

HAMNET

Titulo original: Hamnet
Titulo en Latinoamérica: Hamnet
Año: 2025
Duración: 2h 5min
País: Estados Unidos
Dirección: Chloé Zhao
Música: Max Richter
Género(s): Drama histórico
Disponibilidad (streaming/digital) :
Amazon Prime Video y AppleTV+



Imagen tomada de
Just Watch

DG. MATEO TERÁN GUERRERO

HAMNET

*El duelo, la maternidad y la memoria
detrás de una tragedia*

“

*Hamnet es, en esencia, una película
sobre cómo la pérdida puede
transformarse en memoria, y cómo la
memoria puede transformarse en arte.*

”

Hay películas que parten de grandes acontecimientos históricos y otras que prefieren mirar la historia desde un rincón íntimo. Hamnet pertenece a este segundo grupo. Basada en la novela homónima de Maggie O'Farrell, la película imagina la vida doméstica de William Shakespeare y, sobre todo, la de su esposa Agnes Hathaway, a partir de un hecho real: la muerte de su hijo Hamnet a los once años.

La novela en la que se basa el film es una ficción histórica. Toma personajes reales de la vida de Shakespeare, pero se permite imaginar aquello que la historia nunca registró con detalle: la vida familiar, las tensiones domésticas y, sobre todo, el duelo de una madre ante la pérdida de un hijo. La película retoma esa misma premisa y la convierte en un relato profundamente íntimo.

Curiosamente, la directora Chloé Zhao dudó inicialmente en dirigir el proyecto porque sentía que la historia estaba muy ligada a la experiencia de la maternidad y ella no era madre. Sin embargo, su decisión final demuestra lo contrario: logra construir una mirada sensible y compleja que no depende de la experiencia biográfica sino de una profunda empatía con sus personajes.

La película nos traslada al siglo XVI con una ambientación que se aleja de cualquier romanticismo histórico. La fotografía apuesta por tonos fríos, grises y apagados que transmiten una sensación constante de dureza. El clima parece siempre áspero y hostil, como si el entorno mismo recordará que la vida en aquella época estaba marcada por la fragilidad. Al inicio puede resultar incómodo, pero poco a poco se entiende que esa crudeza visual es parte esencial del tono narrativo.

El tratamiento sonoro también sigue esa lógica. Durante largos momentos la película se sostiene más en silencios que en música. La banda sonora tarda en aparecer y cuando lo hace lo hace de forma muy contenida. Esa ausencia inicial de música genera una sensación de vacío que se conecta directamente con la intimidad del relato. La cámara también refuerza esa sensación a través de planos muy cercanos a los rostros de los personajes, especialmente en el primer acto, obligando al espectador a entrar en su espacio emocional.



*Imágenes tomadas de
Shot Deck*

En el centro de la historia está Agnes, interpretada por Jessie Buckley en una actuación verdaderamente devastadora. Buckley construye un personaje lleno de matices. Agnes aparece como una mujer profundamente conectada con la naturaleza, con una intuición casi mística que la acerca a la figura de una curandera o de una mujer considerada bruja para su tiempo. Es un personaje fuerte, intuitivo y profundamente libre dentro de las limitaciones de su época.

CULTURA Y DISEÑO

Esa fuerza inicial es clave para entender el impacto de su transformación. Agnes es una mujer que vive con intensidad el amor, la maternidad y la familia. Pero cuando la peste llega y su hijo Hamnet muere, esa misma intensidad se convierte en devastación. La película retrata ese duelo de forma pausada y dolorosa.

Agnes, que siempre viste de rojo y representa una energía vital muy fuerte, comienza a apagarse. Su mundo se oscurece y su identidad parece diluirse en la pérdida.

En contraste, William Shakespeare enfrenta el duelo de otra manera. Mientras Agnes queda atrapada en el dolor, él intenta seguir adelante, sostener a la familia y continuar con su trabajo. Esa diferencia en la forma de vivir la pérdida se convierte en el núcleo emocional del conflicto entre ambos.

Los personajes secundarios también aportan capas importantes al relato. La madre de Shakespeare, interpretada por Emily Watson, funciona como un espejo de Agnes. Al principio existe una fuerte tensión entre ellas, pero poco a poco se revela que la propia madre de Shakespeare también ha vivido la pérdida de hijos. Esa revelación amplía el tema central de la película: la maternidad y el duelo como experiencias compartidas a lo largo de generaciones.

Otro elemento muy interesante es la forma en que la película introduce pequeños momentos de poesía visual dentro de un entorno tan crudo. El momento en que Hamnet intenta negociar con la muerte para salvar a su hermana recuerda a los cuentos tradicionales europeos, especialmente a relatos como “El ahijado de la muerte” de los hermanos Grimm. Sin mostrar nada explícitamente fantástico, la escena logra transmitir la sensación de que el niño está dialogando con algo invisible.

Esos pequeños gestos aparecen también en otros momentos: la relación de Agnes con su halcón, el juego teatral de los gemelos cuando intercambian identidades o las metáforas visuales vinculadas al teatro y a la representación. Son detalles que conectan el mundo doméstico con el universo creativo que luego alimentará la obra de Shakespeare.





Imágenes tomadas de
Shot Deck

Narrativamente, la película avanza con un ritmo pausado que puede resultar exigente para algunos espectadores. Sin embargo, esa lentitud es precisamente lo que permite que el duelo se desarrolle con profundidad. La historia no busca giros dramáticos espectaculares sino observar cómo el dolor transforma lentamente la vida de sus personajes.

El cierre de la película es quizás uno de sus momentos más bellos. Agnes finalmente asiste a una representación de la obra Hamlet escrita por su esposo. Allí descubre que la pérdida de su hijo no fue ignorada ni superada por Shakespeare, sino transformada en arte. La tragedia que el público ve en escena es también la tragedia personal de la familia.

Ese momento funciona como una revelación. Agnes entiende que el duelo de su esposo tomó otra forma: la creación. La obra se convierte en un acto de despedida, en una forma de mantener viva la memoria del niño.

La escena final en el teatro es profundamente emotiva. Cuando Agnes extiende sus manos hacia el escenario y el público responde al gesto, se produce un instante de comunión colectiva. El dolor privado se convierte en una experiencia compartida. La tragedia deja de ser únicamente familiar y pasa a ser humana.

Hamnet es, en esencia, una película sobre cómo la pérdida puede transformarse en memoria, y cómo la memoria puede transformarse en arte. Su historia es sencilla, pero la forma en que construye ese universo emocional la convierte en una experiencia profundamente conmovedora.

No es una película ligera ni rápida. Es un drama que exige paciencia y sensibilidad. Pero para quienes estén dispuestos a entrar en su ritmo, ofrece una reflexión muy poderosa sobre la maternidad, el duelo y el poder de las historias para darle sentido al dolor.



NOPE

Titulo original: Nope
Titulo en Latinoamerica: ¡Nop!
Año: 2022
Duración: 2h 10min
País: Estados Unidos
Dirección: Jordan Peele
Música: Michael Abels
Género(s): Terror, Ciencia Ficción
Disponibilidad (streaming/digital):
Amazon Prime Video

Imagenes tomada de
Netflix



DG. MATEO TERÁN GUERRERO

NOPE

Cuando el espectáculo se convierte en depredador

“

¿Hasta dónde estamos dispuestos a llegar por obtener una imagen espectacular?

”

Hay películas de terror que buscan el susto inmediato y otras que construyen una atmósfera que se queda rondando en la cabeza del espectador. Dentro de ese segundo grupo se encuentra Nope, una de las propuestas más inquietantes del cine reciente y, desde mi perspectiva, la obra más sólida de Jordan Peele hasta el momento.

Después de películas como *Get Out* y *Us*, Peele ya había demostrado su capacidad para combinar terror con comentario social. Sin embargo, en *Nope* logra algo particularmente interesante: construir un relato que funciona al mismo tiempo como thriller, ciencia ficción y reflexión sobre la cultura del espectáculo.

La historia sigue a los hermanos OJ y Emerald Haywood, interpretados por Daniel Kaluuya y Keke Palmer. Ambos pertenecen a una familia dedicada a entrenar caballos para producciones de Hollywood. Es un trabajo invisible, parte de ese enorme engranaje que sostiene el cine desde detrás de cámaras, lejos de los reflectores.

Ese detalle no es menor. Desde el inicio la película plantea una idea que atraviesa toda la narrativa: la historia del espectáculo está llena de personas que han sido fundamentales para su construcción, pero que rara vez aparecen en el centro de la imagen.

Todo comienza tras la muerte repentina del padre de los protagonistas, un evento tan extraño como inquietante: un objeto que cae del cielo termina provocando el accidente fatal. Lo que al principio parece una coincidencia absurda se convierte rápidamente en un misterio que empieza a crecer.





Imágenes tomadas de Shot Deck

Mientras intentan mantener a flote el negocio familiar, los hermanos comienzan a notar que algo extraño ocurre en el cielo sobre el valle donde viven. Los caballos reaccionan con nerviosismo, la electricidad falla en momentos específicos y ciertas presencias parecen acechar desde las nubes.

Convencidos de que están frente a algo extraordinario (posiblemente un fenómeno extraterrestre), deciden registrar lo que ocurre con la esperanza de capturar la imagen perfecta, esa prueba irrefutable que podría convertirlos en el centro de atención mediática.

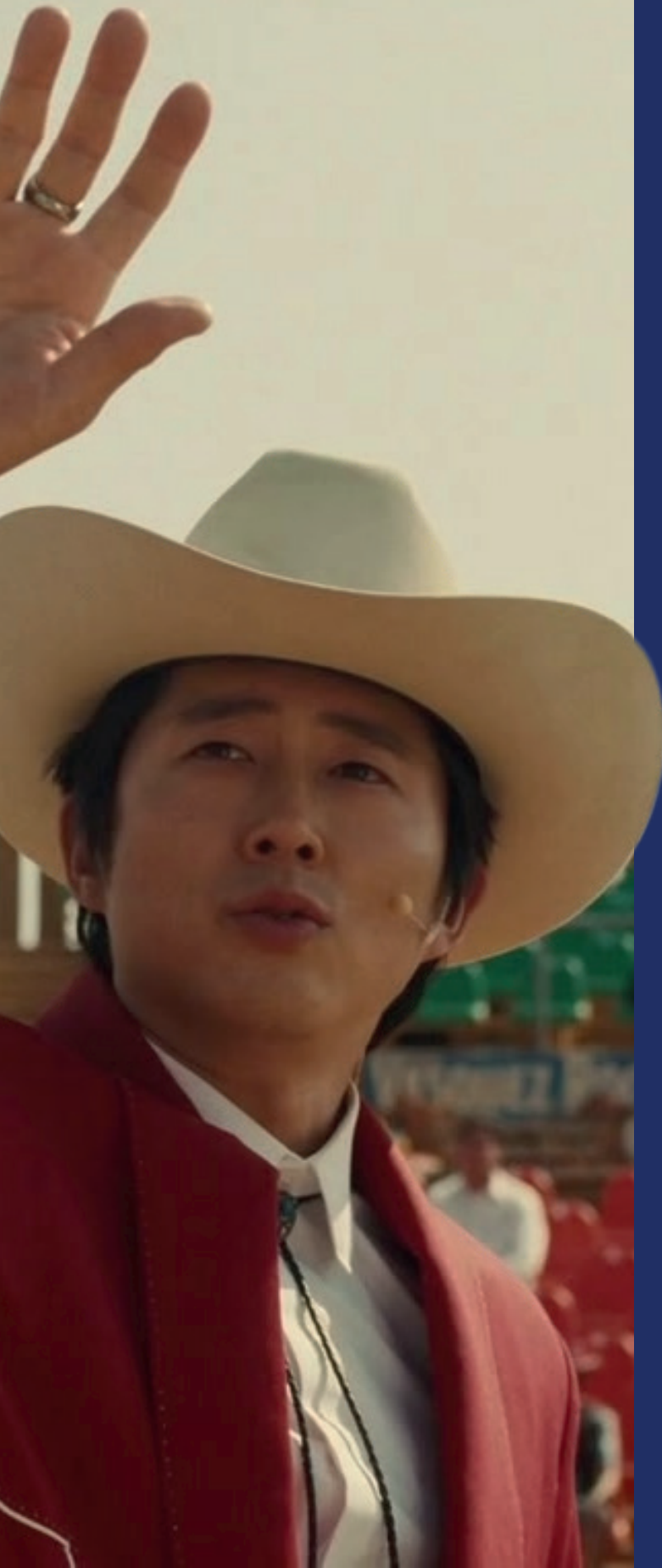
Aquí aparece uno de los temas centrales de la película: la obsesión humana por registrar el espectáculo, incluso cuando ese espectáculo puede ser peligroso.

La narrativa se expande con la presencia de Ricky "Jupe" Park, interpretado por Steven Yeun. Jupe es el dueño de un pequeño parque temático del oeste que vive de recrear su pasado como estrella infantil de televisión. Sin embargo, su historia está marcada por un episodio traumático: durante el rodaje de una comedia familiar, un chimpancé que formaba parte del programa perdió el control y atacó brutalmente al equipo.

Ese recuerdo se convierte en uno de los relatos paralelos más perturbadores de la película. No solo porque la escena es inquietante en sí misma, sino porque revela otra de las obsesiones de la historia: la forma en que el espectáculo explota lo salvaje hasta que lo salvaje responde.

En ese punto, *Nope* empieza a construir un juego de espejos entre humanos, animales y espectáculo. La película sugiere que muchas veces el deseo de entretenimiento nos lleva a domesticar aquello que no debería ser domesticado.

Imagen tomada de
FanCaps



Visualmente, la película es impresionante. Rodada parcialmente en formato IMAX, su fotografía aprovecha los enormes paisajes del desierto y el cielo abierto para construir una sensación constante de amenaza. El cielo, normalmente asociado con libertad o tranquilidad, se transforma aquí en un espacio de incertidumbre.

Pequeños detalles narrativos refuerzan esa tensión: caballos que se asustan sin razón aparente, sombras que se mueven entre las nubes, silencios incómodos que anticipan que algo está observando.

Cuando finalmente la historia comienza a revelar la naturaleza de aquello que habita en el cielo, la película toma un giro inesperado que redefine todo lo que hemos visto hasta ese momento. Sin necesidad de recurrir a explicaciones obvias, Peele transforma lo que parecía una historia de ovnis en algo mucho más extraño y fascinante.

El resultado es una criatura que funciona menos como un visitante extraterrestre y más como un depredador que forma parte de un ecosistema desconocido.

Y es allí donde el título cobra sentido. “Nope” no es solo una reacción de miedo. Es también una respuesta instintiva frente a aquello que la lógica humana no puede controlar.

En su tramo final, la película se convierte en una carrera desesperada por capturar la imagen definitiva de ese fenómeno. Pero al mismo tiempo plantea una pregunta incómoda: ¿hasta dónde estamos dispuestos a llegar por obtener una imagen espectacular? Porque en el universo de Nope, el espectáculo no es solo entretenimiento. Es una fuerza que atrae, consume y transforma a quienes intentan dominarlo.

Entre paisajes inmensos, momentos de humor extraño y secuencias de terror inesperadamente perturbadoras, la película construye una experiencia que se siente diferente a la mayoría de propuestas del género. No es una historia de alienígenas convencional, ni un simple thriller de terror. Es una reflexión sobre la mirada humana, sobre nuestra necesidad de observar, registrar y convertir todo en espectáculo. Y quizá por eso funciona tan bien.

Porque en el fondo Nope nos recuerda algo inquietante: A veces lo más peligroso no es aquello que está en el cielo... sino nuestra obsesión por seguir mirándolo.



THE FALL

Titulo original: The Fall
Titulo en Latinoamérica: The Fall:
El sueño de Alexandria
Año: 2006
Duración: 1h 57min
País: India, Reino Unido, Estados
Unidos
Dirección: Tarsem Singh
Música: Krishna Levy
Género(s): Aventura, drama.
Disponibilidad (streaming/digital) :
Amazon Prime Video - Mubi



Imagen tomada de
Screen Hub





DG. MATEO TERÁN GUERRERO

THE FALL

Cuando contar historias también puede salvarnos

Revisitar *The Fall* casi veinte años después no solo confirma que es una película adelantada a su tiempo, sino que también evidencia algo que hoy valoramos más que nunca: el amor por el oficio cinematográfico. Dirigida por Tarsem Singh, esta obra se construyó durante más de cuatro años en más de 20 países, apostando por locaciones reales y reduciendo al mínimo el uso de CGI. El resultado es una experiencia visual que sigue siendo, incluso hoy, absolutamente deslumbrante.

“

La narración, que pretendía ser un vehículo hacia la muerte, se convierte en un puente hacia la vida.

”

Pero más allá de su virtuosismo técnico, lo que realmente sostiene la película es su corazón. La historia nos sitúa en un hospital, donde conocemos a Alexandria, una niña con el brazo enyesado que deambula con una curiosidad entrañable por los pasillos. Su presencia es, desde el primer momento, magnética. La naturalidad de Catinca Untaru (quien, en gran medida, improvisa y apenas domina el idioma) convierte al personaje en un canal emocional directo con el espectador. Alexandria no se actúa, se siente. En paralelo está Roy, interpretado por Lee Pace, un doble de acción que, tras una caída, queda postrado en una cama, con el cuerpo roto y el espíritu aún más. Lo que comienza como un encuentro casual entre ambos, rápidamente se transforma en una relación compleja: Roy, sumido en la desesperanza, utiliza a Alexandria para conseguir morfina y así poner fin a su vida. Y lo hace a través de lo único que aún le queda: contar historias. Ahí es donde *The Fall* despliega su verdadero universo.

M.U.D FRAMES

La película construye una doble narrativa donde la realidad del hospital se entrelaza con un relato fantástico que Roy improvisa. Una historia de bandoleros, venganzas y héroes improbables que muta constantemente según su estado emocional... y según la imaginación de Alexandria.

Este recurso no solo es narrativo, es profundamente simbólico: la fantasía se convierte en un espejo de la realidad, pero también en un espacio de catarsis.

Visualmente, este mundo es un espectáculo. La fotografía apuesta por panorámicas imponentes, locaciones exóticas y un diseño de vestuario que oscila entre lo minimalista y lo extravagante. Todo tiene una cualidad casi coreográfica, casi ritual. Hay algo teatral en su puesta en escena, pero nunca artificioso: es una estética que nace de la mirada infantil, de cómo Alexandria interpreta y reconstruye el relato en su cabeza.

Los personajes de la fantasía, un Darwin improbable, un guerrero indio, un experto en explosivos, no son más que reflejos de las personas reales que habitan el hospital o la vida de nuestros protagonistas. Como si



la imaginación de la niña y de Roy tomara fragmentos del mundo y los resignificara. En ese sentido, la película dialoga con obras como El mago de Oz o incluso El laberinto del fauno, donde la fantasía no es evasión, sino una forma de procesar el dolor.

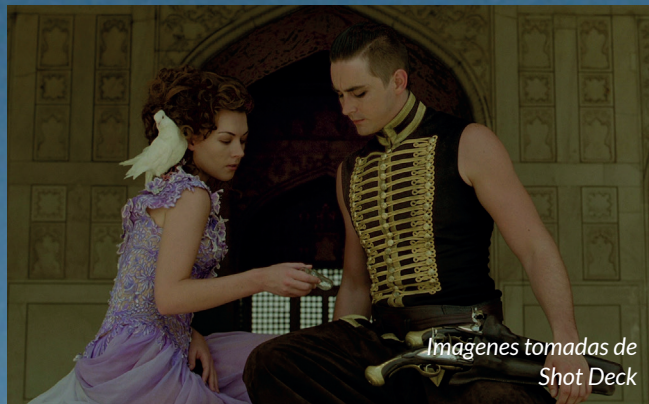
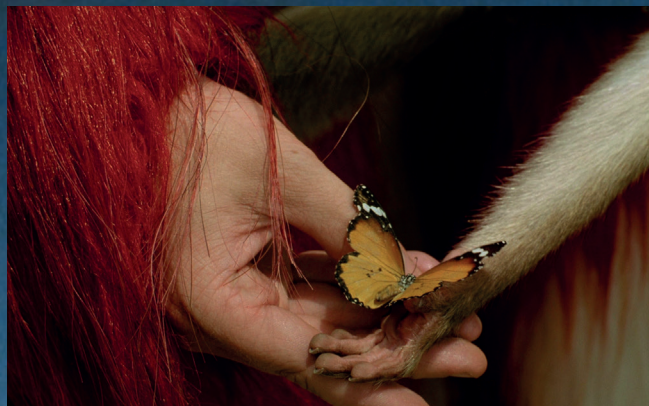
Y es que, en el fondo, The Fall habla de pérdida. Alexandria también carga con su propio duelo, con una historia de migración, de pérdida familiar, de un hogar que ya no existe. Aunque la película nunca lo explica de forma literal, sí lo sugiere: ella, al igual que Roy, está reconstruyendo su mundo desde las ruinas.



A medida que la historia avanza, lo que empieza como manipulación se transforma en vínculo. Roy, que inicialmente instrumentaliza la imaginación de la niña, termina siendo salvado por ella. La narración, que pretendía ser un vehículo hacia la muerte, se convierte en un puente hacia la vida. Es ahí donde la película revela una de sus capas más hermosas.

En su tramo final, *The Fall* se transforma en un homenaje silencioso al cine mismo. A esos cuerpos que caen, que se rompen, que arriesgan todo en nombre de una toma perfecta. A los “fall guys”, los dobles de acción, pero también a todos aquellos que habitan el detrás de cámaras. La inclusión de material real de acrobacias y escenas de riesgo del cine temprano no es gratuita: es un gesto de reconocimiento a quienes construyen el espectáculo sin recibir el aplauso. En ese sentido, la caída no es solo física. Es emocional, creativa, humana.

The Fall es una película sobre cómo las historias pueden destruirnos... pero también reconstruirnos. Sobre cómo la imaginación, incluso en su forma más inocente, puede convertirse en un acto de tenacidad. Y sobre cómo, a veces, las conexiones más improbables, entre un hombre roto y una niña curiosa, pueden devolvernos algo tan simple y tan complejo como las ganas de seguir viviendo.



Imágenes tomadas de
Shot Deck



Imagen tomada de
Scene Still



Fallout

Titulo original: Fallout
Titulo en Latinoamerica: Fallout
Año: En emisión
Duración: 16 episodios (60 minutos por episodio)
País: Estados Unidos
Dirección: Jonathan Nolan
Música: Ramin Djawadi
Género(s): Drama- Ciencia ficción apocalíptica
Disponibilidad (streaming/digital) : Amazon Prime Video

Imagen tomada de
Shot Deck

DG. MATEO TERÁN GUERRERO

FALLOUT

Sátira, caos y humanidad en el fin del mundo

“

Un mundo tan caótico como fascinante

”

Hay series post apocalípticas que se centran en la supervivencia y otras que prefieren explorar lo que queda de la humanidad después del desastre. La adaptación televisiva de Fallout logra hacer ambas cosas al mismo tiempo. Y lo más interesante es que lo hace sin exigir que el espectador sea fan del videojuego del que nace.

Ese es quizá uno de sus mayores aciertos. Incluso sin conocer la franquicia original, la serie logra construir un universo sólido, complejo y visualmente muy atractivo. Lo curioso es que incluso muchos jugadores de la saga han reconocido que la adaptación captura bastante bien el espíritu del material original, algo que no siempre sucede cuando los videojuegos saltan a la pantalla.

Imagen tomada de Shot Deck

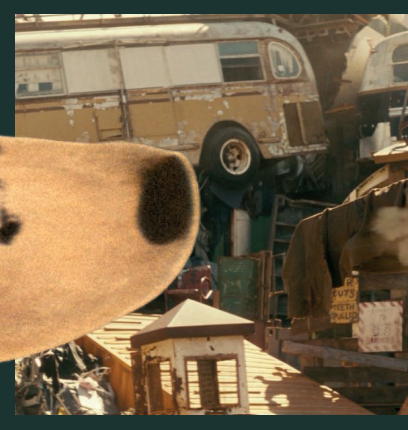
La historia se sitúa en un futuro devastado por una guerra nuclear que cambió para siempre la superficie del planeta. La humanidad sobrevivió de distintas maneras y el resultado es un mundo fragmentado en refugios subterráneos, facciones militares, mutantes, criaturas deformadas por la radiación y comunidades que intentan reconstruir una sociedad desde las ruinas.

Sin embargo, más allá del escenario post apocalíptico, *Fallout* funciona también como una sátira. En su núcleo hay una crítica muy clara al consumismo, a las grandes corporaciones y a la forma en que el poder político y económico puede moldear la sociedad incluso después del colapso del mundo. Muchas de sus ideas se exageran deliberadamente, pero ese tono irónico es precisamente lo que vuelve tan interesante la serie.

La primera temporada organiza su historia a partir de tres protagonistas cuyas trayectorias terminan cruzándose. Por un lado está Lucy, una joven criada dentro de uno de los refugios subterráneos diseñados para preservar a la humanidad después del apocalipsis. Lucy ha crecido bajo normas extremadamente estrictas y una educación que la convence de que los habitantes de los refugios son la esperanza del futuro. Su visión del mundo es profundamente inocente, casi infantil, lo que genera momentos tanto cómicos como incómodos cuando finalmente se enfrenta a la brutalidad del mundo exterior.



M.U.D FRAMES



Uno de los aspectos más interesantes de la serie es su capacidad para combinar tonos muy distintos. Puede pasar de la comedia negra al drama, de la acción violenta a momentos casi absurdos, sin perder coherencia. Hay episodios con secuencias extremadamente sangrientas, pero también situaciones profundamente irónicas que reflejan la sátira que atraviesa toda la narrativa.



El segundo protagonista es el Ghoul, una figura mucho más oscura. Se trata de un humano mutado por la radiación que ha logrado sobrevivir durante décadas en el páramo. Su carácter es cínico, brutal y profundamente amargado, pero a lo largo de la serie vamos descubriendo que antes del apocalipsis fue un actor famoso que participaba en campañas publicitarias que promueven los refugios nucleares. Su historia conecta directamente con los orígenes del desastre y con los intereses de las grandes corporaciones que dominaron el mundo antes de la guerra.

El tercer protagonista es Maximus, un joven criado por la Hermandad del Acero, una facción que mezcla elementos militares y religiosos y que cree que la tecnología debe ser controlada para reconstruir la civilización. Maximus comienza la historia como un simple escudero que transporta el equipo de un caballero de la orden, pero una serie de eventos lo empujan a tomar decisiones que cambian su destino y lo obligan a cuestionar la institución que lo formó.

Estos tres personajes son muy distintos entre sí. Lucy representa la ingenuidad, el Ghoul la experiencia brutal del mundo exterior y Maximus la búsqueda de identidad dentro de una estructura rígida.

Lo interesante es que ninguno de ellos es completamente heroico ni completamente detestable. Todos toman decisiones cuestionables, todos cometen errores y todos intentan sobrevivir en un mundo que ya no tiene reglas claras.

Visualmente, la serie destaca por su estética retrofuturista. El universo de Fallout imagina un futuro que evolucionó a partir de la estética tecnológica de mediados del siglo XX. Por eso el diseño de producción mezcla tecnología avanzada con una estética que recuerda a los años cincuenta, generando un contraste muy particular entre nostalgia y decadencia.

Los refugios subterráneos tienen un aspecto casi utópico, mientras que la superficie está llena de ruinas, criaturas mutantes y paisajes devastados. La combinación de escenarios reales, efectos digitales y maquillaje práctico crea un mundo muy convincente que se siente tangible en pantalla.

*Imágenes tomadas de
Shot Deck*

M.U.D FRAMES

La segunda temporada retoma ese universo pero con un ritmo ligeramente diferente. Después de que la primera entrega estableciera las reglas del mundo y las motivaciones de los personajes, la historia comienza a profundizar en los secretos de las corporaciones responsables del sistema de refugios y en las intrigas políticas que siguen moldeando el destino de la humanidad.

También se amplía el mapa del mundo postapocalíptico con nuevas localizaciones y facciones, lo que permite entender mejor cómo se reorganizó la sociedad después de la guerra. Las alianzas cambian, los personajes evolucionan y algunos conflictos personales adquieren más peso emocional.

El Ghoul, por ejemplo, revela con más claridad que su verdadero objetivo es encontrar a su familia perdida, lo que añade una dimensión más humana a un personaje que inicialmente parecía guiado solo por el cinismo. Lucy, por su parte, comienza a descubrir que la imagen perfecta que tenía de su padre y de los refugios no era tan pura como creía. Maximus continúa buscando su lugar dentro de un sistema que constantemente pone a prueba sus valores.

Narrativamente la segunda temporada es un poco más pausada, pero también permite explorar con más detalle las motivaciones de los personajes y las dinámicas de poder entre las distintas facciones del páramo.

Al final, *Fallout* demuestra que una adaptación de videojuego puede convertirse en algo más que un simple ejercicio de fan service. Es una serie que combina acción, humor negro, crítica social y un diseño visual muy cuidado para construir un mundo que resulta tan caótico como fascinante.

Y quizá ese sea su mayor logro. Incluso sin conocer el videojuego, la historia funciona por sí sola. Basta con dejarse llevar por este universo extraño donde la civilización se derrumbó, pero donde todavía sobreviven preguntas muy humanas sobre el poder, la memoria y la manera en que intentamos reconstruir el mundo después de haberlo destruido.

La buena noticia es que el viaje todavía no termina. Con la expectativa de una tercera temporada, *Fallout* sigue ampliando un universo que, entre sátira y ruinas radiactivas, todavía tiene muchas historias por contar.



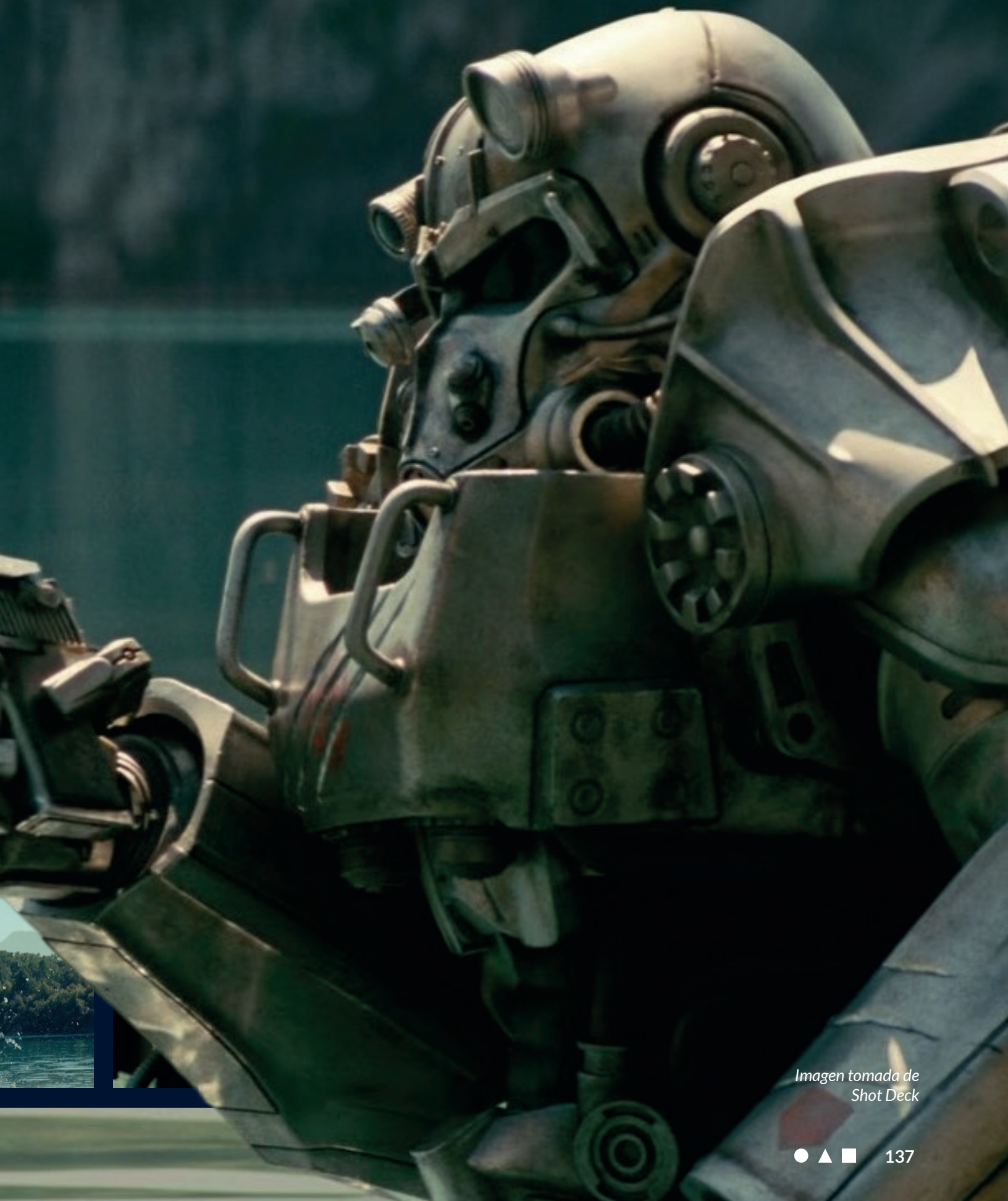


Imagen tomada de
Shot Deck