



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Cine y Audiovisuales.

El ángulo de cámara y el punto de vista aplicados a la dirección del cortometraje *Tercera visita*.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Cine y Audiovisuales

Autor:

Paúl Marcelo Urgilés Bustos

CI: 0302302138

Correo electrónico: paul.urgiles2012@gmail.com

Director:

Galo Alfredo Torres Palchisaca

CI: 0101863595

Cuenca – Ecuador

13 de octubre del 2021



Resumen

Esta investigación se propone estudiar el ángulo cinematográfico, es decir, la ubicación de la cámara respecto al objeto filmado, así como lo que transmite al espectador al constituir el punto de vista (visual), para aplicarlo al cortometraje *Tercera visita*. La investigación cuyos resultados son llevados a la práctica cinematográfica, sigue el paradigma cualitativo de acuerdo al tipo de investigación/creación de Hernández Hernández (2006, 13, 19 y 29; 2015). En el campo teórico, el ángulo de cámara y el punto de vista tienen importantes estudios que a la vez configuran el marco teórico de la investigación: Jorge Caldera Serrano (2002); Rodolfo Denevi (2005); Alexis Racionero (2008); Leonardo Faicán, Luciano Serrano, Patricio Paredes y Vinicio Vega (2013); y De Santiago Ruiz y Orte García (2017). Así mismo se realiza el análisis de tres películas: *Kill bill* (2003), de Quentin Tarantino; *Ciudad de Dios* (2002), de Fernando Meirelles y Kátia Lund; y *Pescador* (2011), de Sebastián Cordero, referentes de la propuesta. El análisis de las películas emplea la metodología de Gentile, Díaz y Ferrari, quienes en su libro *Escenografía cinematográfica* (2007), dedican un capítulo a la dirección y el lenguaje cinematográfico, específicamente sobre la angulación. Los resultados del trabajo indican una coherencia bastante marcada entre la propuesta teórica y la aplicación práctica.

Palabras clave: Cine. Dirección. Angulación. Punto de vista. Tercera visita.



Abstract

This research aims to study the cinematographic angle, that is, the location of the camera with respect to the filmed object, as well as what it transmits to the viewer when constituting the (visual) point of view, to apply it to the short film *Tercera visita* (2021). The research whose results are taken to cinematographic practice, follows the qualitative paradigm according to the type of research / creation of Hernández Hernández (2006, 13, 19 y 29; 2015). In the theoretical field, the camera angle and the point of view have important studies that at the same time configure the theoretical framework of the research: Jorge Caldera Serrano (2002); Rodolfo Denevi (2005); Alexis Racionero (2008); Leonardo Faicán, Luciano Serrano, Patricio Paredes and Vinicio Vega (2013); and De Santiago Ruiz and Orte García (2017). Likewise, the analysis of three films is carried out: *Kill bill* (2003), by Quentin Tarantino; *Ciudad de Dios* (2002), by Fernando Meirelles and Kátia Lund; and *Pescador* (2011), by Sebastián Cordero, referents of the proposal. The analysis of the films uses the methodology of Gentile, Díaz and Ferrari, who in their book *Escenografía cinematográfica* (2007), dedicate a chapter to cinematographic direction and language, specifically on angulation. The results of the work indicate a fairly marked coherence between the theoretical proposal and the practical application.

Keywords: Cinema. Direction. Angulation. Point of view. Tercera visita.



Índice del trabajo

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Tabla de figuras.....	7
Cláusula de Propiedad Intelectual.....	8
Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio institucional.....	9
Dedicatoria.....	10
Agradecimientos.....	11
Introducción.....	12
Capítulo I: Angulación y Punto de vista cinematográficos.....	15
I.A Antecedentes.....	15
I.B Historia del cine y manejo de cámara.....	16
I.B.1 Cine primitivo y clásico.....	18
I.B.2 Orson Welles.....	20
I.C La angulación.....	22
I.C.1 Clasificación de planos por su Angulación.....	23
I.C.1.a Ángulos respecto al eje Y.....	24
I.C.1.a.1 Plano Cenital.....	24
I.C.1.a.2 Plano Nadir.....	25
I.B.1.a.3 Plano Picado.....	26
I.B.1.a.4 Plano Contrapicado.....	26
I.C.1.b Ángulos respecto al eje X.....	27
I.C.1.b.1 Plano Frontal.....	27
I.C.1.b.2 Plano Dorsal.....	27
I.C.1.b.3 Plano Perfil.....	28
I.C.1.b.4 Plano holandés o aberrante.....	28
I.C.1.b.5 Plano tatami o japonés.....	29
I.D El punto de vista.....	30
I.D.1 Tres puntos de vista posibles.....	30



I.D.1.a Punto de vista óptico.....	30
I.D.1.a.1 Plano Subjetivo.....	30
I.D.1.a.2 Plano objetivo.....	31
I.D.1.a.3 Plano objetual.....	31
I.D.1.a.4 Plano aéreo (Vista de ave).....	32
I.D.1.a.5 Plano de interpelación.....	33
I.D.1.b Punto de vista narrativo y focalización.....	33
I.D.1.b.1 Focalización interna.....	34
I.D.1.b.2 Focalización externa	34
I.D.1.b.3 Focalización cero.....	34
I.D.1.c Punto de vista discursivo o conceptual.....	35
Capítulo II: Estudios de caso, análisis de tres películas.....	37
II.A <i>Kill Bill</i> (2003), de Quentin Tarantino.....	38
II.A.1 Sinopsis.....	38
II.A.2 Escena o secuencia.....	38
II.A.3 Contexto dramático.....	38
II.A.4 Angulación.....	38
II.A.5 Punto de vista óptico.....	39
II.A.6 Focalización narrativa.....	39
II.B <i>Ciudad de Dios</i> (2002), de Fernando Meirelles y Kátia Lund.....	41
II.B.1 Sinopsis.....	41
II.B.2 Escena o secuencia.....	41
II.B.3 Contexto dramático.....	41
II.B.4 Angulación.....	42
II.B.5 Punto de vista óptico.....	42
II.B.6 Focalización narrativa.....	42
II.C <i>Pescador</i> (2011), de Sebastián Cordero.....	44
II.C.1 Sinopsis.....	44
II.C.2 Escena o secuencia.....	44
II.C.3 Contexto dramático.....	44
II.C.4 Angulación.....	44
II.C.5 Punto de vista óptico.....	45
II.C.6 Focalización narrativa.....	45
Capítulo III: Aplicación práctica al cortometraje <i>Tercera visita</i> (2021).....	48



III.A <i>Tercera visita</i> (2021), de Paúl Urgilés.....	48
III.A.1 Sinopsis.....	48
III.A.2 Escena I: plano cenital y lo que el entorno comunica.....	49
III.A.3 Contexto dramático.....	49
III.A.4 Angulación.....	49
III.A.5 Punto de vista óptico.....	49
III.A.6 Focalización narrativa.....	50
III B.1 Escena II: plano frontal y la exploración del personaje.....	50
III.B.2 Contexto dramático.....	51
III.B.3 Angulación.....	51
III.B.4 Punto de vista óptico.....	51
III.B.5 Focalización narrativa.....	52
III.C.1 Escena III: plano contrapicado y la sensación de poder.....	52
III.C.2 Contexto dramático.....	52
III.C.3 Angulación.....	53
III.C.4 Punto de vista óptico.....	53
III.C.5 Focalización narrativa.....	53
III.D.1 Escena IV: plano aberrante, el personaje inestable.....	54
III.D.2 Contexto dramático.....	54
III.D.3 Angulación.....	54
III.D.4 Punto de vista óptico.....	55
III.D.5 Focalización narrativa.....	55
Conclusiones.....	57
Recomendaciones.....	60
Bibliografía.....	62
Anexos.....	64
Anexo 1: Guion (fragmentos analizados).....	64
Anexo 2: Guion técnico (fragmentos analizados).....	69

**Lista de figuras**

Figura 1 <i>L'arrivée d'un train à La Ciotat</i> (1895), Auguste Lumière y Louis Lumière	17
Figura 2 <i>L'Homme à la tête en caoutchouc</i> (1901), Georges Méliès	18
Figura 3 <i>The Great Train Robbery</i> (1903), Edwin S. Porter	19
Figura 4 <i>The Birth of a Nation</i> (1915), D.W. Griffith	20
Figura 5 <i>Citizen Kane</i> (1941), Orson Welles	21
Figuras 6 y 7 Ángulo de cámara respecto a los ejes Y y X, realización propia	24
Figura 8 <i>Kill Bill</i> (2003), de Quentin Tarantino	25
Figura 9 <i>Batman: The Dark knight</i> (2008), de Christopher Nolan	25
Figura 10 <i>Shrek 2</i> (2004), de Conrad Vernon, Andrew Adamson, Kelly Asbury	26
Figura 11 <i>Cidade de Deus</i> (2002), de Fernando Meirelles, Kátia Lund	27
Figura 12 <i>Forrest Gump</i> (1994), de Robert Zemeckis	27
Figura 13 <i>Pescador</i> (2011), de Sebastián Cordero	28
Figura 14 <i>Kill Bill</i> (2003), de Quentin Tarantino	28
Figura 15 <i>Twelve Monkeys</i> (1995), de Terry Gilliam	29
Figura 16 <i>Equinox Flower</i> (1958), de Yasujirō Ozu	29
Figura 17 <i>Kill Bill</i> (2003), de Quentin Tarantino	31
Figura 18 <i>Darkest Hour</i> (2017), de Joe Wright	31
Figura 19 <i>Breaking Bad</i> (2008-2013), de Vince Gilligan	32
Figura 20 <i>The Shining</i> (1980), de Stanley Kubrik	32
Figura 21 <i>El rey del barrio</i> (1950), de Gilberto Martínez Solares	33
Figuras 22, 23 y 24 <i>Kill Bill</i> (2003), de Quentin Tarantino	40
Figuras 25, 26 y 27 <i>Ciudad de Dios</i> (2002), de Fernando Meirelles y Kátia Lund	43
Figura 28 <i>Pescador</i> (2011), de Sebastián Cordero	45
Figura 29 y 30 <i>Pescador</i> (2011), de Sebastián Cordero	46
Figura 31 <i>Tercera visita</i> (2021), de Paúl Urgilés	50
Figura 32 <i>Tercera visita</i> (2021), de Paúl Urgilés	52
Figura 33 <i>Tercera visita</i> (2021), de Paúl Urgilés	54
Figura 34 <i>Tercera visita</i> (2021), de Paúl Urgilés	55



Cláusula de Propiedad Intelectual

Paúl Marcelo Urgilés Bustos, autor del trabajo de titulación, *El ángulo de cámara y el punto de vista aplicados a la dirección del cortometraje "Tercera visita" (2021)*, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 13 de octubre del 2021

Paúl Marcelo Urgilés Bustos

C.I: 0302302138



**Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio institucional.**

Yo, Paúl Marcelo Urgilés Bustos, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación *El ángulo de cámara y el punto de vista aplicados a la dirección del cortometraje "Tercera visita" (2021)*, de conformidad en el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 13 de octubre del 2021

Paúl Marcelo Urgilés Bustos

C.I: 0302302138



Dedicatoria

A mi madre Gladys, quien con su esfuerzo,
trabajo y sacrificio en todos estos años,
me ha permitido llegar hasta aquí
y convertirme en lo que soy.



Agradecimientos

A Gladys, Paola y Francisco.

A mi familia; tías, tíos, primas y primos
quienes me apoyaron y confiaron en mí desde el principio
y hoy siguen a mi lado.

A mis compañeros y amigos con quienes transité este camino.

A Galo Torres, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de mi preparación en
esta profesión; y que como tutor de este trabajo de titulación,
me ha guiado, con su paciencia y su rectitud como docente.



Introducción

Esta investigación se propone estudiar el ángulo cinematográfico y la manera en que contribuye al discurso del director, en tanto punto de vista, para aplicarlo a la dirección del cortometraje *Tercera visita*. Películas contemporáneas como *Inglourious basterds* (2009), de Quentin Tarantino; *JoJo Rabbit* (2019), de Taika Waititi; o *Guns Akimbo* (2020), de Jason Lei Howden; y otras que interesan directamente a esta investigación como *Kill Bill* (2003), de Quentin Tarantino; *Ciudad de Dios* (2002), de Fernando Meirelles y Kátia Lund; o *Pescador* (2011), dan enorme importancia a la angulación como recurso expresivo y narrativo, cada una a su manera, para ayudarnos a comprender la situación dramática del personaje y la perspectiva del director.

En el campo de la teoría del cine existen textos que abordan el ángulo de cámara y su sentido dramático, como el libro *Lenguaje cinematográfico* (2008), de Alexis Racionero, que en uno de sus apartados menciona el ángulo de cámara como parte del lenguaje cinematográfico. De igual manera en *Apreciación cinematográfica: video respaldo* (2013), de Leonardo Faicán, Luciano Serrano, Patricio Paredes y Vinicio Vega, se realiza un recorrido, con fines didácticos, sobre las diferentes consideraciones a tener en cuenta al momento de hacer cine: una de ellas es la angulación. En estos textos no se pone acento en la relación entre angulación, punto de vista y dirección, como sí lo hace el presente estudio. Consecuentemente, esta investigación partirá de las siguientes preguntas: ¿De qué manera el ángulo de cámara contribuye a la transmisión del estado dramático de los personajes? y ¿Cómo aplicar estos principios a la realización del cortometraje *Tercera visita*?

En el cine se denomina angulación a la relación de nivel entre el lente de la cámara y el personaje filmado, lo que a su vez, según De Santiago Ruiz y Orte García, “está relacionado con el punto de vista específico que el director quiere ofrecer en una determinada toma” (2017, p. 39). Puesto que no es una decisión que se tome a la ligera, la ubicación de la cámara en relación al personaje puede generar una serie de reacciones distintas en el público, porque no es lo mismo el sentido de un plano en una angulación picada, un plano cenital, un contrapicado o un dorsal. Al respecto, en *Punto de vista cinematográfico*, Miguel Lagorio se refiere a éste “como un ver (lo que efectivamente



se ve), como un saber (el detectar un cierto grado de saber o conocimiento), como un sistema de valores (convicciones, intenciones)” (2013, p. 1). Por tanto, el punto de vista funciona en tres niveles: lo que se muestra y se puede ver en imagen, lo que sabemos, referente a lo que entendemos sobre la naturaleza de lo que vemos, y lo que se quiere transmitir según la manera en cómo se presenta.

El director de cine puede hacer uso de la angulación y experimentar con el punto de vista cuando tenga en mente una idea específica sobre lo que ambas herramientas expresan y significan respecto a la historia y a su personaje: ¿quién los cuenta?, ¿por qué los cuenta? y ¿cómo los cuenta? Para De Santiago Ruiz y Orte García, el director tiene “en sus manos la posibilidad de mostrar la vida con los ojos de sus personajes” (2017, p. 39.). De modo que en base a las necesidades expresivas, los personajes pueden mostrar emociones totalmente diferentes, según desde dónde se los mire, así el director puede recurrir a la angulación si lo que se busca es interactuar con el espectador, procurando que capte una variedad de sensaciones a través de las imágenes resultantes.

El objetivo de la presente investigación es establecer y definir la angulación cinematográfica y su significado dramático en el relato audiovisual, para aplicarlos a la dirección del cortometraje *Tercera visita*. Los objetivos específicos son: respecto al Capítulo I, teorizar sobre las características del ángulo cinematográfico, punto de vista y focalización cinematográfica, sus variaciones, capacidad expresiva y significados como medios narrativos en el cine. En cuanto al Capítulo II, con la información teórica recopilada, analizar los recursos del ángulo cinematográfico, su capacidad expresivo/narrativa y angulación en las películas: *Kill Bill* (2003), de Quentin Tarantino; *Ciudad de Dios* (2002), de Fernando Meirelles y Kátia Lund; y *Pescador* (2011), de Sebastián Cordero. Respecto al Capítulo III, aplicar los resultados de la teoría y el análisis en la propuesta de dirección del cortometraje *Tercera visita*.

En el marco del paradigma cualitativo, la metodología funcional para la creación y práctica cinematográfica es la llamada “investigación/creación”, misma que se puede definir como una metodología cualitativa operativa para creadores, basada en la teoría y en la experiencia con proyección a la aplicación práctica, o sea, a la creación de un producto artístico, audiovisual en este caso. En pocas palabras, esta metodología conjuga la experiencia subjetiva del creador/cineasta con la investigación teórica: el saber con el hacer. Por eso, el trabajo asume la investigación ‘desde’ y ‘para’ las artes,



según la práctica artística (Hernández Hernández, 2006, 13, 19 y 29; 2015), como una indagación en el ámbito del cine y los audiovisuales, que abarca un “proceso” que rige la creación estética y comprende tres fases: teorización, análisis fílmico y aplicación (2006, 13, 19 y 29; 2015).

Por último, la teorización usa técnicas y herramientas de la lectura crítica de fuentes bibliográficas en torno al tema y a los conceptos centrales de la presente investigación. En tanto, el método de análisis fílmico es condicionado por la perspectiva de análisis desde la dirección, tomada del libro *Escenografía cinematográfica* (2007), de Gentile, Díaz y Ferrari, y su capítulo *El espacio fílmico*, dedicado a la dirección y al lenguaje cinematográfico y, sobre todo, a la angulación. Finalmente, gracias al énfasis en la angulación y en el punto de vista, se aplica la propuesta estética de dirección al cortometraje *Tercera visita*.



Capítulo I

Angulación y punto de vista cinematográficos

I.A. Antecedentes

Durante el rastreo bibliográfico se encontró que en la Universidad de Cuenca se realizaron algunas tesis sobre el tema de la presente investigación, pero con algunas diferencias. En *Apreciación cinematográfica: video respaldo* (2013), de Leonardo Faicán, Luciano Serrano, Patricio Paredes y Vinicio Vega, se realiza un breve recorrido didáctico a través de los procesos generales a tener en cuenta en una realización audiovisual, como las unidades básicas del lenguaje cinematográfico, el espacio fílmico, el punto de vista, la composición, el montaje, el color, el sonido, entre otros. Sin embargo, no se profundiza en ninguno de ellos, incluido el tema de la angulación.

Por su parte, Cristian Paúl Maldonado Pauta, en *El fotógrafo frente al guion: análisis del cine contemporáneo y su propuesta fotográfica aplicada al cortometraje: Historia uno* (2016), realiza un viaje por la historia de la fotografía, su aparición y posterior trabajo en el campo cinematográfico. El objetivo de la investigación es servir de guía a las personas que, desde el apartado fotográfico de una producción audiovisual, buscan establecer vínculos entre el realizador y el espectador para crear una realidad narrativa creíble, acorde a lo establecido en el guion. Pero no se detalla, por ejemplo, el tema de la angulación como herramienta expresiva/narrativa y sus funciones de transmitir sensaciones o emociones.

En *Composición del encuadre fotográfico en la película Implicados* (2016), de Pablo Hernán Carrión Parra, se busca establecer factores y procedimientos para el director de fotografía por medio de la luz, la cromática, el fondo y la forma, a fin de desarrollar el encuadre fotográfico y la composición del plano en una producción cinematográfica. Aunque, a pesar de que aspectos como la dirección de movimiento de cámara son mencionados, no hay un espacio de reflexión detallada sobre el ángulo cinematográfico y su sentido comunicativo.

En el ámbito internacional, Jorge Caldera Serrano, en *Incidencia angular y planos en la descripción de imágenes en movimiento para los servicios de documentación de*



las empresas televisivas (2002), define y ejemplifica los principales planos e influjo angular presentes en los servicios de documentación audiovisual de las empresas televisivas. Se destacan las angulaciones cenital, nadir, picado y contrapicado, y su trabajo en, por ejemplo, coberturas periodísticas. De igual manera ofrece un breve repaso por el concepto de los tipos de encuadres.

Elisa Hormazábal Donoso y Marielsa Palacios Méndez en su estudio *Lenguaje cinematográfico y violencia audiovisual. Análisis de recursos expresivos y técnicos en la obra de Gaspar Noé* (2006), para la Universidad de Chile, tratan de acercar al lector a la dirección de arte cinematográfica, por medio de conocimientos básicos, desplegando de manera óptima, eficiente y productiva su aporte en la creación del mundo ficcional de un filme, gracias al abordaje de temas presentes en la filmografía de Gaspar Noé y los elementos utilizados para conseguirlo. Destacan algunos tipos de angulación, pero sin ahondar mayormente en el tema.

En *La captación de la imagen cinematográfica: soporte fotoquímico y digital* (2011), de la Universidad de Barcelona, Rafael Suárez Gómez presenta una investigación en torno a los soportes de captación de la imagen cinematográfica. El autor se aleja de las implicaciones sociales producidas por la aparición de los sistemas digitales en el cine, y estudia aspectos relacionados con los componentes estructurales de la misma, entre los cuales se encuentran el color, la textura, la resolución, la calidad de imagen. Sin embargo, el ángulo de cámara no es analizado a profundidad.

Cabe recalcar que estos trabajos, respecto a la presente investigación, tienen diferencias considerables. De manera que se establece y se define el cómo la angulación de cámara y el punto de vista que aquella genera, funcionan como una herramienta expresiva/narrativa capaz de transmitir una sensación o emoción al espectador a partir del estado dramático del personaje, pero siempre originado en las decisiones fotográficas del director.

I.B. Historia del cine y manejo de la cámara

A finales del siglo XIX, durante los tiempos del cine primitivo (1895-1915), la cámara era su principal elemento, pues el sonido todavía no se sincronizaba con la imagen y tampoco existía el argumento. Cuando empezaron las primeras exhibiciones, las personas se aglomeraban para contemplar pequeñas 'vistas', tal como se les

denominaban a los fragmentos filmados. Espectadores de toda clase social, los disfrutaban. En *La implantación del cinematógrafo entre los vitorianos*, Fernando Crovetto Posse dice: “Las películas de los Hermanos Lumière las disfrutaron tanto los reyes como los obreros” (2002, p. 139), es decir, el cine era un espectáculo para todos, y eso se reflejaba en las películas que entonces no eran sino registros a secas de la realidad, del día a día. Quizá el más famoso ejemplo sea *La salida de la fábrica de Lumière en Lyon* (1885), de Louis Lumière, cuyos protagonistas pertenecen a la clase obrera.

Las primeras ‘vistas’ de los Hermanos Lumière eran pequeños cortos de la vida en la Francia de la época. Como entonces el cinematógrafo era el único recurso del cine, y fungía como cámara y proyector, la unidad básica narrativa era el plano, por lo que la cámara se colocaba frente al objeto a filmarse. No se contaba con actores, sonido ni decorados y se limitaba a capturar una acción desde una vista frontal del objeto o personas. En palabras de Aumont, en *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*: “El cine en el momento de su nacimiento no estaba dotado de un lenguaje, era tan solo el registro filmado de un espectáculo anterior, o bien la simple reproducción de la realidad” (1985, p. 170). Sin embargo, en el mismo trabajo de los Lumière se vislumbraba ya una evolución en el manejo de la cámara.

En *La llegada del tren a la estación de Ciotat* (1895), se rompe con la frontalidad de la imagen y se traza una diagonal de derecha a izquierda de la pantalla, que sigue la ruta de la locomotora, dándole al cine también la posibilidad de trabajar la profundidad de campo. Es posible que se haya optado por ubicar la cámara de esa manera, debido a la dificultad de colocarla frente a la maquina; es decir, sobre los rieles, por el peligro que eso conllevaba.

Figura 1

L'arrivée d'un train à La Ciotat (1895), Auguste Lumière y Louis Lumière



En una de las primeras proyecciones de los hermanos Lumière, se encontraba Georges Méliès, mago de profesión, quien quedó fascinado por el espectáculo que contemplaban sus ojos, sobre todo por las posibilidades que ofrecía aquel invento fascinante. Ante la negativa de los hermanos en venderle uno de los aparatos, creó su propia versión de la cámara e inició sus filmaciones. Su trabajo añadió a las imágenes un argumento alrededor del cual se podía construir una película. Si bien se habían hecho obras con la intención de contar algo específico como *El regador regado* (1895), historia donde mientras un jardinero riega las plantas con una manguera, un niño la pisa, provocando que el jardinero la observe de cerca y termine mojado cuando el agua regresa; el mago fue más allá.

George Méliès añadió decorados y creó una atmósfera, un lugar, una época, en la que se ambientaba la historia. Por su parte, los actores encarnaban a una variedad de personajes con objetivos variados. Méliès incluso fue pionero en el uso de efectos especiales. La obra del cineasta francés permitió que el espectador conociera la ficción y se dejara llevar por las historias, aunque en el manejo de la cámara no se presentaron grandes avances. Adrián L. Baccaro y Sergio Guzmán, en *El cine y sus lenguajes Metodología para la formación*, dicen que “la idea primitiva de los primeros realizadores fue lo que se llamó teóricamente “teatro filmado”” (2017, p. 20). El asunto era que la cámara se colocaba frente a los actores, y no se la movía, por lo que en su defecto se movían los decorados, creando grandes escenarios teatrales.

Figura 2

L'Homme à la tête en caoutchouc (1901), Georges Méliès.



I.B.1 Cine primitivo y clásico

Nuevos autores expandieron las posibilidades narrativas del cine. El estadounidense Edwin S. Porter filmó *Asalto y robo al tren* (1903), con un recurso técnico que representó un avance en el manejo de la cámara en su tarea comunicativa, al mostrar por primera vez un plano medio del actor George Barnes disparando a cámara,

con esto aísla a su personaje y destaca la acción en la escena. José Luis Tapia, en *El plano general como principal elemento narrativo cinematográfico*, dice que “más allá de la historia, aquella manera de encuadrar un personaje supone un avance en la codificación del lenguaje cinematográfico con respecto al punto de vista en que puede situarse la cámara” (2015, p. 26). De esa manera, el director muestra al público una acción específica para detallar más exhaustivamente las expresiones del personaje y cómo su mirada comunica sus emociones, y acaba por involucrar al espectador al mirar directamente al lente.

Figura 3

The Great Train Robbery (1903), Edwin S. Porter



Por su parte, David Griffith, en su exploración narrativa durante los tiempos del cine clásico (1915-1941), buscaba transmitir el sentir de sus personajes, valiéndose de múltiples técnicas que a lo largo de la historia del cine han sido reutilizadas y perfeccionadas. Para Juan Carlos Carrillo, en *Evoluciones del lenguaje cinematográfico en la era digital*, fue Griffith “quien articuló lo que hoy conocemos como lenguaje audiovisual” (2015, p. 43), ya que utilizó una variedad de planos: generales, medios, primeros planos, planos detalles, con lo cual destacó la intención y el estado interior de sus personajes. En *La visión cinematográfica de D.W. Griffith*, Daniel Narváez dice: “Griffith no sólo es uno de los cineastas más prolíficos de la historia del séptimo arte, sino que a él se le deben la gran mayoría de los recursos artísticos de los que se vale el cine” (2009, p. 2). Por eso, el modelo que creó Griffith ha acompañado a sus realizadores como fuente de inspiración y recursos estéticos para contar las grandes historias del cine.

Susana Palas, en *La introducción del primer plano en el cine de orígenes. Los primeros intentos de una fragmentación espacial en la escena cinematográfica*, atribuye a Griffith “la idea de que el orden de planos en la secuencia venga dado por las exigencias dramáticas” (2019, p. 31). es decir, los actores ya no representan personajes distanciados, sino que sus movimientos corporales reflejan lo que sienten; acercar la

cámara permite que sus rostros hablen; y con primeros planos, enteros o detalles, se logra transmitir sus emociones. Este acercamiento le permite al público involucrarse en la historia (véase Figura 4). La cámara, su ubicación, la escala de planos y el orden en que se presente la imagen mediante trabajo de montaje, hacen que adquiera una capacidad comunicativa que, por ejemplo, Orson Welles tomará como base para su obra.

Figura 4

The Birth of a Nation (1915), D.W. Griffith



I.B.2. Orson Welles

Fue un actor, director, guionista y productor de cine estadounidense. En 1938, dirigió la versión radiofónica de la obra literaria de H. G. Wells, *La guerra de los mundos* (1901), que al narrar una invasión marciana a la Tierra, generó pánico entre los radio escuchas. En *La radio, el otro lado del tiempo*, Alicia Tapia dice que “esta adaptación radiofónica es un ejemplo clásico de la fuerza de la radio para crear sentimientos y emociones” (2016, p. 1). Welles involucró al público en la obra, provocó terror e incluso múltiples llamadas a la policía de personas que ‘creían’ que la invasión era real. El éxito que le dio este trabajo le permitió firmar un contrato con RKO (Radio-Keith-Orpheum), del que nacería su obra maestra: *Citizen Kane* (1941).

En *Citizen Kane* (1941), película iniciadora de la modernidad cinematográfica, Welles cuenta el periplo vital de Charles Foster Kane, millonario dueño de los medios de comunicación, a través de una investigación periodística tras su muerte. Desde el inicio, el espectador se encuentra ante algo poco común en la cinematografía de la época, debido a que Welles junto con Gregg Toland, su director de fotografía, buscan, mediante el uso de distintos planos y angulaciones, que la cámara no sea solo una forma de ver a los personajes, sino que se puedan entender sus sentimientos. Sobre esta técnica, Juan de Dios Salas, en el libro *Maestros del cine clásico (VIII): Orson Welles*, dice:

Pasa a ser el instrumento necesario para construir en el interior del plano, una nueva manera de leer los espacios, creando un sistema articulado de referentes espaciales capaces de dar vida a una nueva “forma simbólica” con la que subvertir las reglas aceptadas hasta ese momento. (2015, p. 24)

Así, se recalca que la importancia de elegir correctamente el ángulo y el punto de vista radica en tener presente lo que ambos pueden generar en el espectador, y trabajar conforme a ello.

Kane es un personaje egocéntrico, extravagante y solitario, con una única ventaja: su poder. El espectador lo nota cuando aún en las peores situaciones, su dominio se vuelve concreto por medio de la angulación con la que trabaja la fotografía, por lo general con planos contrapicados. En *Orson Wells. Innovador*, Enrique Martínez y Salanova Sánchez, dicen a propósito de lo anterior: “Realiza tomas desde abajo, integrando los pisos en el decorado como así también los techos” (2018, p.7). Por ejemplo, después de que Kane es derrotado en las elecciones, el encuadre muestra el techo casi al ras de su cabeza, como si una enorme plancha de madera fuera a caer en cualquier momento. Lo que expresa su interioridad problematizada, el peso sobre sus hombros. Pero también se ve que el cuerpo de Kane ocupa casi la totalidad de la altura del plano: pese al fracaso, continúa estando por encima de los demás, tal como lo muestra la Figura 5.

Figura 5

Citizen Kane (1941), de Orson Welles





A partir de la obra moderna de Welles, la técnica de la angulación se vuelve común en el cine, y evoluciona. El plano picado, contrapicado y frontal, dejan de ser recursos únicos y se implementan nuevos planos, cada uno con un significado y capacidad para transmitir conceptos distintos. Adrián L. Baccaro y Sergio Guzmán R., dicen que “la posición de cámara no es arbitraria y las decisiones que el director tome respecto a ellas, tienen que ver con el sentido dramático del relato” (2013, p.35). En definitiva, para transmitir sensaciones específicas, el director debe conocer las implicaciones dramáticas y semióticas de cada una de las herramientas a su disposición. En el caso de los ángulos, la decisión estará dada por el estado físico o emocional del personaje.

I.C Angulación

En el cine se denomina ‘angulación’ a la relación de nivel entre el lente de la cámara y el personaje filmado. El concepto lo complementan De Santiago Ruiz y Orte García, en *El cine en 7 películas*: “Está relacionado con el punto de vista específico que el director quiere ofrecer en una determinada toma” (2017, p.39). Hay que tener en cuenta que la ubicación de la cámara en relación al personaje, es capaz de generar una serie de reacciones distintas en el espectador. El director al ser consciente de esto, debe centrar sus decisiones en el ángulo y el punto de vista, puestos en una película únicamente por las exigencias de la historia, la situación dramática y el estado interior del personaje. No es lo mismo el sentido y la dramática de un plano en una angulación picada, en un plano cenital, en un contrapicado o en un dorsal.

La posibilidad de variar en altura la posición de la cámara, puede significar una u otra cosa en cada caso. Pablo Ferré, en *Curso de lenguaje cinematográfico*, dice que los “encuadres desde ángulos arbitrarios logran efectos dramáticos” (2001, p. 42). De manera que es necesario conocer y entender los alcances narrativos de las distintas angulaciones. En *El Lenguaje Del Cine*, Carlos Vega Escalante dice: “La posición de la cámara nos da un punto de vista, una perspectiva hacia el personaje y su importancia dentro del plano” (2004, p.20). El resultado final es que el espectador perciba a un personaje con sus particularidades. El ángulo con el que se lo encuadra incide en la significación que el público le dará.

La angulación actúa como un elemento narrativo de relevante importancia en el lenguaje audiovisual: el cineasta toma decisiones respecto a su uso, de acuerdo a cómo



pueden comunicar una idea en el relato, y la forma en que el espectador relaciona y reacciona ante lo que ve. Según Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, en *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*: “El cine no presupone ya un espectador ingenuo, sino un espectador ‘educado’ por los medios, con el que establece un efecto de complicidad, basado en una cultura de imágenes y arquetipos comunes” (2009, p. 137). Porque la evolución misma del sistema audiovisual permite al espectador familiarizarse más con una serie de convenciones audiovisuales que los realizadores manejan con plasticidad y soltura, vueltas habituales en el lenguaje audiovisual presente en los medios actuales.

Según De Santiago Ruiz y Orte García, el director “tendrá en sus manos la posibilidad de mostrar la vida con los ojos de sus personajes” (2017, p. 39). En este sentido, dependiendo de las necesidades narrativas, los personajes pueden mostrar emociones totalmente diferentes. Además, el autor puede acudir a la angulación si busca interactuar con el espectador.

Junto con lo derivado de la angulación de cámara está el punto de vista, que lo desarrollaremos más adelante; por ahora digamos solamente que el punto de vista es cómo se le presenta la historia al espectador, es decir, quien lo cuenta, cómo y porque lo hace; la decisión del director estará basada en la percepción que se busque dar respecto de los hechos de la historia. Para el desarrollo de nuestra investigación nos basaremos en los estudios de Alexis Racionero (2008), Adrián Massanet (2011), Miguel Lagorio (2013), Francisco Pérez (2017) y De Santiago Ruiz y Orte Garcia (2017).

I.C.1 clasificación de planos por su angulación

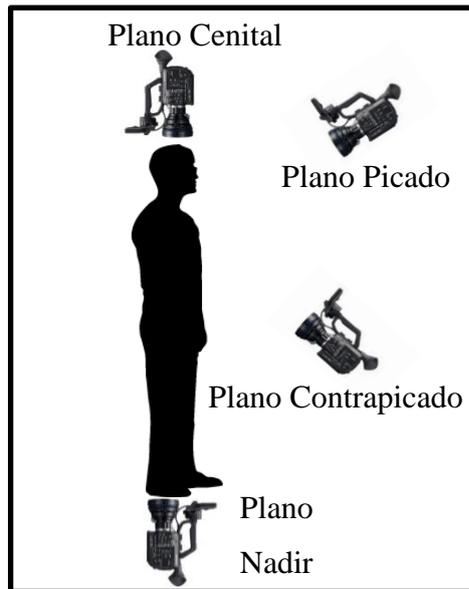
Las posibilidades narrativas y expresivas de la angulación están ligadas a la posición de la cámara respecto a lo que se va a filmar; en este sentido las significaciones cambian según lo que se desee comunicar de un personaje u objeto. Para esto existen diferentes tipos de ángulos, cada uno con la capacidad de transmitir una idea basada en la interpretación por parte del espectador de los sucesos vistos en pantalla, y que son aplicados cuando el relato lo demanda. Para su clasificación, tendremos en cuenta los ángulos ubicados respecto al eje Y, es decir, aquellos cuyas variantes se dan en forma vertical; y los ángulos respecto al eje X, los que se dan en forma horizontal (Véase Figuras 6 y 7). En esta parte seguiremos las indicaciones de los siguientes autores:

Carlos Vega (2004), Di Buglez (2011), Rubén Enzian (2012), Adrián L. Baccaro y Sergio Guzmán (2013), Pablo De Santiago y Jesús Orte (2017).

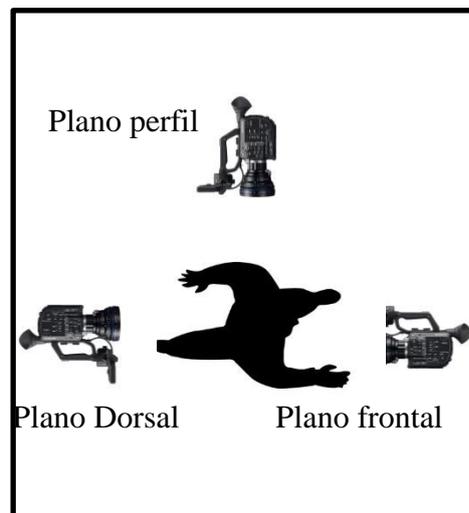
Figuras 6 y 7

Ángulo de cámara respecto a los ejes Y y X, realización propia

Ángulos respecto al eje Y



Ángulos respecto al eje X



I.C.1.a Ángulos respecto al eje Y

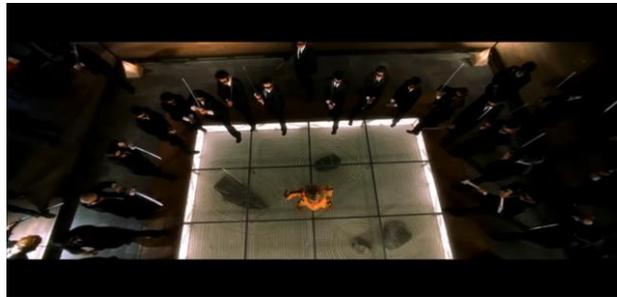
I.C.1.a.1 Plano cenital

El plano cenital está filmado desde arriba del objeto o personaje, y la cámara se ubica en un ángulo de noventa grados paralela al piso, de tal forma que se obtiene una

imagen orientada de arriba hacia abajo. Las imágenes captadas resultan enigmáticas y cargadas de misterio. Para Baccaro y Guzmán, “debe estar muy bien justificado su uso so pena de ser juzgado por el espectador crítico solo como un artificio visual” (2013, p. 40). Por lo general, este tipo de plano se utiliza para mostrar los escenarios y objetos alrededor del protagonista, así para el espectador la sensación será la de estar ante personajes empequeñecidos o vigilados. Por ejemplo, en la Figura 8 se observa tanto el escenario como los personajes, a la vez que se reafirma el rol de los espectadores, quienes miran la acción desde una posición que, por supuesto, no le pertenece ningún personaje de *Kill Bill* (2003), pero que favorece a la comprensión de la situación.

Figura 8

Kill Bill (2003), de Quentin Tarantino



I.C.1.a.2. Plano nadir

Es opuesto al plano cenital; la cámara se ubica por debajo de los sujetos y paralela al cielo, magnificando a los personajes. En su sitio web *Fotografía y video*, Di Buglez dice: “Podemos excluir la línea del horizonte y utilizar el suelo como fondo” (2011, p. 1). Un recurso útil para mostrar estructuras y resaltar su tamaño. Ayuda también a generar el efecto de vértigo, en el cual el espectador se siente oprimido, pues parece cargar todo el peso del plano sobre sí. Por ejemplo, la Figura 9 muestra el resultado visual de la cámara ubicada al ras del piso y su tiro paralelo a las estructuras laterales.

Figura 9

Batman: The Dark knight (2008), de Christopher Nolan



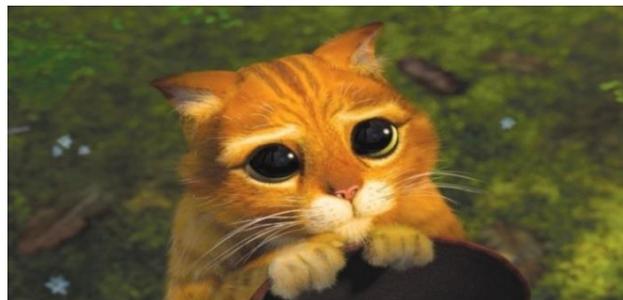
I.C.1.a.3. Plano picado

En este caso, la cámara se ubica ligeramente por encima del sujeto, perpendicular al piso e inclinada hacia abajo. El objetivo de este ángulo es empequeñecer los objetos dentro del cuadro. Julia Acosta en *Metalinguaje en el cine contemporáneo: estudio sobre la proyección del espacio cinematográfico como recurso narrativo según los directores internacionales Christopher Nolan, Zhang Yimou y Krzysztof Kieslowski*, dice que el picado brinda “una sensación de superioridad al espectador” (2018, p. 161). Porque lo posiciona por encima del personaje, que se vuelve inferior, débil y a veces hasta puede adquirir una condición de víctima.

El plano picado es utilizado también para resaltar el tamaño físico de una persona sobre otra, y transmitir su estado psicológico. Busca que el espectador empatice con el sujeto al vulnerarlo. Según De Santiago y Orte Guzmán: “El plano picado puede tener además la característica de aportar a las imágenes generales un cierto sentido de clausura o terminación” (2017, p. 43). Por lo que es un plano muy común para finalizar los relatos. Una vez que los personajes han cumplido sus objetivos la cámara se eleva por sobre ellos y los escenarios a modo de cierre. Como ocurre, por ejemplo, en *Casablanca* (1942) (véase Figura 10).

Figura 10

Shrek 2 (2004), de Conrad Vernon, Andrew Adamson y Kelly Asbury



I.C.1.a.4. Plano Contrapicado

En la angulación contrapicada, la cámara se ubica por debajo de la mirada del personaje, con una ligera inclinación hacia arriba, en una especie de media perpendicular respecto al cielo. La acción se capta desde abajo, enaltecendo al personaje u objeto. Rubén Enzian dice que el contrapicado “da una apariencia colosal a los personajes y les confiere un halo de superioridad” (2012, p. 6). En cualquier caso, este plano se utiliza para mostrar un sujeto fuerte, física o psicológicamente; una

persona encuadrada con este ángulo transmite seguridad, fortaleza y poder, sin importar si es grande o pequeña en comparación con los demás (Véase Figura 11).

Figura 11

Cidade de Deus (2002), de Fernando Meirelles, Kátia Lund



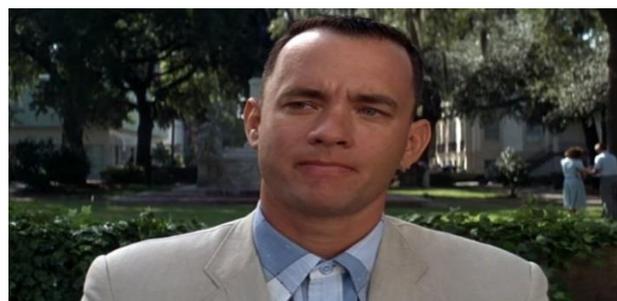
I.C.1.b. Ángulos respecto al eje X

I.C.1.b.1. Plano Frontal

La cámara se ubica a la altura de los ojos del personaje. Es un ángulo descriptivo que permite centrar la atención en el sujeto filmado, en lo que hace y dice, más que suponer un estado interno específico. Para Carlos Vega Escalante, “es importante mencionar que no importa si el personaje está de pie o sentado” (2004, p. 21), este plano otorga naturalidad a la escena y genera en el espectador una sensación de tranquilidad, porque imita la manera en que se ve cotidianamente el mundo real. Como es el ángulo más habitual en el cine, se puede decir que es un ángulo neutro (véase figura 12).

Figura 12

Forrest Gump (1994), de Robert Zemeckis



I.C.1.b.2. Plano dorsal

En este ángulo la cámara se ubica detrás del personaje, no se ve su expresión, por lo que el misterio y el desconcierto es mayor. El espectador, al igual que el protagonista, no posee más información que la revelada poco a poco durante la escena. Según Enzian, el plano dorsal “nos explica que ve el protagonista pero incluyéndolo, nos confirma nuestro rol de espectadores” (2012, p. 12), es decir, se utiliza para mostrarle, al mismo

tiempo, un hecho al personaje y al público, dando lugar a un proceso de descubrimiento mutuo sobre un acontecimiento relevante en la historia. La Figura 13 ejemplifica el resultado que la cámara cumple al ubicarse detrás del personaje, así como su capacidad de develamiento.

Figura 13

Pescador (2011), de Sebastián Cordero



I.C.1.b.3. Plano perfil

La cámara se ubica a un costado del personaje para captarlo lateralmente. Se utiliza cuando se quiere mostrar desconfianza o revelar algún tipo de intenciones. Este tipo de plano permite ver y entender de mejor manera los gestos faciales. Víctor Amar Cádiz, en *La alfabetización audiovisual a través de la educación con el cine*, menciona que el espectador “accede al protagonista a través del gesto y la mirada de éste” (2000, p.142). Las expresiones del personaje resultan más evidentes cuando revelan también su estado psicológico. Los ojos se vuelven el principal elemento comunicativo, y según a donde el personaje dirija su mirada, el espectador intuirá lo que está por venir en la escena (véase Figura 14).

Figura 14

Kill Bill (2003), de Quentin Tarantino



I.C.1.b.4. Plano holandés o aberrante

Sobre el término aberrante, Carlos Vega Escalante dice que así “se conoce a la utilización de la cámara cuando pierde su horizontalidad” (2004, p. 22). Este encuadre,

llamado también plano holandés, rompe la horizontalidad del encuadre clásico y realista, y puede ocurrir en cualquiera de los ángulos anteriormente mencionados. Pero, además, la cámara tendrá una inclinación de entre veinticinco y cuarenta y cinco grados respecto al horizonte. El encuadre girado hacia su costado, rápidamente muestra que algo no está bien, dando inestabilidad al plano, cuando un personaje se encuentra desorientado, enfermo o en medio de un problema del que prácticamente le es imposible salir. Por ejemplo, la Figura 15 evidencia el efecto de desequilibrio que la cámara logra al inclinarse sobre un costado.

Figura 15

Twelve Monkeys (1995), de Terry Gilliam



I.C.1.b.5. Plano tatami o japonés

En el plano tatami o también conocido como plano japonés, la cámara está ubicada a la altura de una persona que esté sentada en el piso, recrea así la posición en la que una persona participa en la ceremonia japonesa del té. Débora García Sánchez en su artículo *El tatami shot*, para el sitio web, *El espectador imaginario*, indica que “la cámara permanece fija y nos permite presenciar una escena cotidiana, a la que somos invitados a asistir” (2011, p.1). Es un plano comúnmente presente en la filmografía de Yasujirō Ozu, quien popularizó este recurso. García Sánchez y agrega que “al emplear la toma a ras de tatami, el cineasta nipón está negándole al espectador la posibilidad de identificarse con sus protagonistas” (2011 p.1). Es decir, el espectador toma una actitud meramente contemplativa (véase Figura 16).

Figura 16

Equinox Flower (1958), de Yasujirō Ozu





I.D. El punto de vista

Se entiende por punto de vista, la manera en que el público vive el relato, en función de quien mira la historia, de quien cuenta la historia y cuál es el concepto. Se ha dicho en el acápite anterior que una acción dramática puede verse desde distintas posiciones o angulaciones, y en función de ellas puede tener distintos efectos y significaciones, según las decisiones del director. En *Punto de vista cinematográfico*, Miguel Lagorio dice: “El punto de vista: como un ver (lo que efectivamente se ve), como un saber (el detentar un cierto grado de saber o conocimiento), como un sistema de valores (convicciones, intenciones)” (2013 p.1). En pocas palabras, el punto de vista trabaja en tres niveles: la mirada de un personaje o del narrador externo, lo que se sabe sobre la imagen vista, según como cuenta o narra, y lo interpretable según los conceptos y discurso.

I.D.1 Tres puntos de vista posibles

I.D.1.a Punto de vista óptico

Respecto al punto de vista óptico, se refiere a la manera en que el director de la película cuenta la historia mediante la ubicación de la cámara y el uso de los distintos recursos cinematográficos con los que cuenta: iluminación, escenografía, vestuario, etc. Sin embargo, la posición de la cámara es el aspecto central de este apartado, porque permite ver una situación determinada con los ojos de un personaje, exteriorizar su estado interno, e incluso ubicar al espectador en un espacio y en un tiempo específico. Según Adrián Massanet: “El director emplaza la cámara en un lugar determinado y mira hacia un punto establecido” (2011, p. 1). O sea que, a diferencia de la angulación, el punto de vista óptico, no toma en cuenta solo al personaje, sino que su labor es la de establecer una idea, teniendo en cuenta toda y cada uno de los elementos que componen el encuadre: es una forma de simbolizar y conceptualizar el mundo en el que ocurre el relato. Dentro de este apartado, se envuelven varios tipos de punto de vista óptico.

I.D.1.a.1 Plano Subjetivo

Este plano hace referencia a la mirada de uno de los personajes, como si la cámara fueran sus ojos. Es un plano de descubrimiento en el que tanto espectador como protagonista se encuentran en igualdad de condiciones. Según Alexis Racionero, en *El lenguaje cinematográfico*, “este plano genera tensión e incomodidad” (2008, p. 31). Es

un plano que involucra al público en el relato al fundirlo con el protagonista, volviéndolo uno. De modo que ambos reciben juntos la información presentada. Ninguno sabe más que el otro. La Figura 17 muestra la interacción visual entre el personaje y el espectador, sin llegar a romper la cuarta pared.

Figura 17

Kill Bill (2003), de Quentin Tarantino



I.D.1.a.2 Plano objetivo

Es una forma neutra de abordar el relato. No se involucra con la mirada de ningún personaje. De Santiago y Orte García mencionan que es “ajeno por completo del mundo personal percibido por los personajes de la película” (2017, p. 39). La cámara y, por lo tanto, el espectador, son observadores omniscientes; su ubicación está destinada a mostrar de la mejor manera a los personajes y sus acciones, sin que ellos sean conscientes de que alguien los observa. Es el plano más común en la realización cinematográfica. En la Figura 18, observamos que la cámara se ubica de tal manera que permite ver con claridad al protagonista, a la vez que favorece a la estética del plano, a través de conceptos como la profundidad de campo y la composición.

Figura 18

Darkest Hour (2017), de Joe Wright



I.D.1.a.3 Plano objetual

Aquí la cámara se ubica como si encarnara la perspectiva de un objeto en la escena, un lugar que no podría reflejar la mirada humana. Como Racionero dice:

“Nunca podría estar en la nevera, un microondas o un inodoro” (2008, p.32). Este plano también suele ser llamado plano imposible, por lo irreal que supone una mirada desde este tipo de lugares. Es similar al plano subjetivo, pero aplicado a objetos. En la Figura 19, observamos el resultado del plano objetual con la cámara ubicada en el interior de una lavadora.

Figura 19

Breaking Bad (2008-2013), de Vince Gilligan



I.D.1.a.4 Plano aéreo (Vista de ave)

La cámara se ubica sobre personajes y locaciones, como si se tratara de una mirada omnisciente que los acompaña, al tiempo que revela el lugar donde se desarrollará la historia. Según Francisco Pérez, en *Ángulos de cámara en el cine*: “Podría ser cenital, pero también puede ser un plano picado” (2017, p. 3). Y lo dice así, porque el plano no exige una angulación específica. Por lo que es comúnmente utilizado en largos trayectos realizados por los personajes, para mostrar la naturaleza o características de los lugares por los que recorren, y que tendrán relevancia en el film. En la Figura 20 se observa el lugar en que se desarrollará la historia, a la vez que el plano advierte de la lejanía de nuestros personajes con, por ejemplo, la ciudad.

Figura 20

The Shining (1980), de Stanley Kubrick



I.D.1.a.5 Plano de interpelación

Ocurre cuando el personaje es consciente de la presencia de la cámara, llegando incluso a interactuar con ella. Miguel Lagorio dice: “La característica de la interpelación es su esencia discursiva” (2013, p. 5). El personaje evidencia la ficcionalidad al interactuar directamente con el espectador, para argumentar una idea o un concepto. Se rompe la cuarta pared y el espectador pasa de ser un simple observador a ser un receptor directo al que se le entrega información muy específica. Por ejemplo, en la Figura 21, la cámara no representa la vista subjetiva de un personaje, sino que la interacción que se da con el espectador es directa, consciente de su propia presencia, rompiendo momentáneamente la ficción.

Figura 21

El rey del barrio (1950), de Gilberto Martínez Solares



I.D.1.b Punto de vista narrativo y focalización

En cuanto al punto de vista narrativo o de quien cuenta la historia, que puede ser intradiegético o extradiegético, un personaje o varios personajes en el primer caso, u omnisciente en el segundo (y que puede incluir la banda sonora). Los autores Mónica Gentile, Rogelio Díaz y Pablo Ferrari, en su libro *Escenografía cinematográfica* (2007), mencionan que, “crear el universo en el cual se desarrolla la historia, depende directamente de la focalización” (2007, p. 286). Es decir, el punto de vista desde el cual se afronta el relato, es decir, quien nos cuenta la historia.

Si se tiene en cuenta que el punto de vista implica el lugar desde donde es visto el relato, la focalización es qué, cómo y cuándo se presenta información al espectador. Es decir, comprende qué se muestra y qué se omite al público. Gentile, Díaz y Ferrari, explican que “la focalización de un hecho, de una escena o de todo el relato se establece en la construcción misma del texto narrativo (guion)” (2007, p. 286). Es decir, el narrador, sea intradiegético o extradiegético, tiene la capacidad de decidir cómo y



cuándo el espectador se entera de un hecho relevante para la historia. En ese aspecto, la focalización consta de tres tipos: focalización interna, focalización externa y focalización cero.

I.D.1.b.1 Focalización interna

La focalización interna es aquella en la que el espectador ve y sabe lo mismo que el personaje, porque es capaz incluso de meterse en su cabeza. Ambos se enteran al mismo tiempo de los hechos que suceden en la historia. Ninguno sabe ni ve más que el otro. José Luis Valhondo, en *Focalización fílmica Clásica y Moderna: estructuras de información en la historia del cine de ficción*, dice que en la focalización interna “el público es orientado hacia el protagonista de la trama, del que puede leer en algún grado su mente a través de la representación directa de sus cogniciones” (2020, p. 6). Lo que significa que el espectador, a través de lo que ve, sabe y siente el personaje, respecto a los acontecimientos que ocurren entorno y dentro de este, puede entender cómo se siente, qué piensa, qué sueña, puesto que comparte la cámara y el mundo subjetivo.

I.D.1.b.2 Focalización externa

En la focalización externa, el espectador no puede acceder a las emociones y sentimientos del personaje, porque como dice Efrén Cuevas, en *Focalización en los relatos audiovisuales*: “Se trata de relatos en los que el narrador muestra todo desde fuera, sin que le sea posible acceder a los pensamientos de ningún personaje” (2001, p. 126). Asunto que implica que el público ve y sabe menos que el protagonista, y, por lo tanto, según Gentile, Díaz y Ferrari, es el narrador “quien guía la mirada del espectador decidiendo qué debe ver y qué debe ignorar” (2007, p. 286). Todo esto provoca que el espectador tome un rol de testigo en la historia, obteniendo información únicamente de lo que ve y escucha a través del narrador cinematográfico (la cámara objetiva).

I.D.1.b.3 Focalización cero

En la focalización cero se hace presente un narrador omnisciente que cuenta todo lo que pasa desde la extradiégesis: su conocimiento y visión de los hechos sobrepasa a los del personaje y el espectador. Efrén Cuevas dice a propósito de esta focalización: “El narrador sabe más —o mejor, cuenta más— de lo que saben los personajes” (2001, p. 126). Conoce y ve todos los hechos desde todas las perspectivas, incluidas las que tienen los personajes. Para José Luis Valhondo, “la expresión «cero» denota que el foco



no se coloca en ningún agente en especial y sí en todos” (2020, p. 6). Se podría decir entonces que la focalización cero aporta imparcialidad al relato.

En general, las películas no se basan en un tipo específico de focalización para contar sus historias. Según avanza el relato y en medida de lo necesario, se intercalan distintas focalizaciones para dar dinamismo a los hechos, al mismo tiempo que se exploran acontecimientos y personajes desde distintas perspectivas narrativas y angulación de cámara. En el cine clásico realista hay una predominancia de la focalización externa, pero es en el cine moderno cuando comienza a explorarse el mundo interno del personaje y la descripción de los lugares, entonces aparece la focalización interna y cero.

I.D.1.c Punto de vista discursivo o conceptual

Para nuestra investigación y el análisis de películas, importa solamente el punto de vista óptico y el narrativo y sus focalizaciones. Sin embargo, no está por demás, decir algo sobre la tercera posibilidad del punto de vista que se refiere a la parte conceptual. Así, el punto de vista discursivo es la manera ideológica en que el director aborda el relato, Adrián Massanet en *Espinof: El punto de vista*, dice que “lo que te está diciendo, como espectador, es: ven aquí, acompáñame, te voy a mostrar algo y te lo voy a mostrar de la forma en que yo lo veo” (2011, p. 2); es decir, el realizador establece su visión del mundo narrado, basado en sus decisiones conceptuales (estéticas y filosóficas), y el espectador asimilará ese discurso del director de una u otra manera, y dependiendo en cómo se enfoque ideológicamente la realidad contada, comprenderá la situación y/o personaje presentado. Puede ocurrir que el discurso o sistema de valores y creencias que aparece en una película, no necesariamente sea el mismo para el espectador ni el director.

A manera de resumen del capítulo primero, se puede decir que la angulación en el cine es la relación de altura entre la cámara y el personaje u objeto filmado. Según De Santiago Ruiz y Orte García: “La angulación de un plano viene definida por la correspondencia entre dos niveles: el de la toma y el del objeto u objetos que contiene en ella” (2017, p.35). El asunto de la toma resulta imprescindible, porque si el plano es filmado desde una posición elevada respecto al personaje, su significado será distinto, por ejemplo, a si es filmado desde abajo, de perfil o de espaldas. Y el segundo nivel al que hacen referencia los autores, es del objeto u objetos en el interior del plano, ya que



no importa su tamaño, su color o su naturaleza. La ubicación de la cámara puede dotar de fuerza, inestabilidad emocional o vulnerabilidad al personaje. Por eso, De Santiago Ruiz y Orte García, añaden que “gracias a las imágenes resultantes, incluso podrán interactuar con el espectador, de modo que capten sensaciones distintas” (2017, p.35). Cada plano implica un significado que el espectador interpreta al momento de verlo.

Por otro lado, el punto de vista es la manera en que el director de la película cuenta la historia. De esta manera, encontramos tres tipos: el punto de vista óptico, que se refiere a la ubicación de la cámara y el uso de los distintos recursos cinematográficos con los que cuenta, permitiendo ver una situación determinada con los ojos de un personaje. El punto de vista narrativo es la manera en que la información se devela al espectador en la medida en que la historia se desarrolla, sin olvidar que está delimitada por necesidades dramáticas para mantener el interés del público. Para esto, tiene en cuenta la focalización, y sus tres tipos: focalización interna, en la que el espectador y personaje ven y saben lo mismo, y ambos descubren a la vez los hechos que son necesarios conocer; focalización externa, en la que el narrador muestra todo desde fuera, sin acceder a los pensamientos de ningún personaje: es la mirada del narrador; y focalización cero, en la que existe un narrador omnipresente que permite al espectador conocer toda la información de la historia, incluso lo que piensa o recuerda algún personaje.

Finalmente, el punto de vista discursivo, que es, como el autor se define a sí mismo gracias a su capacidad para establecer un estilo que le permita desarrollar la visión que tiene de una historia para entenderla, moldearla y presentarla al espectador, sus decisiones sobre ¿cómo lo hará? (angulación y recursos cinematográficos), ¿de quién será la mirada? (subjctiva u objetiva), ¿quién la contará? (focalización y tipos de narradores), y ¿por qué? (discurso del director), dan forma y diferencia a una película de otra. Como hemos dicho para este estudio dejaremos fuera el punto de vista discursivo.



Capítulo II

Estudio de casos: análisis de tres películas.

Para reflexionar sobre el uso de las distintas angulaciones de cámara en el cine, el punto de vista y el tipo de narrador, se realizará un análisis de tres películas: *Kill Bill* (2003), de Quentin Tarantino; *Ciudad de Dios* (2002), de Fernando Meirelles y Kátia Lund; y *Pescador* (2011), de Sebastián Cordero. La selección se ha hecho en función de que en las tres películas se puede detectar nítidamente la intención narrativa de la angulación. Para el análisis se usó la metodología sugerida por Gentile, Díaz y Ferrari en su libro *Escenografía cinematográfica* (2007), cuyo capítulo dedicado a la dirección y el lenguaje cinematográfico, pero sobre todo a la angulación de cámara, resulta imprescindible.

En el texto los autores establecen los siguientes conceptos: 1) angulación, que como hemos visto a lo largo de este estudio, es la relación de altura de la cámara respecto al personaje u objeto; 2) punto de vista óptico; y 3) punto de vista narrativo o focalización, que se refiere a quién construye el mundo dentro de la ficción, y la forma en que el público lo descubre. A su vez, la focalización o instancia narrativa, se clasifica en tres distintos tipos: focalización interna, en la que el espectador conoce la misma información que el personaje; focalización externa, presente en los relatos donde el narrador es quien dirige el punto de atención, decidiendo qué se ve y qué se ignora; y la focalización cero, que corresponde a un narrador omnisciente extradiegético que permite verlo y saberlo todo.

El análisis tiene el siguiente orden: sinopsis, escena o secuencia, contexto dramático, angulación, punto de vista óptico y focalización narrativa, aspectos aplicados a los componentes teóricos de la angulación, según Alexis Racionero (2008), Rubén Enzian (2012), Francisco Pérez (2017), De Santiago Ruiz y Orte Garcia (2017), y Julia Acosta (2018); en tanto el punto de vista según Adrián Massanet (2011), Miguel Lagorio (2013); y la focalización según Efrén Cuevas (2001), Gentile, Díaz y Ferrari (2007), y José Luis Valhondo (2020), que constituyen el marco teórico.



II.A. *Kill Bill* (2003), de Quentin Tarantino

II.A.1. Sinopsis

Luego de que su prometido fuera asesinado e intentaran hacer lo mismo con ella, Beatrix Kiddo despierta de un coma que la mantuvo hospitalizada por cuatro años, dispuesta a tomar venganza de las personas que arruinaron su vida y a quienes consideraba amigos. Sus enemigos pertenecen al Escuadrón Asesino Víbora Letal, al que Beatrix también pertenecía con el alias de Mamba Negra; en adelante, no descansará hasta acabar con ellos y con su líder, Bill.

II.A.2. Escena o secuencia

Para el análisis de *Kill Bill* se ha tomado en cuenta la secuencia que va desde los 82':16'' hasta al 82':30'', vemos una multitud de hombres pertenecientes a grupos yakuza ingresar a una sala de fiestas japonesa a la que Beatrix ha llegado para acabar con O-Ren Ishii, líder de la organización criminal. Sin salida y sin intención de escapar, Beatrix se enfrenta a todos con su katana, hasta llegar a O-Ren. La escena muestra un descomunal derroche de sangre y extremidades mutiladas, producto de la intensa lucha llevada a cabo.

II.A.3. Contexto dramático

Beatrix Kiddo inicia un viaje de venganza en busca de los asesinos de su prometido, y no descansará hasta haber liquidado a todos. Su objetivo se complica, porque las personas a las que quiere eliminar son asesinos profesionales, de modo que debe enfrentarlos uno a la vez. Beatrix visita Japón, pues ahí encontrará a uno de sus principales objetivos en un salón de bailes: O-Ren, la líder yakuza que controla la ciudad y posee un ejército de asesinos dispuestos a todo por defenderla.

II.A.4. Angulación

La escena seleccionada tiene una angulación cenital que muestra a Beatrix rodeada por decenas de asesinos a los que debe eliminar antes de enfrentarse a O-Ren. La angulación permite ver y entender la desventaja de la situación en la que se encuentra, porque como menciona Julia Acosta: “Es eficaz para mostrar la limitación de un área o el caos existente en un espacio” (2018, p. 162). Justamente en ese instante de la película, el espectador se encuentra en un lugar demasiado caótico, y el plano muestra a la protagonista en medio de un salón de fiestas, rodeada por asesinos armados y listos



para matarla. Para Baccaro y Guzmán la angulación cenital “genera un efecto de extrañación ya que no es tan frecuente este tipo de mirada en el trato personalizado de la vida cotidiana” (2013, p. 40). Pero en este caso, su uso permite enfatizar la dificultad de la situación. En primer lugar, por la cantidad de oponentes que tiene que enfrentar la protagonista, y segundo, porque cada uno de ellos ha sido entrenado para matar es por eso que el plano cenital en esta escena no llega a ser, solo un artificio visual (Baccaro y Guzmán, 2013).

II.A.5 Punto de vista óptico

El punto de vista de esta escena es aéreo: la cámara se ubica por sobre el lugar donde ocurre la acción. Alexis Racionero menciona que esto sirve para mostrar “un lugar que es importante conocer” (2008, p. 27). Y resulta así debido a que en ese espacio ocurre el enfrentamiento más sangriento de la película, a la vez que deja ver a los personajes que se involucrarán, lo cerca que están de Beatrix y la cantidad de armas que poseen. La manera en que el espectador ve lo que sucede no pertenece a un personaje, sino a la mirada omnisciente del narrador cinematográfico, que enseña la escena casi siempre desde una posición elevada, gracias al plano cenital, pero también al plano picado (Francisco Pérez, 2017).

II.A.6. Focalización narrativa

La escena tiene una focalización externa, pues el narrador cinematográfico (extradiegético) guía la mirada del espectador, decidiendo qué debemos ver y cómo lo debemos hacer. Gentile, Díaz y Ferrari dicen que “esta focalización dosifica la información y manipula la curiosidad en busca de lograr el desconcierto que luego se transformará en sorpresa” (2007, p. 286). Eso precisamente sucede en la escena cuando vemos a los contrincantes de Beatrix, quien se encuentra en clara desventaja. Nada le asegura al espectador que Beatrix pueda ganar, pero todo cambia cuando inicia la batalla y entendemos que sus habilidades son superiores a las de los demás. En la focalización externa, el narrador muestra todo desde fuera, sin que le sea posible acceder a los pensamientos de ningún personaje (Efrén Cuevas, 2001). Por esto, el espectador toma una postura de duda ante lo que Beatrix pueda lograr. Véase Figuras 22, 23 y 24.

Figuras 22, 23 y 24

Kill Bill (2003), de Quentin Tarantino





II.B. *Ciudad de Dios* (2002), de Fernando Meirelles y Kátia Lund

II.B.1 Sinopsis

En los años sesenta, en una favela de Río de Janeiro conocida como Ciudad de Dios, Buscapé, un niño pobre con afán de ser fotógrafo profesional, es testigo de los enfrentamientos cotidianos entre las bandas del crimen organizado. Por su parte, Dadinho, un niño del mismo barrio, sueña con ser el jefe de los criminales y controlar la ciudad. Su ambición e incapacidad empática lo convierten poco a poco en un asesino a sangre fría. Para Ricardo Greene, en *Ciudad de Dios: tan lejos de la postal, tan cerca del infierno*, “es innegable que *Ciudad de Dios* gira temáticamente entorno a la pobreza y a la violencia” (2004, p.121) a la que se enfrentan las personas que habitan las favelas en las grandes ciudades de Brasil.

II.B.2 Escena o secuencia

La escena transcurre entre el 42':27'' al 42':40'', se ve como un Dadinho, siendo aún un niño, dispara a quema ropa contra Marreco, hermano mayor de Buscapé, el protagonista de la película. Mientras Marreco está en el piso, Dadinho se ubica por encima de él y sigue disparando. Su rostro muestra una sonrisa que luego deja salir estridentes carcajadas. La siguiente secuencia intercala varios planos contrapicados del mismo personaje disparando en dirección a la cámara en distintas ocasiones, todo visto través de planos subjetivos de las víctimas. La escena enlaza varios asesinatos cometidos por Dadinho a lo largo de los años, a la vez que muestra como el personaje cambia físicamente, hasta llegar a su adolescencia.

II.B.3 Contexto dramático

En el barrio más pobre de Río de Janeiro, en la década de los sesenta, la delincuencia resulta prácticamente la única opción que muchos tienen para dejar atrás la miseria. En ese contexto, aparecen dos personajes con sus diferencias y puntos en común. Ambos tienen distintos planes de vida en base a su ominosa experiencia en la favela Ciudad de Dios, lugar infernal donde se desarrolla la historia.

El sueño de Buscapé aparece al ver como un reportero fotografía el crimen de uno de sus vecinos. Sin embargo, a lo largo de su infancia y adolescencia no logra deslindarse de la abundante violencia que lo rodea. Sin querer continúa involucrándose en hechos macabros que lo mantienen cercado por el peligro. En cambio, Dadinho



quiere convertirse en un famoso delincuente, al igual que su hermano y sus amigos que roban y asesinan porque están seguros de que no existe otra manera de salir de la pobreza. Las condiciones más hostiles de ese mundo donde se malvive todos los días, crean un personaje sádico, sin posibilidades de empatizar con nadie; el asesinato y las drogas se terminan normalizando en su vida.

II.B.4. Angulación

La secuencia presenta una sucesión de planos con angulación contrapicada en la que vemos a Dadinho ubicarse por sobre la cámara, mientras con un arma apunta directamente al espectador. El resultado de este ángulo de cámara, como indica Eizan, es que “el personaje queda engrandecido, potenciado, de manera que parecerá más grande y poderoso” (2012, p.7). No importa que Dadinho todavía sea un niño. La situación no lo hace ver ni inocente ni vulnerable, por el contrario, al encuadrarlo con un ángulo contrapicado obtiene el control total de la escena. El arma que lleva en sus manos, la actitud alegre ante el crimen cometido sin ningún rezago de inocencia, revelan al espectador la naturaleza de Dadinho y su rol en la película. El ángulo de cámara que Meirelles y Lund elijen para esta secuencia, da al personaje una apariencia colosal (Eizan, 2012).

II.B.5 Punto de vista óptico

En la escena analizada, el punto de vista es subjetivo de las víctimas; la cámara se posiciona para mostrar la acción como si fuera el espectador el que está siendo atacado por Dadinho. Alexis Racionero indica que “la cámara está en los ojos del personaje” (2008, p. 30). Solo así es posible que el espectador se involucre directamente en la historia, ubicándose cara a cara con Dadinho, mientras este les dispara sin contemplaciones. Racionero agrega que el punto de vista subjetivo puede “generar tensión e incomodidad” (2008, p. 31). Además, el uso de cámara en mano logra develar la presencia de alguien en el piso, y si bien el espectador no sabe de quién se trata, se puede poner en su lugar.

II.B.6 Focalización narrativa

En la escena se identifica el uso de la focalización interna que José Luis Valhondo dice que se utiliza para “indicar un tipo de narración en la que el espectador sabe tanto como uno de los personajes” (2020, p. 6). En este caso la víctima (Marreco). De modo

que el espectador no tiene más información que el personaje. Juntos acaban por experimentar la sorpresa generada al iniciar la secuencia tras los primeros disparos. Así, el conocimiento de ambos se limita a lo que ven y entienden. Hay que pensar que en principio, Dadinho se ve como alguien indefenso, es fácil quitarle su dinero, y de hecho es lo que hace Marreco. Pero en el momento exacto en que Dadinho saca su arma, cambia todo. La sensación de grandeza al jalar fácilmente el gatillo y la satisfacción de provocar la muerte, permiten ver ya no solo a un niño, sino la conversión de aquel en un sanguinario asesino que, por supuesto, actúa en defensa propia y que también disfruta del mal ocasionado. Véase Figuras 25, 26 y 27.

Figuras 25, 26 y 27

Ciudad de Dios (2002), de Fernando Meirelles y Kátia Lund





II.C. *Pescador* (2011), de Sebastián Cordero

II.C.1. Sinopsis

Carlos Adrián es un pescador con grandes aspiraciones, pero su vida en El Matal, un pequeño pueblo de la zona ecuatoriana, donde ha pasado toda su vida, no lo satisface. Tras encontrar varios paquetes de cocaína por el naufragio de una lancha de narcotraficantes, ve la oportunidad de empezar por fin la vida de sus sueños. Decide viajar a Guayaquil, ciudad en donde Lorna, una mujer colombiana, le ayudará a vender la droga y encontrar a su padre, un importante político local.

II.C.2 Escena o secuencia

La escena seleccionada para el análisis transcurre entre el 47':40'' al 48':10'', Carlos Adrián recorre las calles de Guayaquil, a donde acaba de llegar con la firme intención de cambiar de vida. El mundo entonces se le abre ante sus ojos: grandes edificios, autos y luces, no son como en su pueblo El Matal. La escena está realizada mediante un plano secuencia dorsal que sigue al protagonista mientras descubrimos simultáneamente la ciudad. El recorrido es bastante largo, pero el director utiliza el efecto de cámara rápida para apresurarlo.

II.C.3 Contexto dramático

En el Matal, para Carlos Adrián los grandes afanes vitales se reducen a la pesca, única forma para sobrevivir el día a día. Cuando la corriente trae a la orilla de la playa los restos del naufragio de una lancha de narcotraficantes, varios paquetes de droga son recogidos por los habitantes del lugar. Carlos Adrián ve llegada la oportunidad de su vida, y con la ayuda de Lorna viaja a Guayaquil, donde venderá los paquetes y visitará a su padre, un importante político que nunca ha visto. Lorna se encarga de contactar a quienes venderán los paquetes, mientras él explora la imponente ciudad.

II.C.4 Angulación

Para la exploración que Carlos Adrián realiza de la ciudad de Guayaquil, el director Sebastián Cordero utiliza un plano dorsal con angulación en el eje, que permite observar las acciones y reacciones del personaje ante lo que ve. Julia Acosta indica que esta angulación logra “crear una conexión entre el personaje y lo que está mirando” (2018, p. 161). La ciudad es nueva, diferente a lo que Carlos Adrián ha visto a lo largo de su vida. El recorrido a través de las calles lo sorprende sobremanera. Para el

espectador, el plano dorsal explica qué ve el protagonista, pero incluyéndolo; confirma su rol de observador (Eizan, 2012).

II.C.5 Punto de vista óptico

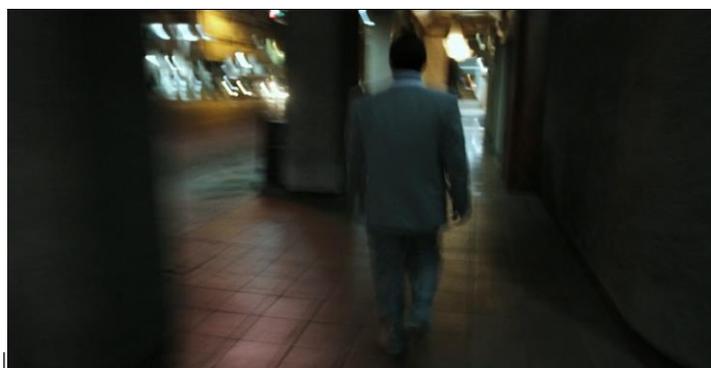
En esta escena se observa el punto de vista objetivo: la cámara muestra claramente a Carlos Adrián y sus reacciones ante lo que está viviendo, sin posicionarse en la mirada de otro personaje. Miguel Lagorio dice que el punto de vista objetivo está presente en los planos “que no presentan ángulos ni movimientos demasiado elaborados o extraños que manifiesten al espectador la presencia de un narrador o un punto de vista personal” (2013, p. 5). Lo que llega a cumplirse cuando la cámara avanza junto al protagonista, como una presencia omnisciente, ajena por completo al mundo personal percibido por los personajes de la película (De Santiago y Orte García, 2017), lo que permite centrar nuestra atención en Carlos Adrián y su recorrido por la ciudad que está descubriendo.

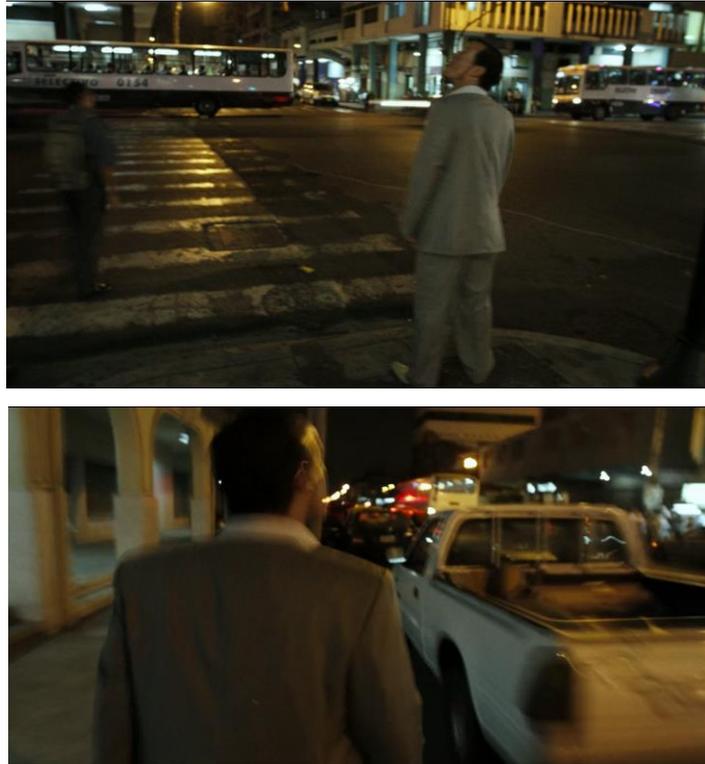
II.C.6 Focalización narrativa

En la escena se observa la focalización interna, debido a que el espectador y el personaje descubren la ciudad mientras se adentran por sus calles. Gentile, Díaz y Ferrari dicen que en la focalización interna “el espectador únicamente ve y sabe lo mismo que el personaje” (2007, p. 286). En la escena el personaje no sabe más que el espectador. Lo que encuentre Carlos Adrián será nuevo para ambos. El público es orientado así hacia el protagonista de la trama, pudiendo incluso leer en algún grado su mente a través de la representación directa de sus cogniciones (Valhondo, 2020). Véase Figuras 28, 29 y 30.

Figuras 28, 29 y 30

Pescador (2011), de Sebastián Cordero





Para cerrar el capítulo segundo, se puede decir que la angulación de cámara ayuda a los directores a explorar hechos, circunstancias y emociones de los personajes. Por ejemplo, en la escena analizada de *Kill Bill* (2003), de Quentin Tarantino, el espectador ve a Beatrix Kiddo rodeada y a punto de luchar mortalmente contra varios enemigos armados, pero la magnitud de la escena se comprende mejor cuando el director decide mostrar tanto el escenario como a cada uno de los personajes mediante un plano cenital, que permite ver la limitación del área y el caos que la rodea (Acosta, 2018). De esa manera, el espectador entiende lo complicado de la situación que la protagonista debe enfrentar.

Por su parte, en *Ciudad de Dios* (2002), de Fernando Meirelles y Kátia Lund, la escena analizada muestra a Dadinho, quien a pesar de ser solo un niño, el ángulo contrapicado evidencia su interioridad, su poder y su halo de superioridad gracias al crimen (Eizan, 2012). Finalmente, en *Pescador* (2012), de Sebastián Cordero, la angulación dorsal elegida para la escena analizada, permite que el espectador mire al personaje protagonista junto a sus acciones, al tiempo que descubren juntos Guayaquil, creando una conexión entre el personaje y lo mirado (Acosta, 2018). El espectador se convierte en un testigo que siente lo mismo que el protagonista cuando recorre un entorno desconocido.



Respecto al punto de vista óptico, o sea, desde dónde se mira la historia contada (definido por el director), el espectador llega a involucrarse en mayor o en menor medida. Por ejemplo, en *Kill Bill* (2003), el punto de vista aéreo permite entender la circunstancia y su complejidad, al ubicar al espectador únicamente como observador, pero mostrando un lugar que es importante conocer (Racionero, 2008). En *Ciudad de Dios* (2002), el espectador se involucra en la historia cuando ve la acción desde la visión subjetiva de algunos personajes que están siendo asesinados. Es decir, el público se pone en el lugar de las víctimas, y como también tiene un arma apuntándole directamente y a tan corta distancia, entra en un estado de vulnerabilidad, generado a partir de la tensión y la incomodidad (Racionero, 2008). En *Pescador* (2012), el punto de vista objetivo facilita al espectador la comprensión sobre los hechos narrados, pues la cámara se posiciona en el lugar que mejor permite entender lo que sucede. Cuando Carlos Adrián empieza su recorrido por las calles de Guayaquil, la cámara se ubica detrás de él para que el espectador también, ante todo lo nuevo, comparta las acciones, reacciones y descubrimientos de Carlos Adrián (De Santiago Ruiz y Orte Garcia, 2017).

Como se ha indicado, la focalización narrativa determina cómo el narrador cinematográfico devela información relevante al público a medida que avanza la historia. En las escenas analizadas se encontraron dos de sus tres variantes: en *Kill Bill* (2003), se observó la focalización externa, porque es el narrador cinematográfico quien guía la mirada del espectador, decidiendo qué debe ver y qué debe ignorar (Gentile, Díaz y Ferrari, 2007). Por tanto, cuando Beatrix está por iniciar la lucha, el nivel de conocimiento de los hechos es menor para el público que para el personaje. Lo que sucede tras el inicio de la gran batalla es decisivo.

En las escenas de las películas *Ciudad de Dios* (2001) y *Pescador* (2012), la focalización es interna porque el espectador no tiene mayor información que la que tiene el personaje. En *Ciudad de Dios*, cuando Marreco se encuentra con Dadinho, nada parece estar fuera de lo común, y a lo largo de la escena el espectador sabe tanto como el personaje (Valhondo, 2020). Por eso, resulta sorprendente la manera en que el niño lo asesina. En *Pescador*, la focalización también es interna, debido a que tanto el personaje como el espectador están frente a un entorno desconocido que descubren juntos. Todo lo que se encuentren en el camino será nuevo para los dos, confirmando de esta manera que en la focalización interna el público y el protagonista ven y saben lo mismo (Gentile, Díaz y Ferrari, 2007).



Capítulo III

Aplicación práctica al cortometraje *Tercera visita* (2021)

Después de estudiar las películas en las cuales la angulación y el punto de vista trabajan como medios de transmisión de ideas, emociones o sentimientos, es importante aplicar la misma metodología sugerida por Gentile, Díaz y Ferrari, en su libro *Escenografía cinematográfica* (2007), al análisis de tres escenas del cortometraje *Tercera visita*, producido y filmado en el último año de la carrera de Cine y Audiovisuales (2021). En el cortometraje convergen la angulación cenital, frontal, contrapicado y aberrante.

Mantener el mismo foco y orden de estudio tiene como propósito establecer en qué momento de la historia narrada ha sido adecuado el uso de la angulación de cámara, el punto de vista y la focalización, durante la dirección del cortometraje. En consecuencia, en cada escena se desarrollan los siguientes acápites: sinopsis, escena o secuencia, contexto dramático, angulación, punto de vista conceptual y la focalización. Cada elemento de análisis está acompañado de su respectivo marco teórico.

III.A. *Tercera visita* (2021), de Paúl Urgilés

III.A.1. Sinopsis

Isaac (26 años), ex deportista (ecuavóley), tras sufrir dos infartos de los que logró recuperarse de milagro, tiene una vida sedentaria, encerrado en su departamento. Su condición física le imposibilita hacer grandes esfuerzos, por eso su esposa Laura, lo cuida, realiza las labores domésticas y provee económicamente al hogar, gracias a la panadería que administra. Un día, Isaac recibe la visita de Isabel, una alegoría de la muerte con apariencia de una joven mujer, que ha llegado por tercera vez. Isaac intenta evadir la muerte, aunque Isabel no lo obliga a acompañarla. Pero le hace entender que al prolongar su vida, en las condiciones que se encuentra, solo genera sufrimiento en sus seres queridos, en especial de su esposa, a pesar de que ella no lo demuestre. El deseo de vivir de Isaac no es mayor que el amor que siente por Laura. Aceptará acompañar a Isabel, siempre y cuando pueda despedirse.



III.A.2. Escena I: el plano cenital y lo que el entorno comunica

En la primera escena del cortometraje, durante el 1':00'' al 1':06'', se ve a Isaac recostado en el sofá de su departamento. Cuando despierta, su mirada vacía y su rostro inexpresivo delatan un malestar interno del personaje. Todo lo que lo rodea parece saturar la imagen con formas y figuras: elementos como el reposabrazos y el espaldar del sofá, la mesa de centro, la alfombra e incluso sus manos sobre su pecho con los dedos entrelazados, muestran la presión que siente en ese preciso momento. El mensaje es claro: Isaac es un moribundo (Véase anexo 1, escena 1).

III.A.3. Contexto dramático

Isaac despierta para darse cuenta que, una vez más, el día a terminado y no se ha dado cuenta. Los últimos meses de su vida siempre han transcurrido así, casi enclaustrado en su departamento, debido a que los problemas relacionados con su enfermedad cardíaca han reducido al mínimo su actividad física, teniendo que depender completamente de su esposa, Laura. Aunque quiera ayudar y dejar de ser un estorbo en su relación, es muy poco probable que Isaac lo consiga. Esto provoca que su malestar tanto físico como psicológico empeoren todos los días.

III.A.4. Angulación

En esta escena la angulación es cenital: la cámara se ubica sobre Isaac, mientras se lo ve recostado boca arriba en el sofá. El plano crea así un efecto de extrañación en el público, por lo poco común de la mirada (Baccaro y Guzmán, 2013). La angulación cenital también muestra características del lugar, como la mesa de centro, la alfombra y el mueble sobre el que Isaac descansa, mismos que lo rodean y lo limitan a un pequeño espacio. Las formas y las figuras crean una imagen saturada de información. Finalmente, las manos del personaje sobre su pecho muestran la presión que siente sobre su condición en ese momento. Según Acosta, solo así es evidente el caos existente en el espacio (2018).

III.A.5. Punto de vista óptico

El punto de vista de la escena es el aéreo, porque permite ver desde una posición elevada a Isaac, así como destacar el entorno que lo rodea (Racionero, 2008). Pero también representa o significa la mirada omnisciente del narrador cinematográfico, que

alejada de cualquier otro personaje enfrenta directamente al espectador y al protagonista, sin que este último sea consciente de su presencia, permitiendo destacar sus expresiones. Además, la angulación refuerza la idea de que el espectador tiene en frente a un personaje debilitado y vulnerable.

III.A.6. Focalización narrativa

En la escena se observa la focalización externa: el narrador cinematográfico muestra todo desde fuera (Cuevas, 2001). El nivel de información que tiene el espectador es menor al de Isaac. En principio, el público tiene mínimo conocimiento sobre el personaje, un conocimiento basado únicamente en la imagen que se le ofrece. Tampoco sabe el contexto ni el estado interior de Isaac, a quien los problemas de los últimos años lo han orillado a una rutina insoportablemente repetitiva. Toda la información que recibe el público depende de cómo el narrador cinematográfico guía su mirada y de las decisiones que toma respecto de lo que se debe saber y lo que se debe ocultar (Gentile, Díaz y Ferrari, 2007). Véase Figura 31.

Figura 31.

Tercera visita (2021), de Paúl Urgilés



III.B.1 Escena II: plano frontal y exploración del personaje

La escena transcurre entre el 1':17'' al 3':14''. Isaac e Isabel se reencuentran, pero la sorpresa pronto se convierte en malestar. Isaac sabe lo que significa: en el mejor de los casos, meses de sufrimiento, y en el peor, la muerte. Él no esperaba que se volvieran a ver tan pronto. A pesar de todo, Isabel está ahí. Isaac intenta disimular su desagrado, pero su comportamiento lo evidencia. Cree que al evitar el cruce de miradas y respondiendo rápidamente a las preguntas de Isabel, puede satisfacer su curiosidad, mientras él busca la manera de huir de la habitación. (Véase anexo 1, escena 1).



II.B.2. Contexto dramático

En 2015, Isaac tiene 24 años. Vive en Azogues con su esposa Laura. Ambos son dueños de una panadería. Como Isaac sufre de problemas cardíacos, le resulta imposible realizar grandes esfuerzos. De modo que las labores domésticas y la atención en la panadería han recaído sobre Laura. Después de dos infartos, Isaac conoce a Isabel, un ser sobrenatural con apariencia de mujer. Ella lo acompañará en el tránsito al mundo de los muertos. Sus dos primeros intentos de llevarse a Isaac han sido infructuosos. Sin embargo, en su tercera visita, Isaac intenta convencer a Isabel de dejarlo vivir una vez más. Aunque es consciente que de lograrlo, los siguientes días y meses serán difíciles, con graves problemas de salud derivados de su encuentro, y cuyo peso recaerá sobre Laura.

III.B.3. Angulación

En la escena se utiliza el plano frontal para mostrar a los personajes y cómo estos se sienten en ese momento específico de la historia, a través de un plano fijo en el eje, “a la altura de los ojos, independientemente de su postura” (Gentile Díaz y Ferrari, 2007, p. 276). Se observa la interacción de los personajes y se destaca su lenguaje corporal. Por su parte, Isaac intenta evadir la confrontación directa con la muerte, pues su mirada apunta en dirección contraria a la de Isabel; sus manos y su postura muestran nerviosismo. Quiere huir, aunque sus palabras digan lo contrario. En tanto, Isabel se muestra paciente, calmada; su postura y su cuerpo en dirección a Isaac transmiten seguridad y confianza, muestra que tiene el control de la situación. Su ubicación en el encuadre no hace más que reforzarlo.

III.B.4. Punto de vista óptico

La escena tiene un punto de vista objetivo; la cámara busca mostrar de la mejor manera lo que sucede en la historia sin develar la presencia de un narrador. Miguel Lagorio dice que el punto de vista objetivo está hecho por “todos aquellos planos que en un film no denotan ninguna mirada” (2013, p. 3). Por eso, el espectador mantiene una mirada total. Claramente ve acciones, expresiones y posiciones de los personajes. Entiende cómo se sienten a través de su interpretación. Por ejemplo, Isaac evita mirar directamente a Isabel, pero sus movimientos nerviosos reflejan su profunda incomodidad. Mientras que la imagen de Isabel sentada en el reposabrazos del sofá se

ubica por encima de Isaac, mostrando superioridad. Los movimientos y expresiones de Isabel denotan la solidez de su presencia.

III.B.5. Focalización narrativa

La escena del cortometraje presenta una focalización externa, porque el personaje sabe más que el espectador. Isaac sabe las implicaciones de la presencia de Isabel. No es la primera vez que se ven. En cambio, para el espectador la situación es confusa, no entiende el motivo del nerviosismo de Isaac, ni lo que le significa Isabel a su lado. Así se cumple a cabalidad la focalización externa, en la cual el narrador muestra todo desde fuera, sin acceder a los pensamientos de ningún personaje (Efrén Cuevas, 2001). Las preguntas generadas durante los primeros minutos del cortometraje se irán respondiendo a medida que avance el relato. Véase Figura 32.

Figura 32

Tercera visita (2021), de Paúl Urgilés



III.C.1. Escena III: plano contrapicado y la sensación de poder

Entre el 6':29'' y el 8':41'' del cortometraje, se muestra a Isaac hablar por teléfono con su madre, esperando encontrar ayuda; necesita dinero y entretener a Isabel el mayor tiempo posible. Martha es su última esperanza, y a pesar de que Isaac no habla con ella desde hace mucho tiempo y que su relación tampoco es la mejor por múltiples discusiones que han tenido a lo largo de los últimos años, en las que su esposa Laura ha sido el tema principal, Isaac siente que podrá dejar todo en el pasado para aplazar su muerte. (Véase anexo 1, escena 3).

III.C.2. Contexto dramático

Isaac vive un momento incómodo al reencontrarse con Isabel. Su objetivo es convencerla a toda costa de dejarlo vivir por más tiempo. En el teléfono que tiene en su casa ve una posible solución, y con una llamada a su madre piensa y confía que podrá



resolver el problema. La situación es la oportunidad perfecta para que Isaac tome el control.

III.C.3. Angulación

Como en este punto de la historia, Isaac cree haber encontrado la manera de ponerse en ventaja y tomar el control de la situación, su confianza se basa en la ayuda que espera encontrar en su madre. Por eso, se eligió un plano contrapicado que muestre la seguridad y estabilidad ganada cuando Isaac hace la llamada. El contrapicado tiene la capacidad de engrandecer a los personajes (Eizan, 2012). Al ubicar la cámara por debajo, el sujeto adquiere un tamaño superior al que tiene en realidad. De esa manera, por medio del ángulo contrapicado, se busca expresar un estado interno, y transmitir “una sensación de triunfo” (Gentile, Díaz y Ferrari, 2007, p. 276).

III.C.4. Punto de vista óptico

El punto de vista de la escena es objetivo; se ve al protagonista desde una ubicación que muestra sus expresiones, su postura y su entorno; lo que De Santiago Ruiz y Orte Garcia denominan “la visión de un narrador omnisciente” (2017, p. 36). Un narrador que no se entromete en la historia y enseña un momento crucial en la vida de Isaac: su más denodada lucha por mantenerse con vida. El encuadre deja ver también los objetos a su alrededor y con ellos la presión sobre su condición, asunto clave para el espectador, aunque el narrador haya decidido separarlo de la percepción de los personajes (De Santiago Ruiz y Orte Garcia, 2017).

III.C.5. Focalización narrativa

La escena presenta focalización externa, porque para el espectador no es evidente la razón de la llamada que hace Isaac, no puede acceder a su mente (Cuevas, 2001). Tampoco sabe cómo es la relación que Isaac mantiene con su madre, debido a la nula información recibida hasta el momento. En principio, el espectador no entiende completamente la situación; cuando inicia la conversación telefónica hay una discusión entre los personajes sin mayores explicaciones, intensificada rápidamente. Después, cuando Isaac termina la discusión, pone en evidencia el objetivo de la llamada: pedirle dinero a su madre. De esta manera, vemos otra característica de la focalización externa: la de generar desconcierto en el público, que luego se transforma en sorpresa (Gentile, Díaz y Ferrari, 2007) Véase Figura 33.

Figura 33

Tercera visita (2021), de Paúl Urgilés

**III.D.1. Escena IV: plano holandés, personaje inestable**

En el 8':41'' al 9':20'' del cortometraje, Isaac habla por teléfono con su madre, pero la llamada no inicia bien. Hay reclamos por la distancia entre madre e hijo, supuestamente provocada por Laura. La plática se vuelve discusión. Todo se agrava cuando Isaac revela su verdadera intención al llamar a su madre: necesita dinero y no tiene a quien más acudir. Su madre se lo reclama y se niega a ayudarlo. Isaac se derrumba. Al finalizar la escena, el protagonista pasa a ser casi una posesión de Isabel. (Véase Anexo 1, escena 3).

III.D.2. Contexto dramático

Isaac y su madre, Martha, no han mantenido una buena relación durante los últimos años. Martha nunca estuvo de acuerdo con que su hijo se desposara con Laura: ella es la culpable del helado distanciamiento con su hijo. En cambio, Isaac espera encontrar apoyo, pero las peleas y discusiones del pasado no le permiten mantener una conversación con su madre. La sola mención del dinero agrava las cosas, al involucrar también a Laura. La única esperanza de Isaac se desmorona. Su mundo ha perdido estabilidad y sus alternativas de sobrevivir son mínimas.

III.D.3. Angulación

El ángulo aberrante de la escena parte del plano contrapicado anteriormente aplicado; se inclina la cámara hacia un costado y se pierde horizontalidad (Vega Escalante, 2004). El plano se da cuando Isaac revela la intención de la llamada: pedir dinero a su madre. Martha se niega, la discusión se exagera. Entonces la imagen comienza a inclinarse lentamente hacia la derecha, logrando crear “imágenes

desequilibradas” (Gentile, Díaz y Ferrari, 2007, p.277). El objetivo es que el espectador vea el derrumbe del plan de Isaac. La estabilidad que el protagonista buscaba al realizar la llamada se ha perdido irremediabilmente.

III.D.4. Punto de vista óptico

Como es una continuación del plano anterior, pero con una variación en la angulación de cámara, se mantiene el punto de vista objetivo que da cuenta de los hechos desde la visión del narrador omnisciente que no se posiciona en la mirada de ningún personaje (Ruiz y García, 2017). La cámara capta la reacción de Isaac, después de que su Martha le niega su ayuda. El espectador no se entromete en la historia, sino que, tal como explica Miguel Lagorio, este punto de vista se convierte en “la mirada aceptada como natural por parte del espectador” que observa sin ser percibido, y que “le asegura esa invisibilidad” (2013, p. 3).

III.D.5. Focalización narrativa

A diferencia del punto de vista que no cambia a lo largo de la escena, la focalización pasa de ser externa a interna, porque Isaac ha revelado la verdadera intención de la llamada. Está a la espera de una respuesta que el público recibirá junto con él. Por tanto, desde ahora el espectador sabrá lo mismo que Isaac (Valhondo, 2020). Como el protagonista fracasa en el intento, su comportamiento y postura evidencian su malestar. Luego de colgar el teléfono con fuerza, se lleva las manos al rostro, mientras apoya los codos en sus rodillas. En la Figura 34 se aprecia la interpretación de las acciones descritas, para entender lo que pasa por la mente de Isaac (Valhondo, 2020).

Figura 34

Tercera visita (2021), de Paúl Urgilés



En resumen, durante la realización del cortometraje *Tercera visita* (2021), se tuvo en cuenta cada uno de los aspectos estudiados en la presente investigación, de modo



que, con respecto a la angulación, se aplicaron cuatro de sus variantes, siempre pensando en su labor comunicativa y expresiva en relación al argumento. Por ejemplo, el ángulo cenital utilizado en la primera escena del cortometraje, muestra el lugar y el entorno del personaje (Acosta, 2018). A su vez pone en evidencia ante el espectador cómo se siente el protagonista. El ángulo frontal, con la cámara ubicada en el eje y a la altura de los ojos del personaje permite destacar cual es el rol de poder de los personajes en un determinado momento de la historia, gracias a su lenguaje corporal (Gentile Díaz y Ferrari, 2007). La angulación contrapicada evidencia cómo se siente Isaac cuando encuentra una posibilidad de tomar el control de la situación, engrandeciéndolo y dándole una noción de poder que en realidad no tiene (Eizan, 2012). Finalmente, la angulación aberrante se utiliza para destacar la pérdida de estabilidad que siente Isaac cuando su objetivo se derrumba (Gentile, Díaz y Ferrari, 2007).

En cuanto al punto de vista óptico, en el cortometraje predomina el de tipo objetivo, aunque también se encuentra el punto de vista aéreo, utilizado para destacar el entorno del personaje (Racionero, 2008). A la vez se observa todo desde una mirada omnisciente del narrador cinematográfico. El punto de vista objetivo ubica al espectador en espacios que favorecen la comprensión de los sucesos y los personajes, sin intervenir en su interioridad (De Santiago Ruiz y Orte García, 2017). Es decir, el espectador goza de la invisibilidad que este tipo de mirada le brinda (Lagorio, 2013).

Existe una focalización narrativa de dos tipos en el cortometraje. En las primeras escenas predomina la focalización externa, porque el espectador no posee la misma información que el protagonista y no puede acceder a sus pensamientos (Cuevas, 2001). No tiene idea por lo que ha pasado el personaje, tampoco entiende por qué se comporta como se comporta con Isabel. El espectador siente gran desconcierto (Gentile, Díaz y Ferrari, 2007). Solo los personajes comprenden totalmente lo que sucede. La segunda focalización presente en el cortometraje es la de tipo interna. Ocurre cuando Isaac habla con su madre, y revela la verdadera intención de su llamada: necesita dinero. Desde ese instante, tanto el personaje como el público llegan a saber lo mismo. Están a la espera de una respuesta, y la recibirán juntos (Valhondo, 2020)



Conclusiones

La presente investigación se propuso establecer y definir los conceptos de la angulación de cámara y el punto de vista, en su sentido dramático dentro del relato audiovisual, con la finalidad de generar una propuesta que pueda ser aplicada a la dirección del cortometraje *Tercera visita* (2021). De ese modo se realizó un recorrido por la historia del cine, a través de la obra de algunos directores como los hermanos Lumière, Georges Méliès, Edwin S. Porter o D.W Griffith, quienes con su trabajo contribuyeron a la codificación del lenguaje cinematográfico. Sin embargo, en lo que respecta a la angulación, no hubo grandes avances sino hasta que Orson Welles realizó *Citizen Kane* (1941), en donde el ángulo de cámara adquirió un rol comunicativo y expresivo, necesario para construir el interior del plano, lo que permitió conectar el apartado visual con lo que el espectador interpretaba respecto a lo que veía. A partir de *Citizen Kane*, la angulación de cámara se vuelve más común. Con el tiempo se implementaron más planos y angulaciones, cada uno con distintos significados y finalidades expresivas, dejando de lado la arbitrariedad respecto a la posición de la cámara, basándose en las decisiones que el director tomaba de acuerdo al sentido dramático del relato.

A través del estudio de trabajos de autores como: Alexis Racionero (2008), Rubén Enzian (2012), Francisco Pérez (2017), De Santiago Ruiz y Orte García (2017), y Julia Acosta (2018), se puede concluir que en el cine, la angulación es la relación de altura entre la cámara y el personaje u objeto filmado, cuyo significado se define por medio de la correspondencia entre los niveles de la toma y lo que contiene en ella. El nivel de la toma se da por los distintos significados que adquiere el plano según la posición desde la que se filma, es decir, desde arriba, abajo, perfil, o espaldas, etc. En tanto, el contenido de la toma se da por el objeto u objetos en el interior del plano; no importa su tamaño, color o naturaleza, porque la ubicación de la cámara puede dotarlos de poder, fuerza, incluso inestabilidad emocional y vulnerabilidad. Solo así, las imágenes resultantes pueden interactuar con el espectador y generar distintas sensaciones.

Entre los tipos de angulación y su significado, claves para esta investigación, se encuentra: el plano cenital, eficaz para mostrar el lugar donde ocurren los hechos y lo



que contiene; plano nadir, que utiliza el suelo como fondo, efectivo para mostrar estructuras y su tamaño; plano picado, que permite al espectador tener una sensación de superioridad, respecto a lo que ve; plano contrapicado, otorga al sujeto filmado una apariencia colosal y poderosa; plano frontal, la cámara está frente al personaje y permite mostrar sus expresiones y lenguaje corporal; plano dorsal, la cámara se ubica detrás del personaje, confirmando su rol de observador; plano perfil, permite fijar la atención en los gestos y la mirada del personaje; y plano aberrante, crea imágenes desequilibradas, capaces de transmitir la desorientación de los personajes. En el plano tatami o también conocido como plano japonés, la cámara está ubicada a la altura de una persona que esté sentada en el piso, recrea así la posición en la que una persona participa en la ceremonia japonesa del té.

El segundo aspecto que se tuvo en cuenta durante la realización del estudio, fue el punto de vista, o sea, la manera en que el director decide contarnos la historia, encontramos tres tipos: el punto de vista óptico, que se refiere a la ubicación de la cámara y el uso de los distintos recursos cinematográficos con los que cuenta, permitiendo ver una situación determinada con los ojos de un personaje. El punto de vista narrativo es la manera en que la información se devela al espectador en la medida en que la historia se desarrolla, sin olvidar que está delimitada por necesidades dramáticas para mantener el interés del público. Para esto, tiene en cuenta la focalización, y sus tres tipos: focalización interna, en la que el espectador y personaje ven y saben lo mismo, y ambos descubren a la vez los hechos que son necesarios conocer; focalización externa, en la que el narrador muestra todo desde fuera, sin acceder a los pensamientos de ningún personaje: es la mirada del narrador; y focalización cero, en la que existe un narrador omnipresente que permite al espectador conocer toda la información de la historia, incluso lo que piensa o recuerda algún personaje.

Finalmente, el punto de vista discursivo, que es, como el autor se define a sí mismo gracias a su capacidad para establecer un estilo que le permita desarrollar la visión que tiene de una historia para entenderla, moldearla y presentarla al espectador, sus decisiones sobre ¿cómo lo hará? (angulación y recursos cinematográficos), ¿de quién será la mirada? (subjettiva u objetiva), ¿quién la contará? (focalización y tipos de



narradores), y ¿por qué? (discurso del director), dan forma y diferencia a una película de otra.

Los conceptos estudiados sirvieron para analizar las películas: *Kill Bill* (2003), de Quentin Tarantino; *Ciudad de Dios* (2002), de Fernando Meirelles y Kátia Lund; y *Pescador* (2012), de Sebastián Cordero. Se empleó la metodología sugerida por Gentile, Díaz y Ferrari en su libro *Escenografía cinematográfica* (2007). De ese modo se evidenció que la angulación de cámara y el punto de vista, están determinados por su capacidad de generar distintas reacciones en el espectador. Por eso, las decisiones tomadas por el director están dadas por las exigencias de la historia contada, la situación dramática y el estado interior del personaje.

Finalmente, cada uno de los aspectos estudiados en este trabajo se tuvieron en cuenta durante la realización del cortometraje *Tercera visita* (2021), respondiendo así a la segunda pregunta de investigación. Solo así se logró que la angulación de cámara cumpliera con los objetivos proyectados en la planificación de cada plano. La intención a transmitir en el espectador, se logró en mayor o menor medida, y la significación que cada tipo de angulación implicaba estuvieron acordes durante los momentos utilizados. En cuanto al punto de vista, haber tenido los conceptos claros ayudó a ubicar la cámara en los espacios correctos para favorecer la comprensión de lo que sucede entre y alrededor de los personajes. Por último, la focalización presentó resultados correctos al mostrar un nivel de conocimiento distinto, tanto en el espectador como en el personaje, lo que le permitió avanzar al relato sin perder la expectativa de lo que sucedía en pantalla. Todos los elementos utilizados en la producción cumplieron su función y ayudaron a obtener mayor profundidad y comprensión sobre las emociones de los personajes sin importar que situación atravesaran.



Recomendaciones

Para finalizar el presente estudio es importante mencionar aquellos resultados obtenidos gracias a la aplicación de los conceptos, mismos que no fueron del todo satisfactorios. Igualmente hay que indicar sus errores y las recomendaciones que puede dar el autor, para futuros trabajos. Cabe mencionar también que no todos los planos que utilizaron la angulación de cámara, presentaron fallos en su ejecución o en el resultado final. Por eso, este apartado centrará su atención en mencionar los errores referentes a los ángulos contrapicado y aberrante.

En cuanto al ángulo de cámara contrapicado, es sabido que tiene la capacidad de dar poder a un personaje sobre otro. Pero al observar el resultado final en el cortometraje, esto parece no haber ocurrido del todo, pues la decisión de incluir el techo de la habitación llevó a mantener una distancia mayor entre el lente y el personaje, que a su vez redujo el ángulo de inclinación de la cámara, empequeñeciendo al protagonista. Como recomendación se sugiere acercar más la cámara al personaje, e inclinarla con un ángulo más pronunciado, así este ocupará más espacio dentro del plano, provocando una sensación de poder más clara para el espectador.

En cuanto a la angulación aberrante, se utilizó un estabilizador de cámara para facilitar y suavizar el movimiento. Sin embargo, el resultado tampoco fue el esperado, porque a pesar de que el plano cumplió su objetivo al transmitir la idea planificada, hubo un inconveniente con la fluidez por la inclinación, de modo que el plano se entrecortó y se volvió molesto en la pantalla. Se sugiere que al aplicar un plano aberrante se considere inclinar la toma en posproducción, es decir, grabar un plano fijo e inclinarlo con el uso de programas de edición, para lo cual habría que tener en cuenta la resolución con la que se filma, debido a que si se hace en HD o en Full HD, al momento de inclinar el plano en posproducción aparecerán bordes oscuros alrededor de la imagen. Se recomienda filmar en 4K, así en postproducción se podrá escalar el video y evitar el problema.

Hay que mencionar que cuando estos planos se encuentran en pantalla, Isaac, el protagonista de *Tercera visita*, habla con su madre. Cuando se planificaba la producción



del proyecto no se consideró escucharla, porque se pensaba que eso sería redundar en la idea a transmitir, pues la angulación debería mostrar lo que sucedía con Isaac y sus emociones en ese momento. Pero una vez terminada la producción del cortometraje, las primeras versiones de montaje mostraban que la falta de diálogos no funcionaba y, por el contrario, con Martha presente en la escena gracias a su voz, en lugar de redundar, se complementaba la angulación, porque mostraba claramente el porqué de su movimiento. Incluir la voz de Martha el plano ayudó a comprender el contexto de la escena.



Bibliografía

- Acosta, Julia. (2018) *Metalenguaje en el cine contemporáneo: estudio sobre la proyección del espacio cinematográfico como recurso narrativo según los directores internacionales Christopher Nolan, Zhang Yimou y Krzysztof Kieslowski*. Universidad Complutense de Madrid.
- Amar, Víctor. (2000). *La alfabetización audiovisual a través de la educación con el cine*. España.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., y Vernet, M. (1985). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Baccaro, A y Guzmán S, (2013). *El cine y sus lenguajes. Metodología para la formación*. Asociación Católica Latinoamericana y Caribeña de Comunicación.
- Bazin, A. (2002). *Orson Welles*. Editorial Paidós.
- Carrillo, J. (2015). *Evoluciones del lenguaje cinematográfico en la era digital*. Universidad Panamericana.
- Castro, C. (2012). *La mirada en el cine de Sebastián Cordero: de Ratas, ratones y rateros (1999) a Pescador (2012)*. Universidad Andina Simón Bolívar.
- Crovetto, F. (2002), *La implantación del cinematógrafo entre los vitorianos*. Estudios Alaveses.
- Cuevas, Efrén. (2001) *Focalización en los relatos audiovisuales*.
- De Santiago, P. y Orte, J. (2017). *El cine en 7 películas*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid.
- Enzian, R. (2012). *La angulación en el lenguaje audiovisual*. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Faicán, L. Serrano, L. Paredes y P. Vega, V. (2013) *Apreciación cinematográfica: video respaldo*. Universidad de Cuenca.
- García, D. (2011) *El tatami shot. El espectador imaginario*
- Gentile, M., Díaz, R. y Ferrari, P. (2007) *Escenografía cinematográfica*.
- Greene, R. (2004). *Ciudad de Dios: tan lejos de la postal, tan cerca del infierno*. Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Lagorio, M. (2013). *El punto de vista cinematográfico*. Escuela de cine de Uruguay.
- Lázaro, A. (2017). *Análisis de una secuencia de "El Ciudadano"*. Universidad de



Palermo.

- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Marcato, R. (2010). *Género comercial en evidencia: ¿La película Ciudad de Dios manipula la realidad?* Universidad Autónoma de Barcelona.
- Martínez, E. y Sánchez, S. (2018). *Orson Wells. Innovador*.
- Mascelli, J. (2005). *Motion picture filming techniques*.
- Massanet, A. (2011). *El punto de vista, Espinof*.
- Monterrubio, L. (2007). *El tacto suspendido: "Bleu" de Krzysztof Kieslowski*. Revista de Filología Románica.
- Narváez, D. (2009). *La visión cinematográfica de D.W. Griffith*. Universidad de Burgos.
- Nekane, P. (2012). *La expresión de lo fotográfico en el cine*. Universidad de Málaga.
- Pala, S. (2019). *La introducción del primer plano en el cine de orígenes. Los primeros intentos de una fragmentación espacial en la escena cinematográfica*. Revista Sonda.
- Pérez, F. (2017) *Ángulos de cámara en el cine*.
- Racionero, A. (2008). *El lenguaje cinematográfico*. Editorial UOC.
- Salas, J. (2015). *Maestros del cine clásico (VIII): Orson Welles*. Universidad de Granada.
- Saldarriaga, J. (2011) *La trilogía de colores de Krzysztof Kieslowski: una aproximación posmoderna*. Universidad Autónoma Latinoamericana, Medellín Colombia.
- Tapia, J. (2015). *El plano general como principal elemento narrativo cinematográfico*. Universidad de Cuenca.
- Terceño, J. González, J. y Caldevilla, D. (2016). *El cine de acción de John McTiernan: Autoría en la planificación y los movimientos de cámara*. Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela.
- Terrón, I. (2014). *Planos de cine según la angulación y el punto de vista*. Casanova.
- Ulloa, A. (2015). *Muerte súbita: el poder narrativo del plano secuencia*. Universidad de Cuenca.
- Valhondo, J. (2020). *Focalización fílmica clásica y moderna: estructuras de información en la historia del cine de ficción*.
- Vega, C. (2004). *El lenguaje del cine*. Universidad Autónoma Metropolitana.



Anexos

Anexo 1: Guion (fragmentos analizados)

Tercera visita

ESCENA 1. INT/ Departamento/ Noche

ISAAC (26) duerme recostado en el sofá de su departamento, nadie alrededor, voltea, abre los ojos, mira el techo, mira a su derecha en un sofá frente a él esta ISABEL (25) mirándolo fijamente, se miran.

ISAAC

(Sorprendido)

¡Putá madre!

ISACC voltea en la dirección contraria

ISABEL

¿No quieres verme?

ISAAC voltea y la mira

ISAAC

No, no, yo solo...

No!

ISAAC se sienta en el mueble

ISABEL se levanta y camina hacia ISAAC, se sienta en la descansa brazos del mueble donde él está sentado.

ISABEL

¿Y tu esposa?

ISAAC la mira de reojo

ISAAC

Trabajando,

Ahora atiende hasta más noche...

Ya mismo ha de llegar

ISABEL

Pase por la panadería,



Vi que... se necesita ayudante,

ISAAC

Mmm sí... Estamos

Expandiéndonos y queremos...

Ayuda

ISABEL

Ahora también hacen... ¿Tortillas de queso?,

¿Cómo son?

ISAAC

Son tortillas... con queso.

Es... parte de la expansión

ISABEL mira fijamente a ISAAC

ISABEL

te vez de la mierda, si sabes no

ISAAC, mira el suelo

ISAAC

(Afirmando con su cabeza)

Sí.

Pero, estoy bien veras

(Sonriendo) mientras golpea tres veces su pecho a la altura del corazón con el puño de la mano derecha.

ISAAC

Al pelo

ISAAC mira en dirección la cocina

ISAAC

¿Quieres una libre? (Cerveza)

ISABEL lo mira, él se levanta y camina hacia la cocina

ESCENA 3. INT/Departamento/Noche

ISABEL mirando por la ventana

ISABEL

¿Esperas aquí?

Todo el día, con una

¿Pantaloneta y una pijama?



ISAAC mira su ropa, levanta sus hombros

ISAAC

Comodidad...

ISABEL

Que hubiese dicho Martha viéndote así

ISAAC

Que Laura es una machona y yo mandarina

Ya sabes....

¿Cómo que “hubiese”?

ISAAC mira fijamente a ISABEL

ISAAC

¿Qué le paso a la vieja, se murió?

ISABEL lo mira

ISABEL

¿Cómo?,

No.

No le falta mucho, pero está bien

ISAAC sentado en su sofá

ISAAC

Pensé que... bueno

ISAAC mira a ISABEL, mira el teléfono, lo señala con el dedo:

ISAAC

¿Puedo llamarle?

ISABEL lo mira.

ISAAC marca el número de su mamá en el teléfono, y espera

MARTHA

(Off)

¿Alo?

ISAAC

Hola mamá

MARTHA

(SARCASMO)



¿Isaac?, ese milagro

Pensé que ya no querías nada conmigo...

La última vez me dijeron que era una
Vieja miserable y que lo único que hago es arruinar todo

No me querías ver ni nada...

ISAAC

Si, si mamá,

Ya sé.

Pero voz también,

MARTHA

¿Yo que...?

Carajo, una quiere visitar a su hijo...

ISABEL bebe su cerveza, mira por la ventana, mira a ISAAC

ISAAC

Sí, pero hay maneras

Suave suave, cualquier cosa se entiende...

MARTHA

Ya sé Ya sé, yo tengo la culpa no cierto

Si me preocupo estoy mal

ISAAC

Chuta mama ve, no es así

Y además...

No te llamo para pelearnos de nuevo,

Yo, solo... quería saber...si...

(ISAAC con sus codos sobre sus rodillas y mirando el piso)

ISAAC

¿Tendrás plata que me prestes?

ISAAC tapa el micrófono del teléfono con su mano izquierda y se dirige a ISABEL que
esta frente a él

ISAAC

(Señalándose a los dos)

(Susurrando)

Voz y yo vamos de fiesta

ISABEL con el ceño fruncido, niega con su cabeza



MARTHA

¿Plata; ;??

ISAAC

Unos doscientos nomas que me prestes

MARTHA

Para eso me llamas ;qué crees que te voy a

Estar dando plata para que

Mantengas a la longa esa!

ISAAC

(Indignado)

Que te pasa ve,

LAURA no tiene nada que ver

Un favor nomas te estoy pidiendo

MARTHA

Un favor, Un favor

Cuando han hecho algo por mí

Yo siempre preocupada

Solo esperando que me llamen a decirme que te has muerto

Y para que me llamas, para plata

ISAAC

Ya oye,

Solo di no y ya, no tienes por qué estarnos

Insultando

Ya chao chao, más claro.

ISAAC cuelga el teléfono



Anexo 2: Guion técnico (fragmentos analizados)

Esc	Nº plano	T de plano	Ángulo de cámara	Mov Cám	Acción	Sonidos	Imagen	Duración (seg)	Arte
1	2	Plano medio	Cenital	Cam	ISAAC acostado mira hacia arriba	Ambiente	Luz principal: Ventana 2 Luces de relleno, Lámparas a la izquierda de Isaac y en el mueble de la ventana de la cocina	6	
				Fija					
	5	Plano entero	Frontal	Cam	ISAAC e ISABEL sentados juntos en el sofá	Dialogo		1'57"	
				Fija					
3	13	Plano medio	Contrapicado /con variación aberrante	Cam	ISAAC habla con su madre, él espera conseguir dinero; ella le niega su ayuda	Dialogo	Luz de relleno (al teléfono)	2'51"	
				Fija, con inclinación horizontal			Isaac ya no esta en contraluz		