



UNIVERSIDAD
DE PIURA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

**El movimiento de cámara como generador de significado
en la película Días de Santiago (2004)**

Tesis para optar el Título de
Licenciado en Comunicación Audiovisual

Samuel Alfonso Urbina Tume

Asesor:
Lic. Alejandro Gaspar Machacuay Arévalo

Piura, enero de 2021



A mis padres Juan y Néida por su amor inestimable,
a mi hermana Génesis por el constante apoyo,
a mis maestros Alejandro y Juan Carlos por sus valiosas enseñanzas,
a mis amigos por impulsarme a ser mejor cada día,
y a todos y todas quienes tienen la valentía de hacer cine en el Perú.





“La cámara no solo captura movimientos físicos imposibles de lograr con un lápiz, un pincel o una pluma, sino también ciertos estados de ánimo reconocibles por indicios no detectables sin la cámara”.

Robert Bresson





Resumen

La presente investigación tiene como objetivo principal describir el uso del movimiento de cámara y demostrar su importancia como herramienta generadora de significado en la película *Días de Santiago* (2004). Para ello se utiliza la metodología del análisis de contenido desde su perspectiva cualitativa. El instrumento elegido es una matriz de evaluación específica, la cual se aplica a tres secuencias seleccionadas como muestras. Adicionalmente, se realiza un conteo estadístico general que busca comprobar la relevancia cuantitativa del movimiento en la película, así como el nivel de participación de cada tipo de movimiento en específico.

Tras la visualización y análisis respectivo se encontró que en la película la cantidad de planos con algún tipo de movimiento de cámara siempre es superior a los planos fijos, representando un porcentaje mayoritariamente participativo. Dentro de este porcentaje se encontró que los movimientos de cámara cumplen diversas funciones narrativas, como la descriptiva, enfática y de relación, pero la que tiene una presencia predominante es la de seguimiento. En cuanto a los soportes utilizados, se encontró que en la película la mayoría de movimientos fueron realizados sin un soporte de cámara. Sin embargo, el *dolly* y el trípode sí se llegan a utilizar, aunque en menor medida.

Como conclusión se puede afirmar que el movimiento de cámara en la película *Días de Santiago* (2004) es, en efecto, una herramienta central capaz de generar significado. Pues, permite una comprensión más profunda del mundo interior del protagonista y es capaz de otorgar personalidad y carga emotiva a los espacios recurrentes. Se revela además un desarrollo conjugado del movimiento de cámara con otros recursos del lenguaje cinematográfico. Entre estos se encuentran el uso del color, los sonidos ambientales, la música, los planos fijos, el *jump cut* y el movimiento de la cámara al hombro, siendo los dos últimos los de mayor connotación expresiva a lo largo de toda la película.



Tabla de contenido

Introducción	15
Capítulo 1. Antecedentes en el estudio del movimiento de cámara	19
1.1 Antecedentes teórico-conceptuales.....	19
1.2 Antecedentes de aplicación.....	21
Capítulo 2. El poder expresivo del movimiento de cámara	23
2.1 El lenguaje cinematográfico como generador de significado.....	23
2.1.1 <i>Los precursores: Edwin S. Porter y David W. Griffith</i>	24
2.1.2 <i>El cine soviético de vanguardia: Serguéi Eisenstein</i>	25
2.1.3 <i>La estética del cine: Jean Mitry</i>	26
2.1.4 <i>La semiología del cine: Christian Metz</i>	27
2.2 El movimiento de cámara: herramienta técnica, pero también narrativa	29
2.2.1 <i>El movimiento de cámara como técnica cinematográfica</i>	30
2.2.2 <i>El movimiento de cámara como herramienta narrativa</i>	40
Capítulo 3. Una aproximación cualitativa a Días de Santiago (2004)	47
3.1 Material.....	47
3.1.1 <i>La historia de la película</i>	48
3.1.2 <i>Cuestiones técnicas sobre la película</i>	51
3.2 Resumen del problema de investigación	51
3.3 Diseño metodológico.....	52
Capítulo 4. Valoración del movimiento de cámara en tres secuencias	55
4.1 Conteo estadístico del movimiento de cámara en Días de Santiago (2004).....	55
4.2 Análisis de contenido de las secuencias seleccionadas	57
4.2.1 <i>Primera secuencia: el dolor no cesa</i>	58
4.2.2 <i>Segunda secuencia: ira y desfogue</i>	68
4.2.3 <i>Tercera secuencia: un escape imposible</i>	80
4.3 Reflexiones	91
Conclusiones	95
Lista de referencias	97
Anexos	105
Anexo 1. Matriz de evaluación: primera secuencia.....	105
Anexo 2. Matriz de evaluación: segunda secuencia.....	106
Anexo 3. Matriz de evaluación: tercera secuencia.....	107



Lista de tablas

Tabla 1. Códigos del lenguaje cinematográfico	28
Tabla 2. Tipología del movimiento de cámara.....	38
Tabla 3. Componentes del movimiento de cámara	39
Tabla 4. Funciones narrativas del movimiento de cámara	45
Tabla 5. Pregunta, hipótesis y objetivo de investigación	52
Tabla 6. Secuencias escogidas.....	53
Tabla 7. Matriz de evaluación	54
Tabla 8. Conteo estadístico de planos	55
Tabla 9. Conteo estadístico según el tipo de movimiento de cámara.....	56
Tabla 10. Conteo estadístico según el tipo de soporte utilizado.....	56





Lista de figuras

Figura 1. Plano medio corto. Santiago camina por una calle caótica.....	60
Figura 2. Plano medio corto. Santiago continúa en la calle	60
Figura 3. Plano medio corto. Santiago toca la puerta de la casa ‘Rata’	61
Figura 4. Plano medio corto. Santiago descubre que la puerta está abierta	61
Figura 5. Plano medio. Santiago entra a la casa de ‘Rata’	61
Figura 6. Plano medio. Santiago descubre que ‘Rata se ha suicidado.	61
Figura 7. Plano medio. Santiago carga a ‘Rata’ en sus brazos.....	63
Figura 8. Plano medio. ‘Rata’ permanece en el piso.....	63
Figura 9. Plano entero. Santiago realiza ejercicios militares	64
Figura 10. Primer plano. Santiago permanece alerta	64
Figura 11. Plano entero. Santiago y Antonio frente a la tumba de ‘Rata’.	65
Figura 12. Plano entero Antonio intenta convencer a Santiago del atraco	65
Figura 13. Plano entero. Santiago se coge la cabeza.....	66
Figura 14. Plano entero. Santiago corre hacia el mar.....	66
Figura 15. Plano entero. Santiago acostado en la orilla de la playa.....	67
Figura 16. Plano medio. Santiago es cubierto por las olas del mar.....	67
Figura 17. Plano general. La cámara avanza entre los electrodomésticos.	70
Figura 18. Plano conjunto. Mari y Santiago revisan la refrigeradora	70
Figura 19. Plano medio. Santiago y Mari escuchan al vendedor.....	71
Figura 20. Plano medio. El vendedor explica las condiciones.....	71
Figura 21. Plano medio corto. Santiago se pone de pie molesto.....	71
Figura 22. El vendedor también también se pone de pie	71
Figura 23. Plano medio. Santiago y Mari salen de la tienda discutiendo	72
Figura 24. Plano medio. Mari le reclama a Santiago por lo que hizo.....(00000000).....	72
Figura 25. Primer plano. Mari continúa reclamándole a Santiago.....	73
Figura 26. Plano medio. Mari adolorida tras el golpe de Santiago	73
Figura 27. Primer plano. Santiago recostado en la orilla de la playa.....	74
Figura 28. Primer plano. Santiago camina hacia la discoteca	74
Figura 29. Plano medio. Santiago ingresa a la discoteca	75
Figura 30. Plano medio. Santiago empieza a bailar	75
Figura 31. Plano conjunto. Santiago baila con sus amigas	75
Figura 32. Primer plano. Santiago salta mientras baila.....	75
Figura 33. Plano conjunto. Santiago conversa con sus amigas del instituto.....	76

Figura 34. Plano medio corto. Santiago se coge la cabeza preocupado.....	76
Figura 35. Plano entero. Santiago y Andrea conversan en el auto.....	77
Figura 36. Plano medio. Santiago y Andrea continúan en el auto	77
Figura 37. Plano general. Santiago se estaciona en el frontis de su casa	78
Figura 38. Plano medio. La silueta de Mari se ve a través de la ventana.....	78
Figura 39. Plano general. Santiago llega a la casa de sus padres	79
Figura 40. Plano medio. Santiago se acuesta en el asiento para dormir.	79
Figura 41. Plano detalle. Santiago saca el arma de su bolsillo.....	82
Figura 42. Plano medio corto. Santiago le muestra el arma a Andrea	82
Figura 43. Plano medio corto. Andrea intenta escapar de Santiago.....	82
Figura 44. Plano conjunto. Los alumnos le piden que suelte a Andrea	82
Figura 45. Plano medio corto. Andrea asustada por Santiago	84
Figura 46. Plano medio. Santiago toma a Andrea por el cuello.....	84
Figura 47. Plano medio. Santiago empieza el ‘rescate’	85
Figura 48. Plano conjunto. Santiago apunta con el arma al vigilante.	85
Figura 49. Plano medio. Santiago coloca a Andrea contra el auto.....	86
Figura 50. Plano medio corto. Santiago maneja a velocidad	86
Figura 51. Plano medio. Santiago le pide a Elisa que se escape con él	87
Figura 52. Plano medio. Santiago se lleva a Elisa a la fuerza.....	87
Figura 53. Plano entero. La madre de Santiago le pide que se marche.....	87
Figura 54. Plano entero. Santiago ingresa a su auto.....	87
Figura 55. Plano medio. La madre intenta detener a Santiago.....	88
Figura 56. Plano medio corto. Santiago abre la puerta de una patada	88
Figura 57. Plano medio corto. Santiago decide bajar el arma.....	89
Figura 58. Primer plano. Santiago permanece desconcertado	89
Figura 59. Plano medio. Santiago se coge la cabeza.....	90
Figura 60. Plano medio. Santiago se apunta con el arma.....	90

Introducción

Desde la invención del cinematógrafo en 1895 por los hermanos Lumière, y con ello una nueva forma de expresión a través de las imágenes en movimiento, siempre ha existido un interés relevante por la búsqueda del lenguaje propio del cine. Muy pronto se pasó del mero embeleso que la imagen en movimiento generaba, a la búsqueda por contar historias utilizando las técnicas dramáticas del teatro, para finalmente encontrar un propio modo de narrar: el lenguaje cinematográfico (Carillo, 2015). Este nuevo lenguaje, aún sin denominación académica por aquellos años, poco a poco fue configurándose gracias al trabajo de varios directores icónicos alrededor del mundo.

Entre los más destacados se encuentran David W. Griffith en Estados Unidos y Serguei Eisenstein en Rusia (Sánchez, 2002). Con ellos es que el cine se aleja de tener una concepción meramente tecnológica y comienza a entenderse como una forma artística. Para Jakobson (1976) se contempla el nacimiento de un arte nuevo que crea sus propias normas y sus propias leyes. Pronto la cámara dejaba de ser un simple instrumento retratista de la realidad y se convertía en la constructora primaria de aquel nuevo lenguaje. Ya para finales de los años treinta, el crítico y teórico André Bazin hacía mención de la evolución del lenguaje cinematográfico, la cual desde entonces ha continuado explorándose (Bazin, 1967).

El movimiento de cámara fue uno de los elementos más populares e importantes de este nuevo lenguaje. El valor expresivo, visual y dramático que aportaba a las películas pronto llamó la atención de cineastas de todo el mundo, catapultándolo como uno de los recursos cinematográficos más empleados desde entonces. “Con el movimiento de cámara, un cineasta puede decirle sutil o abiertamente a la audiencia qué sentir y cuándo sentirlo. La buena cinematografía influye, guía y te mueve a un nivel subconsciente” (LaMonica, 2014, p. 3). Como resultado, se concibieron una extensa y variada tipología de movimientos de cámara, ya sea en solitario o en relación a otros recursos cinematográficos.

Ello, sumado al acelerado desarrollo tecnológico que alcanzaron los soportes, estabilizadores y demás posibilidades, el movimiento de cámara se convirtió en un elemento casi indispensable al momento de narrar. “El dinamismo que el desplazamiento de la cámara aporta a la imagen, su capacidad para potenciar la ilusión de tridimensionalidad, o las funciones enormemente variadas que cumple en la narración pueden explicar en gran parte su perdurable vigencia” (Sánchez, 2015, p. 161). A la actualidad, pocas son las películas que deciden prescindir de este recurso. Para Keating (2019) esto se debe a que el movimiento de cámara no busca simplemente imitar las articulaciones del cuerpo humano, sino también otorgar un segundo nivel de lectura en los momentos donde sea empleado.

Es dentro de este marco que se valora importante analizar y estudiar cómo el movimiento de cámara es conformado para para narrar, crear significado y generar sensaciones en el espectador. Como Lightman (1946) menciona, la cámara en una película es el 'ojo' de la audiencia y el espectador solo puede ver lo que esta le muestra. Es lógico que si el espectador estuviera dentro de la película no se quedaría parado, se movería y seguiría la acción con la mirada. Pero no solo ello, además adquiriría diferentes connotaciones por cada movimiento que realice. "Cuando un movimiento de cámara se impone a la acción en lugar de simplemente seguirla o acentuarla, sucede algo muy interesante" (Schrader & Brink, 2015, p. 56).

Para Mitry (1965), esta capacidad expresiva tiene su origen en la cualidad única de representación que, desde la semiótica, el lenguaje cinematográfico puede ofrecer. El movimiento de cámara, como elemento de este lenguaje, frecuentemente orienta dicha capacidad a la generación de valores relacionados a los personajes principales. Pues, desde que Griffith establece el sistema narrador universal, la cámara se ha esforzado por centrar mayormente su atención en la configuración del protagonista y su historia (Bordwell, 1977). "Una vez que la cámara se identifica como "un personaje", se le pueden asignar todo tipo de cualidades y sensibilidades" (Nielsen, 2007, p. 15).

Aún así, son muchas más las formas en cómo el movimiento de cámara puede desenvolverse para generar significado. No existe ninguna aplicación definida como la correcta o la ideal, sin embargo, sí es posible hallar ejemplos en donde su uso haya sido trabajado con detalle, coherencia y precisión. Conviene, por lo tanto, realizar el análisis del movimiento de cámara en un caso concreto. Asimismo, teniendo en cuenta que se busca comprender el funcionamiento de este recurso dentro del campo cinematográfico, será necesario que el caso escogido sea un largometraje de ficción.

Como consecuencia, la presente investigación se centrará en el análisis del movimiento de cámara de una película peruana que, además de ser una de las mejor logradas según mi valoración personal, ha sido reconocida con un importante número de premios y nominaciones¹ en diversos festivales alrededor del mundo. Se trata del largometraje *Días de Santiago* (2004) del director peruano Josué Mendez², película referente de la cinematografía peruana a nivel internacional. Para Koza (2016), una de las más grandes e importantes películas latinoamericanas del inicio de los años 2000.

¹ Según la plataforma digital de cine peruano Cinencuentro (s.f.), la película obtuvo 37 premios en 20 festivales alrededor del mundo.

² Sus cortometrajes anteriores fueron: *Solo buenos amigos* (1997), *Dreamns & other adagios* (1998) y *Parelisa* (1999).

Se escoge este largometraje por la clara intención que ha tenido el director para utilizar el movimiento de cámara como parte primordial de su estética visual. Asimismo, por emplear una diversidad de movimientos con variaciones en sus componentes básicos, es decir, que constantemente cambian de orientación, dirección o intensidad. Movimientos de cámara que finalmente – y es lo que busco demostrar con este trabajo – confluyen para generar una lectura más profunda de Santiago, el protagonista. Para Bedoya (2016) “el itinerario de Santiago es el hilo conductor del relato y la cámara, en movimientos de seguimiento, reproduce su zigzagueante trayectoria por Lima” (p. 91).

Es necesario recalcar, además, que en esta película se revela una clara incidencia del espacio filmico sobre la historia contada. Pues, estamos ante una historia que se desenvuelve en un lugar específico, Lima, y en un contexto social determinado. En ese sentido, conviene relevante también conocer cómo es el desenvolvimiento del movimiento de cámara en relación a los espacios y lugares en su nivel expresivo. Para Bordwell (1977), el movimiento de cámara puede reforzar, modificar o cambiar las expectativas de un espacio cinematográfico, haciendo que se reconsidere el concepto antropomórfico que clásicamente puede habersele atribuido.

En este contexto, la pregunta central que se desprende es: ¿Cuál es el aporte del movimiento de cámara, como herramienta generadora de significado, en la película *Días de Santiago* (2004)? La hipótesis que se plantea demostrar como verdadera es: En la película *Días de Santiago* (2004) el movimiento de cámara, según como se direcciona, se oriente o se intensifique, permite mostrar el interior del protagonista y dotar de personalidad a los espacios presentados.

Se define como objetivo principal describir el uso del movimiento de cámara y demostrar su importancia como herramienta generadora de significado en la película *Días de Santiago* (2004). Estableciendo como premisa inicial que, para el desarrollo de la presente investigación, se entenderá al movimiento de cámara como un recurso del lenguaje cinematográfico con sus diferentes formas y complejidades, más que como una mera técnica de realización (Keating, 2019). Si bien se puede definir válidamente como ambas, para un estudio más profundo se ha optado por su comprensión académica.

Se plantea utilizar la metodología del análisis de contenido desde su perspectiva cualitativa, la cual se aplicará a tres secuencias de la película mediante una matriz de evaluación. Esta matriz sistematizará cada uno de los movimientos de cámara basándose en sus componentes básicos: dirección, orientación e intensidad, para luego proceder al análisis cualitativo correspondiente. Además, se realizará un conteo estadístico general que permitirá complementar el estudio con datos cuantitativos de relevancia.

Finalmente, con el desarrollo de este trabajo se busca generar un aporte en la investigación científica que abarca la cinematografía peruana, estudiando una de las películas más representativas de nuestro país a 15 años de su estreno. Asimismo, se busca ahondar sobre un elemento cinematográfico, el movimiento de cámara, muchas veces relegado a la única categoría de herramienta técnica. Interesa con este análisis identificar y visibilizar sus posibilidades expresivas, sirviendo también como una base o guía para futuras producciones cinematográficas interesadas en emplear creativamente esta herramienta.



Capítulo 1

Antecedentes en el estudio del movimiento de cámara

Como ya se ha mencionado, de entre todos los recursos que integran el lenguaje cinematográfico, el movimiento de cámara es uno de las más populares. Se puede encontrar una amplia variedad de estudios que reflexionan sobre este elemento en todas sus formas y variantes. Un gran número de críticos, historiadores de cine, teóricos y cineastas han examinado el movimiento de cámara, o también llamado movimiento externo, en artículos académicos, capítulos de libros, revistas de carácter técnico o manuales introductorios de realización. A continuación, se recapitularán los más relevantes de cara a esta investigación.

1.1 Antecedentes teórico-conceptuales

Desde la teoría del cine, muchos han sido los debates en torno a la conformación del movimiento de cámara como recurso cinematográfico. Uno de los antecedentes teóricos más importantes es el hecho por Sánchez Noriega en su libro *Historia del Cine* (2002). El autor aquí delimita una clasificación de movimientos de cámara que se considera importante para el desarrollo del presente marco teórico. Sánchez (2002) plantea clasificar los movimientos de cámara según el procedimiento por el cual fueron realizados, pudiendo estos ser movimientos panorámicos, movimientos de travelling, zooms o movimientos que presenten combinaciones de los anteriores.

Asimismo, el autor destaca el valor de este recurso por su capacidad de generar en el espectador una experiencia distinta a la que se podría generar en una puesta de escena teatral. Para Sánchez (2002) el movimiento de cámara permite al espectador acercarse al protagonista de la película y a sus intenciones. “El movimiento de cámara es capaz de colocar al espectador entre los personajes, en el interior mismo del espacio dramático, y adoptar el punto de vista de un personaje para que se identifique con su particular visión de unos hechos” (Sánchez, 2002, p. 36). Esto se considera relevante para la investigación, pues es de interés conocer también cómo el recurso le permite al espectador-oyente entender al personaje principal.

Otro antecedente importante es el que Sánchez Quevedo realiza tras un pormenorizado estudio de la extensa cinematografía del director norteamericano Steven Spielberg. Sánchez (2015) identifica cinco funciones narrativas que el movimiento de cámara puede cumplir. Estas son: de seguimiento, enfática, descriptiva, relacional y subjetiva. Se encuentra esto de gran relevancia para la investigación en tanto se busca probar, justamente, que el movimiento de cámara aporta significado a la narración y no solo es una técnica de realización o un artificio tecnológico.

Isak Nielsen, por su parte, también realiza un aporte significativo al campo de la investigación cinematográfica. Nielsen (2007) identifica siete tipos de movimientos de cámara y treinta y nueve funciones dramáticas que estos pueden cumplir. En su investigación, además, expone el llamado *on-screen effect*, el cual hace referencia al hecho de que los espectadores cuando ven una película no ven el movimiento de la cámara en sí, sino el efecto que este movimiento genera en la pantalla. Para Nielsen (2007), estrictamente hablando, ningún espectador puede ver el movimiento que la cámara genera, sino simplemente el marco de la imagen moviéndose en relación al motivo.

Este aporte es de especial interés pues refuerza el valor único que tiene el movimiento de cámara dentro del lenguaje cinematográfico. Para Wells (2015) permite generar más que una sensación de realismo, lo cual le otorga un valor especial dentro del vasto campo de recursos cinematográficos. Es posible que el movimiento de cámara, en los mejores casos, se consolide como una motivación pura encaminada a ir en lo más profundo de la historia que se cuenta. “Si una historia se cuenta a través del cine, debería aprovecharse las herramientas únicas del cine que la diferencian de otros medios. El movimiento de la cámara y el *on-screen effect* son una de esas herramientas únicas” (Wells, 2015, p. 4).

Serena Ferrara en cambio estudia el movimiento de cámara desde una perspectiva más técnica, resaltando una de las herramientas que revolucionó el cine contemporáneo: el Steadicam³. “El Steadicam fue concebido como una cámara acrobática diseñada para desplazarse por terrenos accidentados. Sin embargo, una vez tuvo su debut oficial en 1975, nos dimos cuenta que habíamos subestimado su potencial” (Ferrara, 2001, p. 11). Se destaca dicho aporte en la medida que permite también reconocer el valor que las técnicas y soportes cinematográficos pueden contribuir al movimiento de cámara.

A nivel local, un antecedente teórico considerable es el que hacen Ricardo Bedoya e Issac León. En su libro *Ojos bien abiertos* (2011) presentan un acercamiento conceptual y sistematizado del lenguaje cinematográfico, en donde recapitulan detalladamente la tipología del movimiento de cámara. Asimismo, exponen su valor como recurso del lenguaje cinematográfico y su capacidad para expresar a través de la imagen. Para Bedoya y León (2011) lo que diferencia al cine de las otras artes es, justamente, que el encuadre es móvil. Pues, no solo los elementos del campo visual tienen la capacidad de desplazarse, sino que la misma cámara varía su posición física respecto a los objetos filmados.

³ El Steadicam es un sistema de estabilización de cámara a mano que le permite al operador moverse a cualquier parte y filmar continuamente manteniendo la imagen estable (Ferrara, 2001). La primera película en donde se utilizó fue *Esta tierra es mi tierra* (1976) del director Hal Ashby.

1.2 Antecedentes de aplicación

Existe otro gran número de textos y documentos que se han dedicado a aspectos más específicos del movimiento de cámara, examinando directores, películas y contenidos audiovisuales en general. El análisis que el crítico y teórico André Bazin hace de la famosa panorámica circular 360 ° de la película *El crimen del Sr. Lange* (1936) es uno de los principales antecedentes a nuestra investigación. En este análisis Bazin (1973) estudia el largo movimiento de cámara utilizado cuando el protagonista de la película mata al señor Batala, en una toma circular que recorre en vacío todo el decorado, para finalmente ubicar al espectador en el momento preciso de la acción de muerte.

Aquí Bazin (1973) habla del término *unanimiste*, el cual utiliza para referirse al valor de unidad que el *travelling* circular brinda a la escena, reforzando la idea de que la acción del protagonista -de matar a Batala- es al final un deseo común de todos los demás personajes. En este sentido el autor entiende el *travelling* como un elemento relacional que ayuda a condensar de forma sobresaliente la idea de emancipación de los personajes que el film intenta transmitir. “Renoir encuentra una síntesis admirable entre los niveles temático y formal del film. O, mejor dicho, al afirmar, implícitamente, que ambos son radicalmente inseparables, sino la misma cosa” (Zunzunegui, 1995, p. 88).

Pero no es solamente el *travelling* el único elemento al que se le atribuye tal logro. Para Bazin (1973) son también los sonidos ambientales y la banda sonora, presentes al mismo tiempo que se da el movimiento de cámara circular, los otros elementos que se implican directamente para generar significado. Se resalta como interesante esto, pues apoya la idea de que el movimiento de cámara puede confluir con los diferentes elementos del lenguaje cinematográfico para reforzar y aportar a la narración. Como Bordwell (1985) menciona, “el cine es una forma de expresión y narración compleja que se compone de una mezcla de estímulos visuales, auditivos y verbales” (p. 33).

Otro aporte relevante dentro de este grupo es el que Gustavo Mercado realiza sobre la constantemente mencionada panorámica vertical de la película *Escondidos en Brujas* (2008). En su análisis, el autor nos habla sobre el término *Sistema de Imágenes*, haciendo referencia al “uso de imágenes y composiciones recurrentes en una película para añadir capas de significado a una narración” (Mercado, 2011, p. 39). En el caso específico de la película mencionada, se destaca el brillante uso del movimiento de cámara como parte de un sistema de imágenes que permiten generar significado al vincular dos elementos importantes dentro de una misma toma (Mercado, 2011).

El movimiento en cuestión se desarrolla en una escena en donde los personajes principales conversan al pie del campanario de Brujas en Bélgica. La panorámica empieza con un plano de la torre del campanario y desciende verticalmente hasta detenerse en los personajes. Aunque su uso en esta parte del film parece no tener mucho sentido narrativo, tomará relevancia cuando uno de los personajes que hemos visto aquí se lanza desde lo alto del campanario. “Solo entonces se revela que la panorámica y la velocidad de su ejecución en este plano estaban anticipando dicha caída” (Mercado, 2011, p. 156).

Es justamente este poder de generar atribuciones y vincular dramáticamente a los personajes con los espacios físicos lo que hace interesante dicho análisis para la investigación, pues demuestra, desde una nueva perspectiva, las posibilidades que puede tener el movimiento de cámara como generador de significado. En el caso específico del movimiento mencionado, cumpliendo una función relacional para anticipar un hecho de importancia narrativa en la película. Esta vez interactuando con otro elemento del lenguaje cinematográfico: el espacio cinematográfico⁴. Zunzunegui (1995) resalta la importancia de esta conjugación, pues puede incluso permitirles a los espectadores implicarse en las acciones que, durante la película, se narran en espacios específicos.

A nivel local se encuentran muy pocos antecedentes de aplicación que estudien directamente el movimiento de cámara como recurso del lenguaje cinematográfico. De entre ellos se resalta el aporte que Eva Vílchez realiza sobre el movimiento de cámara en las películas del director norteamericano Wes Anderson. Para Vílchez (2019) la diferenciación de estilo entre los cineastas se debe a la manera en como emplean los recursos fílmicos, siendo el movimiento de travelling uno de las más utilizados para ello.

⁴ Según Gorostiza (2015) este elemento se refiere al espacio ficticio que el público percibe como real a través una pantalla de cine, el cual tuvo que ser construido como cualquier otro espacio de la realidad, pero sumándole muchas veces técnicas propias del cine como el montaje, la fotografía o la animación. Para el autor el espacio cinematográfico puede categorizarse en auténtico, recreado, reproducido o inventado y cada uno de ellos puede cumplir diversas funciones dentro de una narración.

Capítulo 2

El poder expresivo del movimiento de cámara

2.1 El lenguaje cinematográfico como generador de significado

La definición del lenguaje cinematográfico es un tema de debate que se ha mantenido a lo largo de los años. Como se mencionó en el capítulo anterior, ha llevado a teóricos, críticos y cineastas a generar una cantidad considerable de textos. Desde 1919 cuando Victor Perrot insinuó hablar por primera vez del cine como un lenguaje⁵, pasando por el francés Jean Mitry y su ‘monumental’ *Estética y psicología del cine* (1963) hasta Christian Metz y su obra capital *Lengua y cine* (1973). Siempre ha existido una evolución cada vez más compleja del entendimiento del lenguaje del cine que no se limita únicamente a estos tres autores, ni mucho menos a una corriente determinada o a un periodo único de tiempo.

Aún así, y a pesar de algunas teorías en contra, es ampliamente aceptado en el campo de la investigación cinematográfica que “se puede hablar de un lenguaje cinematográfico en tanto exista un nivel específico de codificación que constituya organizaciones significativas propias del filme y comunes a los filmes” (Worth, 1969, p. 278). Entendiendo la capacidad que tenga esta codificación para generar significado y así transformar en discurso fílmico lo que hubiera podido ser un simple calco visual del entorno. Sin embargo, llegar a este consenso no ha sido en lo absoluto sencillo ni rápido. Para Bordwell (1997) han tenido que pasar varios años y muchos esfuerzos para que los estudiosos puedan complementar sus teorías y llegar a términos anuentes con respecto a lo que cinematografía se refiere.

Por ello, si bien la finalidad de esta investigación no es hacer un recuento histórico sobre cada uno de los aportes que el campo del lenguaje del cine ha tenido, se considera importante recapitular los que resultan más relevantes para el presente estudio. Es, pues, razonable pensar que al entendimiento actual del lenguaje cinematográfico se ha llegado a través de un proceso histórico y complejo. “Como todo lenguaje, el cine pasó primero por una etapa de expresión denotativa y de iconología analógica hasta que los más creativos cineastas inventaron y codificaron las figuras de expresión propias de este arte” (Cañizares, 1992, p. 38). Es a esta codificación final, con sus variaciones y diferentes entendimientos, lo que finalmente se denomina como el lenguaje cinematográfico.

⁵ Perrot (1919, como se citó en Metz, 1973) aludió por primera vez la posibilidad de un planteamiento lingüístico del cine desde su estudio tradicional y metafórico al afirmar sobre este que: “es una escritura, la antigua escritura ideográfica”.

2.1.1 *Los precursores: Edwin S. Porter y David W. Griffith*

Ya en 1903, a menos de 10 años de la primera presentación pública de La salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon (1895)⁶ de los hermanos Lumière, Edwin S. Porter, cineasta y productor norteamericano, cayó en cuenta de que la escena no era la unidad mínima en una película. Hasta ese entonces se tenía la idea generalizada de que la escena dramática era la unidad básica, lo cual había generado en los cineastas una corriente de estilo escénica-teatral que los persuadía de colocar la cámara en algún punto de la acción y grabarlo enteramente (Worth, 1969).

Es entonces cuando Porter descubre que la escena por si misma podía ser divisible en lo que él llamaría *bits*, una especie de ‘eventos visuales’ que podían ser filmados y luego juntados para formar una escena. Para Worth (1969) esto no solo significó una ruptura del campo de la percepción que se tenía de los objetos y personajes en pantalla, sino también una ruptura del campo cognitivo al obligar al espectador a juntar ideas separadas, o pedazos de ideas, a través del tiempo. Se comprendió, entonces, que la escena podía ser desglosada en distintas acciones desde distintos puntos de vista, sin que exista una pérdida del entendimiento de lo sucedido en la pantalla.

Por su parte, David W. Griffith, considerado por los historiadores como una figura prominente de la cinematografía mundial, fue también un gran gestor de esta nueva forma de lenguaje en su etapa inicial. Para Bedoya y León (2011), con Griffith se clausura un periodo ‘primitivo’ y se va estructurando poco a poco un sistema narrativo-representativo que permite contar historias de manera análoga a la narración literaria, con la particularidad de que en el cine se trata de una narración fundamentalmente visual. Así lo dejó a notar en sus películas El Nacimiento de una nación (1915), Intolerancia (1916) y Las dos huérfanas (1921), las cuales se resaltan por su genial praxis filmica e innovadora propuesta estética.

Si bien Porter, como se mencionó anteriormente, y otros cineastas en Francia, Italia y Alemania ya exploraban nuevas técnicas narrativas y complejos sistemas de edición, el gran logro de Griffith fue la capacidad que tuvo para combinar y generar de todos estos nuevos aportes un lenguaje único. En palabras de Marzal (1998), a Griffith se le reconoce como ‘el genio inspirado’, pues pudo transformar un medio de expresión meramente técnico en un lenguaje dotado de una auténtica gramática, marcando así el punto de partida de lo que al día de hoy se conoce como ‘modelo narrativo cinematográfico’⁷.

⁶ Fue la primera película de la historia en ser proyectada públicamente, el 28 de diciembre de 1895.

⁷ Para Marzal (1998) su principal característica fue la figura de un narrador, el cual se utilizó como una técnica para dotar de voz al film y así facilitar la comprensión de la historia relatada al espectador.

2.1.2 *El cine soviético de vanguardia: Serguéi Eisenstein*

Desde el campo de la investigación el precedente más valioso proviene de la época de los grandes directores rusos a los inicios del siglo XX. Cineastas como Serguéi Eisenstein, Lev Kulechov y Dziga Vertov son solo algunos de ellos, quienes influenciados por los aportes de Griffith y por la naciente corriente del formalismo ruso⁸ plantearon nuevos principios relacionados mayoritariamente al montaje. “Los cineastas rusos de la década de 1920 hicieron un uso frecuente de la expansión temporal a través de la edición superpuesta, y nadie la dominó más a fondo que Sergei Eisenstein” (Bordwell et al., 2016, p. 229).

Para Sánchez (2002), Eisenstein es considerado por muchos críticos e historiadores como el director más importante del cine soviético, tanto por su aportación teórica como por la práctica filmica que desarrolló. En una de sus teorías, Eisenstein (1949) expone que en el arte cinematográfico “el mínimo fragmento distorsionable que existe es el *shot* y que la ingeniosidad de como este pueda combinarse se llama montaje” (p. 5). De esta manera, se tiene una nueva aproximación a la unidad mínima del lenguaje del cine, la cual esta vez se plantea desde una perspectiva del montaje.

Para Eisenstein (1949) el montaje no es un mero recurso técnico de continuidad narrativa, sino la yuxtaposición de diferentes *shots* con la finalidad de expresar nuevos conceptos. Lo llamó la ‘sintaxis audiovisual’, terminología que coincide con las bases de la semiología moderna, en donde la sintaxis es el conjunto de reglas que permiten la asociación de diferentes códigos dentro del lenguaje. Eisenstein propone que esta ‘sintaxis audiovisual’ debe ser tratada como una colisión de ideas en donde “un *shot* equivale a una idea, y donde una idea que colisiona con otra puede hacer surgir una tercera idea” (Worth, 1969, p. 22).

Este nuevo concepto de montaje se ve aplicado con virtud en la que es considerada por muchos críticos cinematográficos la obra cumbre del cineasta, *El acorazado Potemkin* (1925). En la película Eisenstein realiza una narración con muy pocos movimientos de cámara, donde el ritmo viene dado por el montaje y por el movimiento interno de los personajes. De los 1346 planos que contiene la película en total, 170 forman parte de la mítica secuencia de la escalinata de Odessa⁹. Para Sánchez (2002) aquella secuencia es, por sí misma, una lección de la capacidad del montaje, un modelo de expresión filmica a través de la planificación y una eficaz muestra del ritmo que altera el tiempo de la historia.

⁸ “En la teoría literaria del siglo XX, el formalismo ruso representa el primer esfuerzo por la constitución de un campo autónomo de conceptos y métodos para el estudio de la literatura. Supone una revitalización de la vieja tradición clásica y clasicista representada por la poética y la retórica” (Domínguez, 2002, p. 33).

⁹ La secuencia de la escalinata de Odessa se encuentra en el fragmento IV de la película, entre los minutos 00:48:15 y 00:54:31.

2.1.3 *La estética del cine: Jean Mitry*

Partiendo de una concepción tradicional del cine como medio de expresión capaz de ordenar, construir y transmitir pensamientos, el teórico Jean Mitry (1965) define el cine como una forma estética en donde la unidad mínima es la imagen, en su más amplio sentido. Sin embargo, no está de acuerdo en que a esta unidad se le compare con el signo del lenguaje verbal, tal como anteriores teorías gramáticas lo habían hecho. Pues, la imagen no es “únicamente un signo, como las palabras, sino ante todo son objeto, realidad concreta: un objeto que se carga con una significación determinada. En esto, el cine es lenguaje” (Mitry, 1965, p. 52).

Mitry (1965) sintetiza la dialéctica propia del lenguaje cinematográfico a partir del concepto de ‘representación’, en donde la imagen como materia prima ofrece una percepción directa del mundo. Es decir, para Mitry la imagen filmica remite a lo representado y a la representación al mismo tiempo, sin designación alguna de por medio como sucede en el lenguaje verbal. “A diferencia de la palabra, que es un signo lingüístico por la relación arbitraria y convencional que existe entre significante y significado, la imagen es un signo analógico o psicológico” (Lewis, 1974, p. 6).

Sin embargo, a pesar de considerar el cine como una representación de la realidad, Mitry (1965) asegura que no es un simple calco de esta. Para él, la imagen tiene una característica intrínseca muy importante y esencial, que es la de poder ser compuesta de acuerdo a los conocimientos e intenciones que tenga el realizador. De esta manera, la estética del cine se basa en la transmisión de significado de la realidad a través de la realidad misma, pues “el realizador cinematográfico debe elegir determinadas percepciones de la realidad con las que podrá construir un mundo cinematográfico completo y propio, de amplio significado humano” (Cañizares, 1992, p.143).

Para Mitry (1965), el realizador transforma la realidad en un lenguaje, trascendiéndola y enriqueciéndola con su propia visión de las cosas. Es por ello que a cada filme se le puede atribuir un mundo nuevo de significados que no necesariamente serán los mismos significados que otras películas generen. Esto remarca aun más la diferencia con el lenguaje verbal que tiene un sistema de signos fijo que puede ser aplicado a todas las palabras existentes. En el cine, por el contrario, si se evaluaran tan solo los largometrajes producidos desde 1895 se tendrían más de sesenta mil millones de imágenes aproximadamente¹⁰. Ninguna de ellas es parecida a la otra. Cada una tiene un contenido y una significación que le es propia.

¹⁰ Según The Internet Movie Data Base (s.f.), los largometrajes registrados en la plataforma desde 1985 a la actualidad son 383,192.

2.1.4 *La semiología del cine: Christian Metz*

Un nuevo camino en el estudio del lenguaje cinematográfico se inaugura con las publicaciones del teórico Christian Metz. Para Metz (1964), el cine sí se puede considerar un lenguaje, pero no una lengua. Y remarca dicha diferencia ya que para él el lenguaje del cine carece de un sistema de signos como lo tiene la lengua, pues el signo cinematográfico no es arbitrario sino motivado, ya que no está destinado a la comunicación sino a la expresión¹¹. Sánchez (2002) afirma: “Metz se plantea estudiar el cine en cuanto lenguaje (no lengua), aunque para ello haya de ampliar el campo de la semiótica, y lo es al menos en cuanto posee una materia prima de expresión” (p. 88).

Sin embargo, no es hasta su próxima publicación en donde se realiza el gran aporte del autor. A diferencia de los anteriores teóricos, Metz (1973) ahora propone que la unidad mínima del cine debe ser un sistema específico de expresión, a través de los cuales podamos percibir y entender un filme. Si bien a esta unidad mínima pueden incluirse otras variables menores, cuando el autor habla de un sistema específico de expresión hace referencia principalmente a cinco elementos: las imágenes cinéticas tipo fotográfico, móviles y múltiples; los trazos gráficos que se leen en la pantalla; el lenguaje hablado; la música y los ruidos; los efectos de sonido (Metz, 1973).

Se pasa de hablar teóricamente de una unidad mínima a una unicidad sistemática, a la cual se le atribuye la capacidad de generar todas las significaciones localizables en los mensajes. El lenguaje cinematográfico, ahora entendido de esta manera, se convierte en un código único y total. En conclusión, para Metz (1973) el lenguaje cinematográfico es el conjunto de los códigos y sub-códigos cinematográficos, particulares y generales, siempre que se dejen de lado provisionalmente las diferencias que los separan, y que se trate de un tronco común, por convención, como a un sistema real y unitario.

Para Neira (2003) la aplicación del concepto de código plantea ahora extraer un conjunto de unidades limitadas y unas reglas reguladoras en la construcción del mensaje que se repitan de unos films a otros. Como consecuencia, se logran concebir una gran variedad de códigos que adquirirán valor solo cuando sus unidades se opongan con otras unidades dentro del mismo discurso. “Cualquier unidad de texto (visual, figurativa, gráfica o sonora) puede formar parte de este lenguaje (lenguaje cinematográfico) siempre que ofrezca una alternativa” (Lotman, 1979, p. 47), esto es, siempre que estén en una relación de oposición con otra unidad distinta.

¹¹ Para Metz la semiología del cine debe poder estudiar la mecánica interna del filme a fin de explicar como este externaliza un sentido y lo transmite al público. El semiólogo del cine debe describir las leyes del proceso de significación, es decir la forma y la sustancia de expresión (Cañizares, 1992).

Las unidades del discurso fílmico, entonces, dependen de la relación que establezcan con otras unidades de la misma película, secuencia o escena. “La unidad aislada no tiene significado por sí misma, sino que depende de las relaciones que mantiene con unidades semejantes” (Branigan, 1984, p. 28). Gracias a esta relación el discurso fílmico puede adquirir un determinado valor y como consecuencia generar significados que produzcan distintas emociones. Para Colaizzi (2001) es un axioma la capacidad que tiene la imagen fílmica para provocar efectos, producir reacciones e involucrarnos, de manera clara y marcadamente física, en el mundo representado.

Sin embargo, cada uno de los códigos aportará de distinta manera, generando diferentes significados y valores dentro de una narración cinematográfica. Cada uno contribuirá un contenido dramático distinto, enriqueciendo el mensaje construido y con ello otorgando una diversa gama de sensaciones a los espectadores. Bakilapadavu (2018) refiere que la manera en el que varios elementos de una obra de arte logran entrelazarse para formar un todo completo en sí mismo tiene un atractivo estético propio. Esta calidad estética enriquece y mejora el contenido creado, elevándolo a su máxima categoría artística.

Es importante resaltar que estos códigos responden a una estructura taxonómica que, a pesar de sus variaciones denominativas según los diversos autores, ya ha sido ampliamente aceptada en el campo de la investigación cinematográfica. Sánchez (2002) propone una categorización denominándolos elementos formales del texto fílmico¹² y los divide en: códigos visuales, códigos sonoros y códigos sintácticos. Asimismo, ofrece una aproximación profunda de cada uno de sus sub-códigos o unidades. En la Tabla 1 se presenta, a modo de resumen, cada uno de los códigos y sus subcódigos.

Tabla 1
Códigos del lenguaje cinematográfico

Códigos	Subcódigos
Visuales	Cuadro, Luz, Color, Movimiento
Sonoros	Voz, Ruido, Música
Sintácticos	Montaje

Fuente: Elaboración propia

¹² Sánchez (2002) los denomina como parte de un modelo de análisis del filme que él propone, diferenciándolos de los elementos formales del relato los cuales son: la enunciación, el tiempo cinematográfico, la estructura del relato, los personajes y escenarios.

2.2 El movimiento de cámara: herramienta técnica, pero también narrativa

Cuando del movimiento como unidad del lenguaje cinematográfico se habla es posible hacer referencia a dos recursos totalmente diferentes: el movimiento interno y el movimiento externo. Para Sánchez (2002) el movimiento interno se presenta como el traslado que los objetos móviles, como las personas, animales o cosas, realizan dentro del encuadre. Bazin resalta la importancia del movimiento interno al hablar de la película *Ciudadano Kane* (1941): “Gracias a la profundidad de campo algunas escenas son tratadas en un único plano, permaneciendo la cámara inmóvil. Los efectos dramáticos conseguidos antes con el montaje nacen aquí del desplazamiento de los actores dentro del encuadre” (Bazin, 1967, p. 92).

Por otro lado, el movimiento externo se refiere al movimiento físico que la cámara realiza en su propio eje, mediante un desplazamiento, digitalmente o con una combinación de las formas anteriores. “Por ejemplo, moviendo la cámara sin un soporte; moviéndola por rieles, también conocida como plataforma rodante; o asegurándola al cuerpo de un camarógrafo en movimiento para luego corregir ligeramente las alteraciones” (Heiman et al., 2019, p. 2) Para Bordwell et al. (2016) es justamente este movimiento externo lo que diferencia al cine de los otros medios visuales como la fotografía, la pintura o los comics. Pues, a pesar de que en todos se usa el encuadre como contenedor de información, en el cine ese encuadre puede moverse con respecto a lo que muestra.

Como consecuencia, el movimiento de cámara se ha convertido en un elemento fundamental de la identidad visual de muchos directores, quienes fascinados por sus características han competido entre ellos para obtener los más elaborados y creativos movimientos. Tal como Vélchez (2019) lo resalta: “Los cineastas se distinguen unos de otros por la forma en que deciden emplear los recursos filmicos existentes” (p. 17). Justamente directores como Friedrich Murnau, Alfred Hitchcock, Jean Renoir, Max Ophüls, Orson Welles, Miklos Jancsó o Tsui Hark se resaltan por su vasto y prolífico uso del movimiento de cámara, generando con ello admiración no solo en los críticos, sino también en el público propio.

Es, entonces, congruente preguntarse por qué estos cineastas y sus equipos de producción se toman tan enorme desafío al utilizar este recurso. Pues, realizar un movimiento de cámara implica enfrentar una variedad de obstáculos técnicos que, a pesar de la tecnología que en cada tiempo de la historia se ha tenido, son en su mayoría arduos de sobrepasar. Como la colocación de rieles especializados, el control preciso del enfoque, la distribución de las luces para cada segundo del movimiento, etc. “Prácticamente desde el nacimiento del cine, los cineastas han encontrado la oportunidad de mover sus cámaras, incluso ante obstáculos técnicos asombrosos” (Nielsen, 2007, p. 2).

Y es que la respuesta a dicha interrogante se encuentra concluyentemente vinculada con el porqué principal de esta investigación, lo cual se resume en la gran variedad de funciones narrativas y estéticas que el movimiento de cámara puede aportar para generar significado en el discurso filmico. “Un movimiento de cámara es más difícil de ejecutar que un plano estático, sin embargo, es capaz de ofrecer oportunidades visuales y dramáticas que convierten a la película en algo único” (Katz, 1991, p. 279). Su potencia expresiva y funcionalidad dentro del encuadre lo catapulta como una herramienta poderosa para la creación de significado no solo en el campo cinematográfico, sino en los contenidos audiovisuales en general.

2.2.1 El movimiento de cámara como técnica cinematográfica

A diferencia de muchas otras técnicas, el movimiento de cámara ha sido uno de los primeros elementos en desarrollarse posterior al nacimiento del cine (Morgan, 2016). Si bien al comienzo no existían equipos básicos para su consecución, el mover la cámara mientras se filmaba les fue posible a los primeros realizadores gracias a los medios de transporte utilizados su respectiva época. “La cámara se montó en la parte delantera (con menos frecuencia en la parte trasera o lateral) de distintos vehículos en movimiento: trenes, tranvías, automóviles, barcos e incluso aviones” (Gunning, 2020, p. 272). Siendo la finalidad, en un inicio, únicamente la de mostrar paisajes y entornos sociales.

De entre estos vehículos el que más se popularizó fue el tren, pues era capaz de generar dos tipos de movimientos bastante innovadores. Por un lado, cuando la cámara se colocaba desde un costado se obtenía un movimiento lateral que mostraba el lugar por el cual se estaba cruzando. En cambio, cuando la cámara se colocaba al frente del tren se obtenía otro movimiento al cual denominaron ‘paseo fantasmal’ (Salt, 1992). El primero ofrecía una ilustración espacial-escénica de lo mostrado mientras sucedía el movimiento. El segundo apelaba más a generar una espectacular emoción de movilidad que generaba en los espectadores la sensación de transporte.

Sin embargo, los realizadores pronto se dieron cuenta que tratar de seguir la acción de un personaje desde la cubierta de un barco o la plataforma de un tren definitivamente no era en lo absoluto sencillo. Por ello, en 1897 Robert W. Paul inventa la primera ‘cabeza de paneo’ real para trípodes. “Este dispositivo tenía la cámara montada en un eje vertical que podía ser rotado por un tornillo helicoidal accionado girando una manivela” (Salt, 1992, p. 36). Es así como entonces nacen las panorámicas, término que se le acuña rápidamente a las imágenes filmadas con movimientos horizontales o verticales y en donde la cámara no sale de su propio eje. El movimiento se oficializó luego en los manuales de cine de la primera década, siendo uno de los primeros la revista de La Sociedad de Ingenieros de Cine en 1916.

De la misma manera, un nacimiento temprano tuvo el travelling, o movimiento por desplazamiento. Si bien los primeros ejercicios de colocar la cámara sobre los diferentes vehículos pueden considerarse los primeros travelling, no fue hasta el año 1903 que este movimiento se usó por primera vez por voluntad propia del director. El filme de una sola toma titulado *Hooligan en la cárcel* (1903), producido por la American Mutoscope and Biograph Company¹³ y dirigido por Billy Bitzer, muestra un movimiento de cámara en donde el plano entero del personaje principal del film se convierte lentamente en un plano más cerrado de este gracias al desplazamiento que la cámara realiza hacia adelante. Aún en ese entonces con técnicas muy rudimentarias, pero que poco a poco comenzarían a evolucionar.

En la película, en un plano amplio, un prisionero está sentado en una mesa al interior de una celda de prisión. El guardia entra al lugar y le deja la comida. Entonces se produce un cambio fascinante. Con el fin de obtener una vista más cercana de las expresiones faciales y muecas del prisionero mientras se sienta a comer, la cámara hace un *dolly* para acercarse en lugar de recurrir a la edición. (Gartenberg, 1982, p. 171)

Así, los dos movimientos de cámara más básicos del lenguaje cinematográfico habían nacido: la panorámica y el travelling. “Ya para 1906 estos dos movimientos se habían popularizado enormemente entre los cineastas norteamericanos y de otros países” (Burch, 1973, p. 74), quienes a pesar de las dificultades que les suponía realizarlos los tomaron como un elemento recurrente en sus películas. Para Nielsen (2007) “los movimientos de reencuadre pueden considerarse el primer paso en la historia del movimiento direccional de la cámara, es decir, los movimientos de la cámara que le informan al espectador dónde concentrar su atención” (p. 96). Esto continuaría así durante los próximos años hasta que poco a poco se irían descubriendo nuevos tipos de movimientos.

Es necesario resaltar que hasta ese entonces los movimientos de cámara eran utilizados únicamente con fines de espectáculo público, es decir, vistos desde su naturaleza de artificio técnico. Gunning (1986) afirma que se generó un paradigma filmico que tenía vínculos más estrechos con las artes de presentación del vodevil que con el cine narrativo clásico representativo. El florecimiento temprano del movimiento de la cámara correspondió a un período temprano de películas sin características narrativas (Gunning, 2020). El público solo valoraba los movimientos en torno a su cualidad novedosa, pues estos habían roto con el estatismo al que estaban acostumbrados a ver en las películas de la época.

¹³ Fundada en 1895 fue la primera compañía en Estados Unidos dedicada enteramente a la producción y distribución cinematográfica. Por más de veinte años fue una de las más prolíficas con cerca de tres mil cortometrajes y doce largometrajes (Savada, 1995).

No fue hasta finales de la primera década del siglo XX que sucede la “transición de un modo de presentación exhibicionista, el cine de atracciones¹⁴, a un modo de representación en el que se alienta al público a participar en una diégesis ficticia autónoma (un cine de integración narrativa)” (Nielsen, 2007, p. 98). Fue David W. Griffith quien, a través de lo que él denominó un sistema narrador, implantó lo que años más tarde se teorizaría como la narrativa cinematográfica (Gunning, 1991). Él mismo se encargó de divulgar sus ideales, los cuales apelaban a que todas las herramientas técnicas, incluidos los movimientos panorámicos y el travelling, debían ser usadas en favor de ese nuevo sistema.

Este sistema narrador se refería a la creación de una narrativa basada en la psicología del personaje y su afectación con la historia contada. “Dentro de la década siguiente el movimiento de la cámara se comenzó a usar usualmente para facilitar la exploración visual del estado psicológico de los personajes” (Wells, 2015, p. 8). Asimismo, “la pura sensación de movimiento de las películas anteriores fue mezclada con objetivos narrativos como la generación del suspenso o la emoción” (Gunning, 2020, p. 272). De esta manera, todos los tipos de movimiento de cámara ya descubiertos para esos años empezaron a ser aplicados en pro del ahondamiento del personaje y su historia.

Años más tarde, cineastas de Francia y Alemania potenciaron este sistema, relacionándolo con niveles más profundos del personaje, como sus trastornos emocionales y psíquicos (Eisner, 1969). Se puede mencionar a los cineastas Friedrich Murnau y Jean Epstein entre los primeros que se sirvieron de los movimientos para dar un reflejo duro del interior del protagonista. De la misma manera, los teóricos de la época no tardaron en defender activamente el movimiento de cámara como un recurso subjetivo para mejorar la identificación de la audiencia con los personajes presentados en la historia (Bordwell, 1985).

Con ello, el desarrollo tecnológico de nuevos soportes vino también. Un caso destacable fue el de Abel Gance, quien le pidió a su director de fotografía Joseph-Louis Mundviller que encuentre una manera ágil de operar la cámara para su nueva película, *Napoleón* (1927). Mundviller, en lugar de solo usar la que en aquel entonces era la cámara más portable, la *Debie Photociné Sept*, construyó todo un sistema de monturas y rieles que le permitía obtener diversos movimientos de una forma sencilla (Brownlow, 2004). Años más tarde este sistema evolucionó dando nacimiento a los primeros soportes para el movimiento de la cámara al hombro.

¹⁴ El término ‘cine de atracciones’ hace referencia al cine de los primeros años luego de su popularización, en donde los distintos elementos como el espacio, el tiempo y la historia contada eran concebidos de manera distinta. Para Marzal (1998) se trata de un cine en donde no predomina una propuesta estética. Lo más importante era impactar extrínsecamente, la dimensión grandilocuente que perseguía impactar únicamente de forma visual al espectador.

Para los años posteriores a la segunda década del siglo XX, cineastas de todo el mundo ya habían encontrado en el movimiento de la cámara una herramienta poderosa, impulsando su popularidad a niveles masivos (Bédard et al., 2017). Nuevos desarrollos tecnológicos crearon nuevos tipos de movimientos, como los generados con grúa o por sistemas de estabilización electrónica (Nielsen, 2007). Asimismo, las herramientas para los movimientos más básicos como la panorámica y el travelling se construyeron cada vez más avanzadas para ofrecer una mayor precisión en las tomas y mejor conectividad con las otras herramientas en set como el sonido y la iluminación (Wells, 2015).

Si bien, según Salt (2009), a lo largo de los primeros años del siglo XXI no han existido grandes invenciones, pues en su mayoría son reinvisiones de soportes antiguos, sí existe cada vez más mayor tipología de movimientos de cámara. Un elemento importante que ha entrado a tallar es el CGI y los efectos realizados por animación digital. “Desde la llegada del movimiento de la cámara utilizando el CGI a fines de 1990, o el movimiento de la cámara virtual, y las posibilidades de componer digitalmente diferentes tipos de movimientos, el menú de opciones es casi ilimitado” (Hirsch, 1999, p. 62). Al día de hoy las barreras del movimiento de cámara continúan expandiéndose.

2.2.1.1 Tipología del movimiento de cámara. Son varios los teóricos que desde los inicios del cine han propuesto diferentes tipologías del movimiento de cámara. Algunos basándose en el soporte que se utiliza, como Laura Wells en su tesis *El arte de motivar el movimiento de cámara* (2015); otros basándose en su duración o trayecto como, Vivian Sobchack en su artículo *Hacia una fenomenología del movimiento cinematográfico* (1990); y muchos otros en su composición o significado, como Jakob Nielsen en su tesis doctoral *El movimiento de la cámara en el cine narrativo: hacia una taxonomía de funciones* (2007). Sin embargo, hasta ahora no se ha llegado a una única propuesta.

Por ello, luego de un conocimiento y análisis del material disponible, para esta investigación se ha optado por contemplar una tipología basada en el procedimiento por el cual el movimiento es llevado a cabo, pudiendo estos ser físicos, ópticos o una combinación de los anteriores. Esta tipología tiene una aproximación a la que Sánchez (2002) realiza al dividir los movimientos de cámara según sus orígenes más básicos: panorámico, travelling, zoom y las combinaciones de los anteriores. Como complemento a ello, además, se tendrá en cuenta la diversidad de movimientos combinados existentes; como el panotravelling, el travelling compensado y los movimientos derivados de sistemas y móviles complejos (Bordwell et al., 2016).

La panorámica, o también llamada *paneo*, para Sánchez (2002) es el tipo de movimiento que se realiza desde un punto de vista fijo. “La cámara debe girar sobre su propio eje en sentido horizontal (de derecha a izquierda o viceversa), en sentido vertical (de arriba a abajo o viceversa) o de una forma circular” (p. 36). Es decir, la cámara se moverá sobre ella misma manteniendo su eje fijo en un punto de apoyo estacionario. Una relación significativa a establecer puede ser con el movimiento de cabeza que una persona hace al mirar “La panorámica equivale al tipo de percepción que obtenemos al girar la cabeza o al levantar o bajar la vista mientras nos mantenemos detenidos en un lugar” (Bedoya & León, 2011, p. 44).

Es importante resaltar que en la lengua inglesa cuando se habla de movimientos de cámara que giran sobre su propio eje usualmente se utiliza los términos: *pan* y *tilt*. El primero para hacer referencia a los movimientos de cámara horizontales y el segundo a los movimientos verticales. Sin embargo, para Colm (1985) esto es una división innecesaria. Pues, “a primera vista un *tilt* funciona igual como lo hace un *pan*. En ambos casos la cámara se desliza de un lado al otro de la pantalla sobre su propio eje encontrando información antes no vista” (p. 202). Se resalta esto, pues no debe confundirse *pan* con panorámica. El termino en español abarca tanto los movimientos horizontales como los verticales.

En cuanto a los movimientos diagonales, si bien a lo largo de la historia estos no han sido considerados como panorámicas, sí lo son en la medida que generen un movimiento sobre su propio eje. Para O’leary (2003) los movimientos con una orientación diagonal muchas veces fueron catalogados como una combinación que surge mezclar los movimientos *pan* y el *tilt*, por el hecho de que en el inglés no existe una palabra sola para denominar los movimientos diagonales¹⁵. En la lengua española, sin embargo, si es posible definirlo como panorámicas diagonales, aunque sea muy pocas veces utilizado.

Un uso virtuoso de la panorámica se encuentra en la película *Siete Samurais* (1954) del director japonés Akira Kurosawa, quien lo utiliza en muchas escenas donde se libran batallas. El director utiliza panorámicas horizontales para resaltar la confrontación existente entre los bandos opuestos, colocando en movimientos contrarios a los bandidos y a los samuráis luchando (ej. *paneo* de derecha a izquierda vs *paneo* de izquierda a derecha). Otra película a mencionar es *La Ventana Indiscreta* (1954) de Alfred Hitchcock, en donde se usa este tipo de movimiento para mostrar al espectador lo que Jeff, el protagonista, ve en el apartamento de Thorwald a través de sus binoculares.

¹⁵ Según O’leary (1998) “el termino más cercano que se le acuñó a los movimientos diagonales en inglés fue *upward to right*” (p. 29).

El travelling es el tipo de movimiento “que se realiza sobre un soporte móvil desplazándose con la cámara en la misma dirección, ya sea viajando hacia adelante, hacia atrás, en diagonal, en círculos o de lado a lado” (Bordwell et al., 2016, p. 195). Si bien estos soportes usualmente son móviles fluidos, como un *dolly*¹⁶ o un estabilizador, también pueden ser soportes de mano como plataformas de hombro o el mismo pulso del camarógrafo. Así lo sostiene Salt (1992) cuando recalca que “no es necesario distinguir los diferentes soportes de cámara, pues tanto los travelling hechos con la cámara al hombro como los que se hacen con un steadicam pertenecen al mismo grupo que los realizados por el tradicional *dolly*” (p. 76).

Es justamente con este soporte, el *dolly*, con el que se da una nueva confusión en cuanto a la denominación anglosajona. En el inglés, usualmente a los movimientos de desplazamiento se les denomina *dolly movement*, resaltándolo como aquel que es opuesto a las panorámicas (Wells, 2015). Sin embargo, el *dolly* es tan solo uno de los soportes con el que se puede realizar desplazamiento, ya que también existen otros móviles como el dron, el brazo mecánico e incluso la animación digital. En el lenguaje español, por el contrario, el travelling abarca todos los movimientos de desplazamiento que se puedan realizar con cualquier soporte, incluyendo la cámara al hombro (Sánchez, 2002). Tal vez una aproximación cercana es la denominación *track shot*, aunque no esté muy popularizada.

Pero la cámara también puede desplazarse sobre otros soportes, como un vehículo en movimiento (auto, tren, avión, helicóptero u otros) o sobre el hombro del operador en la llamada “cámara en mano”. (...) Con independencia del soporte usado, lo que importa para definir el travelling es la condición del desplazamiento de la cámara por el espacio. Se trata, al decir de algunos, de una “cámara viajera”. (Bedoya & León, 2011, p. 48)

François Truffaut hace uso de este tipo de movimiento en la escena final de su película *Los cuatrocientos golpes* (1959). En la última secuencia vemos a Antoine, el protagonista, a través de un largo travelling de seguimiento mientras escapa del centro de detención juvenil donde se encontraba, permitiendo al espectador acompañarlo en su huida incierta hacia el mar que verá por primera vez en su vida. Otra película que hace un admirable uso de este recurso es la galardonada *1917* (2019) del director Sam Mendes. En esta película se realizan diversos travelling complejos con soportes como *dolly*, grúas y estabilizadores para dar la sensación de un solo plano secuencia a lo largo del film. Siempre siguiendo a los personajes con movimientos muy estables y fluidos.

¹⁶ “Carro o plataforma sobre ruedas blandas o acanaladas para moverse sobre rieles que sirve de soporte a la cámara y al camarógrafo para realizar el movimiento del travelling u otros complejos derivados de este” (Sánchez, 2002, p. 720).

El zoom o travelling óptico “es un tipo de movimiento que se realiza desde un punto de vista fijo, pero generando la sensación de desplazamiento al acercar o alejar la realidad filmada con un lente focal variable” (Sánchez, 2002, p. 33). Como resultado se obtiene la ampliación o reducción progresiva de la toma, ya sea a una velocidad rápida, lenta o constante. Lightman (1946) lo describe “como una forma dinámica de enfocar la atención del público en una faceta dramáticamente importante de la escena” (p. 102). Pues, usualmente, el movimiento hecho con zoom siempre será más enfático que una panorámica o un travelling, siendo su efecto más característico la impresión de que la realidad se mueve en lugar de la cámara.

Y es justamente este efecto el causante de los muchos debates que existen en torno al zoom, ya que mientras algunos lo consideran un movimiento vulgar heredero de la televisión otros lo catapultan como la mejor característica que han podido tener algunos directores icónicos como Robert Altman, Alfred Hitchcock o Roberto Rossellini (Hall, 2018). Lo cierto es que, independientemente de las diversas opiniones, su uso comenzó a expandirse desde los finales de la década de 1950 y se ha mantenido así hasta ahora, llegando a utilizarse incluso tanto como las panorámicas o los travelling (Bordwell et al., 2016).

Es importante aclarar que, si bien según muchos teóricos el zoom “es un recurso óptico y no un movimiento de cámara en el sentido estricto de la palabra” (Sánchez-Escalonilla, 2016, p. 205), normalmente sí se le considera como un movimiento de cámara. Pues, “a pesar de que el operador de cámara se mantiene estático mientras realiza un zoom, el resultado obtenido siempre será un encuadre en movimiento” (Bordwell et al., 2016, p. 198). Además, teniendo en cuenta que el efecto expresivo generado es muy similar al de un desplazamiento, no contabilizarlo sería obviar los tantos usos creativos que se le ha dado a lo largo de la historia del cine.

Uno de los directores contemporáneos que más se caracteriza por hacer un uso creativo del zoom es Quentin Tarantino. El movimiento se puede apreciar en casi la mayoría de su filmografía, en donde lo utiliza para generar suspenso durante alguna escena de batalla o pelea. Otro cineasta que también recurre a este elemento es el danés Thomas Vinterberg en su película *La Celebración* (1998), primera película del movimiento filmico vanguardista Dogma 95¹⁷. En esta el director realiza acercamientos con zoom de manera deliberada para obtener primeros planos de los protagonistas mientras tienen conversaciones reveladoras.

¹⁷ Movimiento cinematográfico originado en 1995 por los cineastas daneses Lars von Trier y Thomas Vinterberg que rechazaba las reglas tradicionales de la cinematografía moderna. Se establecieron diez ‘mandamientos’ que servían como base para realizar un cine enfocado únicamente en la historia, las actuaciones y el tema, excluyendo los elaborados artificios tecnológicos y efectos especiales (Håkansson, 2013).

Por último, se encuentran los movimientos combinados. Para Keating (2019) este tipo de movimientos se obtienen del uso en conjunto de los movimientos anteriores, ya sea con la cámara instalada en cualquier móvil u otro soporte electrónico. En este grupo se encuentran variaciones como el travelling compensado, el panotravelling, los movimientos con grúa, con brazo articulado, las tomas áreas, de globo submarino, los movimientos en 3D, etc. (Bédard, 2017). A su vez estos pueden ser empleados con distintos fines como realizar seguimientos complejos de un personaje, pasar de un plano muy abierto a uno muy cerrado en una misma toma, expresar vértigo y hasta dar un talante documental dinámico a la secuencia.

El travelling compensado, establecido por Alfred Hitchcock en su película *Vértigo* (1958), es probablemente el movimiento combinado que más popularidad ha obtenido en los últimos años. También se le conoce como ‘movimiento vértigo’ y se genera al combinar un zoom con un travelling en direcciones contrarias, logrando mantener el objeto principal inmóvil dentro del encuadre mientras la perspectiva de fondo cambia (Kaya & Keane, 2017). Este movimiento fue utilizado, entre muchas otras, en la mítica *Tiburón* (1975) de Steven Spielberg. Posteriormente también en la galardonada con la palma de oro de Cannes, *El Odio* (1995) de Mathieu Kassovitz.

Otro movimiento combinando bastante popular es el panotravelling. “Los movimientos panorámicos y el travelling se presentan muchas veces en forma conjunta y el término que se designa para esta combinación es ‘panotravelling’. En ese caso, la cámara gira sobre su eje mientras se desplaza sobre un objeto móvil” (Bedoya & León, 2011). Usualmente este tipo de movimiento se presenta en secuencias de acción o en planos continuos, ya sea sobre un *dolly*, un estabilizador o un soporte de hombro. El director español Carlos Saura realiza un paradigmático panotravelling en la primera escena de su película *Goya en Burdeos* (1999), al pasear la cámara sobre los cadáveres de los animales mientras aparecen los créditos iniciales.

Finalmente se encuentran los movimientos combinados más complejos que son derivados de soportes y móviles más avanzados. Para esta investigación se les agrupará como movimientos derivados del soporte y comprende los movimientos de grúa, con brazo articulado, las tomas áreas, de globo submarino, movimientos en 3D por computadora, etc. Si bien ahondar en cada uno de ellos significaría una revisión posiblemente inacabable, sí es importante tenerlos en cuenta. Para Nielsen (2007) el destino del movimiento de cámara es un periodo de invención y reinención, en donde las nuevas tecnológicas crearán cada vez más y más tipos de movimientos. Sin embargo, es seguro afirmar que si cada uno de ellos se redujera a su mínima expresión se llegaría a tener una panorámica, un travelling o un zoom. En la Tabla 2 se presenta, a modo de resumen, la tipología del movimiento de cámara escogida para esta investigación.

Tabla 2
Tipología del movimiento de cámara

Movimientos de cámara	Tipos
Físicos	Panorámica, Travelling
Ópticos	Zoom
Combinados	Panotravelling, Travelling compensado, Derivados del soporte

Fuente: Elaboración propia

2.2.1.2 Componentes del movimiento de cámara. Al igual que todos los recursos del lenguaje cinematográfico, los movimientos de cámara también poseen componentes fundamentales que determinan su funcionabilidad dentro del encuadre. Son aquellas unidades primarias que generan esa “inconfundible sensación de movilidad, la cual evoca los efectos ópticos producidos por nuestro propio movimiento corporal a través del espacio” (Schonig, 2017, p. 57). Es decir, las unidades básicas que permiten el ya mencionado *on-screen effect*. Según Nielsen (2007) son tres los componentes que se pueden identificar: dirección, orientación e intensidad. Son comunes a todas las tipologías y la forma en como se establezcan, según la visión del director, determinan su posterior función significativa.

Brown (2003) define el primer componente, la dirección, como aquel que brinda la información necesaria para que una imagen en movimiento bidimensional adquiera la ilusión de tridimensionalidad al proyectarse en una pantalla. Según Whissel (2020) la dirección define la trayectoria del movimiento de cámara a fin de articular la profundidad, el volumen y la espacialidad de las imágenes. Como consecuencia, si se trata de una panorámica el movimiento podrá direccionarse hacia la derecha o hacia la izquierda, hacia arriba o hacia abajo, o en diagonal. Si se trata de un travelling será hacia adelante o hacia atrás, en vertical u horizontal, o en diagonal. Si se trata de un zoom, acercándose o alejándose.

La orientación, por su parte, definirá que tipo angulación tendrá el movimiento. Para Mascelli (1965) este componente es lo que determina tanto el punto de vista de la audiencia como del área cubierta en el plano, posicionando al espectador en cualquier lugar de la acción. Los valores que puede adquirir son cinco y vienen establecidos según el tipo de angulación: normal, picado, contrapicado, nadir y cenital (Sánchez, 2002). De esta manera, el movimiento adquiere una perspectiva determinada en relación a los personajes y objetos de la escena, permitiendo incluso establecer el tipo de narrativa contada. “Los ángulos de la cámara marcan la diferencia en si una narrativa se interpreta como un documental, un informe de noticias o incluso como un thriller” (Huang, 2017, p. 8).

Para Mercado (2011) una angulación normal es la que se ubica a la altura de los ojos del personaje u objeto, ofreciendo una perspectiva neutra al espectador. Una angulación en picado muestra al personaje u objeto desde un punto de vista mayor a este, sin que implique colocar la cámara a gran altura. Mascelli (1965) señala que este tipo de angulación puede darse en los propios hombros del personaje mientras que la angulación en contrapicado ofrece un punto de vista contrario, es decir desde una posición inferior al personaje u objeto. Una angulación nadir te muestra el personaje desde su vertical más inferior mientras que una angulación cenital desde su vertical más superior.

El último componente es la intensidad. Este le permite al movimiento de cámara adquirir, en términos de velocidad rápida, lenta o constante, un tempo determinado en el que mostrar la información (Keating, 2019). El movimiento se convierte, de esta manera, al igual que el montaje, la música y los movimientos internos de los personajes, en un elemento más del ritmo cinematográfico. Nielsen (2007) recalca que “el ritmo también puede ser utilizado por una película como una estrategia más generalizada de orquestrar el flujo visual durante períodos de tiempo más largos (p. 229). En ese sentido, que tan rápido o lento sea un movimiento siempre responderá a una estética visual ya establecida.

Es importante resaltar que, si bien cada uno de estos componentes equivalen a rasgos meramente técnicos del movimiento de cámara, es a partir de su variada utilización que se origina la cualidad expresiva buscada. “Más que su papel mimético, quiero enfatizar la imagen en movimiento como un mecanismo, un medio por el cual podemos jugar con nuestras percepciones y nuestro sentido de lugar y espacio” (Gunning, 2020, p. 265). Aún así, no es suficiente con solo tenerlos en consideración. Hace falta esclarecer su participación como parte de un todo para determinar la función narrativa que le corresponda. A modo de resumen, en la Tabla 3 se presentan los componentes del movimiento de cámara con sus respectivos valores.

Tabla 3
Componentes del movimiento de cámara

Componentes	Valores
Dirección	Hacia la derecha o izquierda, hacia arriba o abajo, hacia adelante o atrás, vertical u horizontal, de alejamiento o acercamiento, diagonal
Orientación	Normal, picado, contrapicado, nadir, cenital
Intensidad	Lento, rápido, constante.

Fuente: Elaboración propia

2.2.2 *El movimiento de cámara como herramienta narrativa*

Son pocos los cuestionamientos en torno a la fascinación unánime que el movimiento de cámara, como recurso expresivo, ha generado desde su invención. Bien sea por “su capacidad de afectar directamente la experiencia del espectador al manipular la perspectiva de lo que sucede dentro de la pantalla” (Wells, 2015, p. 2); o por su facultad para tomar el papel de un personaje más dentro de la historia (Oxholm & Nielsen, 2000). Como ya se ha mencionado, el movimiento de cámara es una herramienta que revela mucho más que simplemente el espacio por donde se mueve. También puede expresar emociones y sensaciones narrativamente (Sikov, 2020).

Y es que no es la mera experiencia del movimiento mecánico lo que lo define como recurso cinematográfico. De por sí eso al espectador no le llama mucho la atención, al menos no en nuestro tiempo. “Generalmente no somos conscientes del movimiento a un nivel tecnológico. La mayoría de veces existe para nosotros de forma pre-reflexiva y no focal, de hecho, existe para nosotros tanto como nuestro propio movimiento físico en el mundo” (Sobchack, 1982, p. 318). E incluso cuando se trata de un movimiento con visibles destrezas técnicas, quien lo vea puede tomarlo como el acto implícito en un arte¹⁸ donde las imágenes en movimiento son la principal característica.

En su lugar, lo que resulta interesante es el aporte narrativo que el movimiento de cámara pueda generar. Nielsen (2007) recalca que no se debería intentar crear movimientos de cámara por sí mismos, pues estos son un medio para un fin y no un fin en sí mismos. El fin, en la mayoría de los casos, siempre debe ser el personaje y la historia. En ese sentido, cuando un movimiento de cámara se revela como el configurador de lo que sucede y no como un simple retratista, la finalidad expresiva se puede considerar como establecida. “El movimiento de la cámara tiene raíces profundas y poderosas- raíces morales, como diría Godard- y eso es una de las cosas que hacen del cine un arte” (Schrader & Brink, 2015, p. 56).

Es necesario, entonces, delimitar lo que Sánchez (2015), Nielsen (2007) y Bordwell & Thompson (1995) denominan como las funciones narrativas del movimiento de cámara. Cabe recalcar que no existe consenso entre los autores en cuanto al número de funciones, por lo cual se ha escogido trabajar con los determinados por Sánchez (2015). Como ya lo resaltó Ferrara (2001), “hay muchas maneras de usar el movimiento de cámara para ayudar en la construcción de la historia y para obtener la mejor representación posible de lo que está sucediendo” (p. 8).

¹⁸ En 1911 Ricciotto Canudo usó por primera vez el calificativo de “séptimo arte” para el cine. En su Manifiesto de las Siete Artes escribió: “Hoy, el círculo en movimiento de la estética se cierra triunfalmente en esta fusión total de las artes llamada Cinematógrafo” (Canudo, 1923, p. 2).

2.2.2.1 Funciones narrativas del movimiento de cámara. Las funciones narrativas del movimiento de cámara según Sánchez (2015) son: de seguimiento, enfática, descriptiva, relacional y subjetiva. Si bien cualquier clasificación con estas características debe ser necesariamente tentativa, para el objeto de estudio de la presente investigación se le considera apropiada. Se debe tener en cuenta, además, que aparte de las cinco enunciadas existen muchas otras más dependiendo del autor revisado. La relación que estas guarden entre sí permitirá un desarrollo más complejo del análisis, aunque siempre teniendo en cuenta como base las cinco mencionadas anteriormente.

El movimiento de cámara cumple una función de seguimiento cuando se emplea con la finalidad de acompañar el desplazamiento de un personaje u objeto, manteniendo las cualidades compositivas básicas de la imagen (Sánchez, 2015). La trayectoria de un movimiento “puede mantener un curso energético, como aquella que acompaña en su carrera desenfadada al protagonista en una película de persecución, o puede dar la impresión de un trayecto errático, de un recorrido sin metas ni objetivos” (Bedoya & León, 2011, p. 51). De ambas formas, usualmente se le considera una estrategia de algún modo ‘invisible’, pues al estar justificado con el movimiento de los propios personajes o de los objetos, el seguimiento de cámara resalta menos la presencia de un narrador (Ferrara, 2001).

Es usual que esta función sea utilizada más en los travelling que en las panorámicas, aunque pueda llevarse a cabo en ambos perfectamente. Para Sánchez (2015) los seguimientos basados en panorámicas fueron muy puntuales y poco precisos en los inicios del cine. Y si bien poco a poco las herramientas fueron desarrollándose cada vez más, el paneo siempre continuó siendo limitado al momento de seguir personajes. El travelling, por el contrario, sí permite una mayor amplitud. Para Nielsen (2007), la incorporación de nuevos movimientos de desplazamiento abrió nuevas posibilidades para los recorridos que seguían personajes. Con ello, nuevas películas con este tipo de movimientos nacieron.

Un caso icónico fue *El Resplandor* (1980) de Stanley Kubrick. En las escenas de Danny, el hijo del protagonista, manejando su triciclo al interior del hotel Overlook, muchas veces un travelling de seguimiento lo acompaña desde atrás. Ferrara (2001) afirma que, si bien estos movimientos al inicio parecen ser solo seguimientos, poco a poco empiezan a tomar mayor significado dentro de la película. Y así lo quería el director, pues para lograrlos decidió utilizar el Steadicam, estabilizador de cámara aún naciente en aquellos años. *El Resplandor* (1980) fue la cuarta película en la historia que lo utilizó y además fue su mismo creador, Garrett Brown, quien lo manipuló.

La función enfática, por su parte, le permite al movimiento de cámara alterar la importancia visual de los elementos en una escena, incrementando, reduciendo o sosteniendo el tamaño de estos en el encuadre (Bordwell & Thompson, 1995). Esta función genera un rol claramente expresivo que busca visibilizar un flujo de estrategias visuales con un mayor grado de dificultad en su elaboración. Con ella el director se encarga de hacer notoria su voluntad e intención detrás del recurso utilizado. “Un movimiento habitual en donde se encuentra esta función es en el denominado ‘travelling de acercamiento’, en el que la cámara se acerca cada vez más y más al personaje conforme este hace un descubrimiento” (Mercado, 2011, p. 161).

Una segunda posibilidad sería el movimiento justamente contrario, el alejamiento de cámara. Nielsen (2007) lo define como ‘empuje hacia atrás’ y resalta su valor para ampliar el diseño espacial añadiendo nueva información, aunque sin enfatizarla. “La paulatina apertura del encuadre hace que el personaje parezca cada vez más pequeño, lo que con frecuencia nos indica una pérdida de confianza, poder o aumento de su soledad o desesperación” (Mercado, 2011, p. 161). Cabe destacar que en la lengua inglesa ambos movimientos están muy bien definidos como *push-in* y *pull-out*, sin embargo, en el castellano no existen denominaciones fijas que hayan sido aceptadas unánimemente.

Un ejemplo virtuoso de esta función se puede encontrar en la película *Relatos Salvajes* (2014) de Damián Szifron, nominada al Óscar a mejor película de habla no inglesa y a la palma de oro en Cannes. En el primer relato, el crítico de música clásica llamado Salgado sospecha que todos los que han abordado el avión han tenido alguna mala relación con Gabriel Pasternak. Cuando se entera que es cierto, un pequeño travelling se aproxima a su rostro y enfatiza el temor e incertidumbre que ahora siente. El movimiento de esta manera subraya visualmente la importancia de este hecho que es narrativamente fundamental, pues luego de esto en la historia todo empieza a complicarse.

Luego se tiene la función descriptiva. Para Sánchez (2015) esta función tiene el objetivo de introducir nueva información en el encuadre mediante la modificación de la composición del plano. Usualmente, revelando cierto elemento antes desconocido o mostrando un nuevo espacio o locación. “El movimiento de cámara puede afectar profundamente la forma en la que percibimos el espacio. Diferentes tipos de movimientos de cámara crean diferentes tratamientos del espacio” (Bordwell, et al., 2016, p. 201). Debido a su naturaleza, la función descriptiva puede catalogarse también como expresiva, pues la cámara se desplaza de forma independiente a la acción y la voluntad narrativa que tiene el director se revela claramente ante los ojos del espectador.

El tipo de movimiento en donde más se puede encontrar empleada esta función es en las panorámicas. Se les suele denominar ‘paneos descriptivos’ y son “referenciales o de ubicación, pues ofrecen una vista extensiva del escenario de la acción, a la vez que refuerza la direccionalidad de las líneas dominantes en el paisaje, sea que connoten armonía, simetría, desequilibrio o desorden” (Bedoya & León, 2011, p. 44). Para Ferrara (2001) esta función muchas veces cumple un rol de establecimiento, bien sea para el fondo o para locación de las siguientes escenas. Esto, sin embargo, no exime al travelling, ni al zoom, ni a los movimientos combinados de poder cumplir también una función descriptiva.

Por ejemplo, en la ganadora del Óscar *Parásitos* (2019) de Bong Joon-ho, se utiliza esta función con un travelling. En la escena cuando Ki-woo, el hijo de la familia Kim, llega por primera vez a la casa de la familia Park, el travelling de seguimiento combinado con un movimiento circular no solo tiene la finalidad de acompañarlo, sino también la de describir. Pues, revelan al espectador, y al mismo personaje, lo grande y lujosa que es la casa de la familia Park. El uso del movimiento de cámara en la aparición de este nuevo elemento aporta un inmenso valor dramático al desarrollo argumental, ya que la casa luego adquirirá una gran importancia dentro de la película.

La siguiente función a revisar es la relacional. Esta se puede encontrar en “aquellos movimientos que son empleados para vincular elementos de una narración a fin de resaltar relaciones dramáticas existentes” (Sánchez, 2015, p. 238). Ya sea entre dos personajes, entre un personaje y un objeto o entre un personaje y un espacio. Esta función también permite la modificación de la composición para mostrar nueva información, sin embargo, lo relevante ahora es la relación dramática que el personaje establece con la nueva información mostrada. Mercado (2011) añade a ello la posibilidad de esta función para anticipar, mas no revelar, lo que podría ocurrir posteriormente con los motivos vinculados.

“Los movimientos de la cámara pueden responder a tal necesidad anticipando eventos, esperando, abandonando la acción antes de su conclusión, siguiendo el ‘movimiento interno’ del creador de la historia” (Ferrara, 2001, p. 9). Nielsen (2007) va más allá y establece una comparación entre la función relacional y el montaje. “Al incluir instancias donde la cámara se conecta o crea una interacción entre uno o más motivos, se está discutiendo un tipo de movimiento de cámara que puede lograr funciones similares a las que se pueden obtener en la edición” (p. 223). Tomando en consideración todos estos rasgos, la función relacional se revela con características predominantemente expresivas, donde nuevamente se manifiesta la mediación dramática del director.

En la película *Machuca* (2004) del director Andrés Wood se puede encontrar un ejemplo de su funcionamiento. En una escena se muestra a los estudiantes ingresando en fila a su colegio. Con un movimiento combinado de travelling y un pánico sobre grúa, la cámara va de un plano cerrado de los pies de los estudiantes a un plano general que revela que son los militares quienes ahora controlan la entrada a la institución. El movimiento de cámara aquí cumple una función relacional, pues no solo revela que los militares ya tomaron el colegio, sino además remarca dramáticamente un vínculo de abuso que existe por parte del ejército chileno sobre los alumnos y la población en general, incluido Machuca y sus dos amigos.

Finalmente se cuenta con la función subjetiva. Para Sánchez (2015) esta tiene como finalidad mostrar el punto de vista de un personaje específico dentro de la historia, colocando a los espectadores en la posición más dramática posible: la subjetividad. Håkansson (2013) amplía esa definición y ratifica que en realidad se pueden explorar tres puntos de vista. Bien sea en primera persona, en tercera persona o el punto de vista omnisciente. Cualquiera de ellos puede ser encontrado en esta función y dependiendo de su uso y variaciones el aporte visual será diferente. Es importante resaltar que en la lengua inglesa se utilizan las siglas P.O.V para referirse a una perspectiva subjetiva, lo cual proviene de la definición *point of view*.

Teniendo en cuenta esto, la función se puede catalogar como una ‘analogía antropomórfica’, pues la cámara cobra cualidades humanas que en otras funciones no podría tener (Lightman, 1946). Para Bordwell et al. (2016) la subjetividad “proporciona un choque repentino y marca un punto de inflexión importante en la trama” (p. 192). Pues no solo se le debe considerar como una mera función estética. Por el contrario, el peso narrativo a aportar muchas veces supera al de otros recursos cinematográficos. “El plano subjetivo es único en su capacidad de experimentar la perspectiva desde un personaje, ya que pueden interactuar con la cámara como si fuera un individuo, mirándole, hablándole e incluso tocándole” (Mercado, 2011, p. 102).

Para ejemplificar esta función se puede mencionar la película *Lazzaro feliz* (2018) de la directora Alice Rohrwacher. En una de las secuencias se ven varias tomas aéreas de planos generales que muestran montañas y paisajes. A través de estos planos lentamente la cámara se va acercando a la finca Inviolata, donde finalmente se puede ver a los trabajadores de la granja donde sucede gran parte del film. Lo que al inicio parecen simples planos panorámicos y descriptivos pronto se descubre que son la mirada subjetiva de los policías que se encontraban en un helicóptero sobrevolando el lugar. De esta manera, el movimiento cumple una función subjetiva al mostrar lo que los personajes ven, subrayando dramáticamente un suceso que implicará un giro argumental importante en la historia.

Como conclusión, el movimiento de cámara presenta una diversidad de maneras que le permiten aportar narrativamente a una película. “No solo es necesario reconocer los principios y técnicas que se puedan abarcar, sino también comprender el porqué y para qué esas técnicas son usadas” (Håkansson, 2013, p. 6). Ya sea cualquiera de las cinco funciones, sus usos marcarán y detallarán relevancia dependiendo de la intención del realizador, y por qué no, de la interpretación del espectador. “Es importante enfatizar que una taxonomía funcional no agota todo aquello que se puede decir sobre el movimiento de cámara, sin embargo, es un paso básico para entender como este puede articular significado” (Nielsen, 2007, p. 319). Para un mejor entendimiento, en la Tabla 4 se presentan las funciones narrativas del movimiento de cámara.

Tabla 4

Funciones narrativas del movimiento de cámara

Función
De seguimiento
Enfática
Descriptiva
Relacional
Subjetiva

Fuente: Elaboración propia



Capítulo 3

Una aproximación cualitativa a *Días de Santiago* (2004)

3.1 Material

El material escogido para poder comprobar la hipótesis de esta investigación es la película peruana *Días de Santiago* (2004), ópera prima de Josué Méndez. Filmada en Lima y financiada con un monto aproximado de 30 mil dólares¹⁹, la película marcó un hito en la historia de la cinematografía peruana. No solo por convertirse, en su momento, en la ópera prima peruana con más premios obtenidos en festivales de cine (a la actualidad solo ha sido superada por *Contracorriente* [2010] de Javier Fuentes León²⁰), sino también por su innegable valor artístico y político que ha logrado trascender hasta nuestros días.

Días de Santiago (2004) fue para Perú lo que *Pizza, birra, faso* (1998) fue para el Nuevo Cine Argentino: una película que daba cuenta de un cambio generacional y que impugnaba en cierto modo la estética cinematográfica precedente, además de constituirse como una aproximación seca y lúcida al presente político peruano del momento de su estreno. (Koza, 2016)

Días de Santiago (2004) tuvo su estreno mundial en el Festival Internacional de Cine de Rotterdam mucho antes de llegar al Perú. Logró alzarse con importantes premios como el Regard d'Or en el Festival Internacional de Cine de Friburgo y el Premio Especial del Jurado a Ópera Prima del Festival del Nuevo Cine Latinoamericano de la Habana. Por su parte Josué Méndez también recibió elogios de la crítica internacional. “La exploración que hace Méndez de la psique de un soldado está bellamente capturada a través de la combinación del color blanco y negro para yuxtaponer perspectivas variadas” (Tanoor, 2003).

Es, en definitiva, una de las películas más destacables en la historia del cine peruano y además un referente en cuanto a reconocimiento internacional de la cinematografía peruana se trata. Por esta razón se optó por considerarlo como objeto de análisis dentro de esta investigación, principalmente por tratarse de un ejemplo notable de película con cualidades virtuosas a pesar de haberse autofinanciado con un bajo presupuesto. Asimismo, por su destacado y congruente uso del lenguaje cinematográfico, en específico del movimiento de cámara. Para Aguirre (2018) en *Días de Santiago* (2004) lo mejor de la cámara es que bajo todos sus movimientos y colores, intenta ser lo más honesta posible y no sólo nos enseña el mundo exterior, sino también el interior de América Latina.

¹⁹ Según Méndez (2008), se logró recaudar la suma de 20 mil dólares para poder comenzar con el rodaje, sin embargo, tuvieron que conseguir 10 mil más para poder finalizarlo.

²⁰ Según la Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios (s.f.), la película ha obtenido 39 premios.

3.1.1 *La historia de la película*

Días de Santiago (2004) trata sobre la vida de Santiago, un ex marino peruano que vuelve a la ciudad de Lima después de haber luchado durante varios años en la guerra contra la subversión terrorista, el narcotráfico en su propio país y en la guerra externa contra el Ecuador. Santiago intentará adaptarse a un contexto y a una sociedad totalmente nueva y cambiada para él, mientras lucha por convivir con un trastorno de estrés postraumático, sus recuerdos perturbadores, las pesadillas que lo atormentan por las noches y su conducta violenta consecuencia de la vida castrense. Pronto se da cuenta que la sociedad y la gente no se mueven a su propio ritmo. La ciudad no lo esperaba y ya no tiene un lugar para él. Santiago descubre así, que las cosas no son como él ha aprendido a verlas.

Santiago no encaja en el “orden” cotidiano de la ciudad. La normalidad del vivir en acecho, que la institución militar le inculcó como técnica para sobrevivir en las acciones bélicas, ya no el sirve para nada: en la ciudad los combates también son encarnizados, pero de otra naturaleza. Tampoco le sirve la disciplina castrense, porque en la sociedad civil que lo recibe solo encuentra desorden, falta de reglamentos, pura anomía. (Bedoya, 2016, p. 91)

En cuanto al desarrollo narrativo, la película está compuesta por varias subtramas²¹ que alimentan la trama principal. La más importante es la que se da con Mari, la esposa de Santiago. Esta empieza con un primer plano del moretón en el ojo de ella, aludiendo a lo que más adelante la propia historia revelará: que Santiago la golpea. Como consecuencia, el matrimonio de ambos se está rompiendo. Santiago no es capaz de controlar sus actitudes agresivas ni con ella ni con las personas que los rodean, a pesar de los ruegos compasivos que su madre le hace para que solucione las cosas con Mari.

Mucho antes de acabar la película, Mari decide finalmente dejarlo. Se marcha de la casa dejando a Santiago solo con su arrepentimiento. Aunque él intenta pedirle perdón, ella decide no ceder. Pues, la violencia y abuso por parte de Santiago fue lo único que le pudo demostrar a lo largo de la relación. La escena donde mejor se resalta este conflicto es cuando ambos deciden ir a comprar una refrigeradora. Santiago aquí no solo se enfrenta verbalmente con el vendedor porque, según él, le faltó el respeto, sino que también golpea a Mari en el rostro por no gustarle que ella le reclame sobre su comportamiento.

²¹ Según Sánchez-Escalonilla (2016) las subtramas son aquellas estructuras dramáticas en donde la relación de dos personajes, mayormente uno de ellos es el protagonista, se construye en base a un enfrentamiento de sus respectivas metas interiores. No se trata de un enfrentamiento violento, sino de una lucha entre dos posturas que debe ir más allá de un simple contraste superficial. Estas subtramas se pueden clasificar en historias de amistad, de afecto y de maestro-discípulo.

Otra subtrama importante es la que se desarrolla entre Santiago y su padre, el jefe de familia de un hogar disfuncional que refleja muy bien la pobreza y desigualdad en la que vivían muchas familias de la sociedad peruana por aquellos años²². De la misma manera, evidencia el machismo y la violencia de género, temas que se han mantenido en altas tasas porcentuales hasta nuestros días²³. El padre es un hombre grotesco y de apariencia desaliñada. Vive junto a cuatro personas más: la mamá de Santiago, la hermana de Santiago, el hermano de Santiago y la esposa de su hermano. El padre pronto le advierte a Santiago que no puede quedarse a vivir más con ellos, pues Santiago abandonó su casa luego de discutir con Mari. Santiago obedece y no es hasta el final de la historia que logra enfrentarlo, luego de descubrir que abusaba de su hermana menor. Santiago intenta dispararle tras el descubrimiento, pero por el ruego desconsolado de su madre al final decide no hacerlo.

Bueno, creo que esa es una herramienta clásica de guionista, o de dramaturgo. Todos sabemos que la familia es el microcosmos por excelencia para tratar los temas que a uno le interesan, y el llevar los conflictos hasta las últimas consecuencias suele ser una manera efectiva de hacerlo. Así que fue simplemente eso: mi decisión como guionista priorizó estrategias más efectivas. Por supuesto que esta decisión también se relaciona con mi visión de la sociedad limeña, con la decadencia moral que veía. En ese sentido, el incesto no es otra cosa que la manifestación climática de esa decadencia. Todo esto último también trasciende en *Días de Santiago*. (Méndez, 2016)

Igual de importante se presenta la subtrama que sucede entre Santiago y sus excompañeros de la marina. Específicamente con su amigo 'Rata', un excombatiente inválido que se moviliza en silla de ruedas. 'Rata' vive en condiciones deplorables y tiene un viejo automóvil el cual ya no puede manejar. Este será el automóvil que más tarde Santiago comenzará a utilizar para hacer taxi, luego de que 'Rata' se suicide. En paralelo, Santiago y sus otros excompañeros comienzan a reunirse para acordar eventuales trabajos que podrían beneficiar a todos, pues luego de regresar de la guerra el gobierno peruano solo les dio una pequeña cantidad de dinero para su subsistencia. Así nace la idea de asaltar un banco, a lo cual Santiago se opone rotundamente. Sus excompañeros, sin embargo, sí deciden realizar el atraco y terminan siendo capturados por la policía.

²² Según el Departamento de Reducción de Pobreza y Administración Económica en América Latina y el Caribe del Banco Mundial (2005), en el año 2004 el 51,6% de la población peruana vivía en la pobreza, mientras que la desigualdad, medida por medio del coeficiente de Gini, era de 0,43, un nivel inferior al promedio latinoamericano, que es de 0,52, pero todavía elevado según estándares internacionales.

²³ Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática del Perú (2019) en el 2019 el 57,7% de las mujeres fueron víctimas de violencia ejercida alguna vez por el esposo o compañero. Tiende a ser mayor en las residentes del área urbana (58,3%) en comparación con el área rural (55,3%).

La siguiente subtrama se da entre Santiago y Elisa, la esposa de su hermano. Ella es constantemente abusada por su esposo. El hermano de Santiago no tiene reparos en golpearla e insultarla a la vista de todos, convirtiéndolo en algo normal dentro del hogar. Las cosas cambian, sin embargo, cuando ella comienza a seducir a Santiago, quien también se siente atraído por ella. Pronto Elisa le induce la idea de matar a su hermano para que ambos puedan escapar juntos, pues está harta de los maltratos que recibe. Lo que al inicio pareció ser para Santiago un pedido descabellado, pronto culminará en su cabeza como una posibilidad real. Así, varios días después, decide ir por ella para cumplir su deseo, sin embargo, ella ya cambió de opinión. Elisa se dio cuenta que él, al igual que su hermano, también abusaría de ella. Santiago, a pesar de esto, intenta llevársela a la fuerza, pero su hermano lo impide golpeándolo hasta desatar su furia.

Finalmente, la última subtrama a presentarse es la de Santiago con Andrea, una atractiva joven que estudia en el mismo instituto que él. Santiago logró matricularse aquí con el dinero que ganó como taxista manejando el carro de 'Rata'. Es en este mismo taxi donde tiene el primer contacto con ella, cuando la lleva junto a sus amigas a una discoteca. A partir de aquí nace una atracción mutua que nunca llega concretarse, pues Santiago no sabe como responder a las constantes insinuaciones afectuosas por parte de Andrea. Para demostrarle que sí está interesado, cierto día lleva su arma al instituto con la intención de mostrársela, pues ella días antes se lo había pedido. Sin embargo, todo sale mal cuando otros compañeros los ven y creen que Santiago la está secuestrando. Sintiendo amenazado por ello, una situación de guerra comienza a generarse en su mente. Santiago le apunta con su arma a los guardias y a los otros estudiantes, para finalmente sacar a Andrea del instituto como si de un rescate se tratara.

Como militar Santiago estaba acostumbrado a imaginar estrategias. La única manera de relacionarse con su entorno era identificando un enemigo –así fuera imaginario– y diseñando estrategias para reducirlo. Dentro de esa manera de pensar, resultaba divertido y lúdico plantear momentos así, incluso para las actividades más cotidianas. (Méndez, 2016).

La película termina con Santiago sentado en el cuarto de su casa, con el arma apuntando a su cabeza y apretando repetidas veces el gatillo sin que salga bala alguna. Ya no está Mari, ni Andrea, ni Elisa, ni mucho menos sus amigos excombatientes. Solo queda él y su trastorno que lo atormenta. Para Bedoya (2016) al final Santiago no tiene más el espejo opaco de su padre, en donde se reflejaba el fracaso absoluto de su deseo de integración total. Ahora ni el arma puede salvarlo. No se convertirá en lo que quería ser y tampoco podrá formar parte de la sociedad "ordenada" que tanto anhelaba. Solo le queda conformarse con la caótica Lima, ciudad por el contrario desordenada y azotada por la pobreza, el machismo y la violencia.

3.1.2 Cuestiones técnicas sobre la película

Días de Santiago (2004) fue producida por la empresa Chullachaki Producciones bajo la dirección y el guion de Josué Méndez. La producción general estuvo a cargo de Enid Campos, la dirección de fotografía a cargo de Juan Durán, la dirección de arte a cargo de Eduardo Camino, la dirección de sonido a cargo de Francisco Adrianzén y la edición a cargo de Roberto Benavides. El reparto estuvo compuesto por Pietro Sibille como Santiago, Milagros Vidal como Andrea, Alhelí del Castillo como Mari, Ricardo Mejía como el padre, Lili Urbina como la madre, Erik García como Coco, Ivy La Noire como Inés y Marisela Puicón como Elisa.

La película dura 83 minutos y fue filmada a color y en blanco y negro. Fue rodada en 16 milímetros y luego ampliada a 35 milímetros por la empresa Cinecolor en Argentina. El revelado a color lo realizó la empresa Duart de Nueva York mientras que el revelado a blanco y negro se realizó en el Laboratorio ICAIC de Cuba. La banda sonora está compuesta por nueve canciones: Gypsy Hora & Sirb de Zev Feldman y Andy Statman, Tabaco y Ron de Manuel J. La Roche, Perdiendo la razón de Manganzoides, Date la vuelta y La mamadera de Afrodisiacos, No más guerra; El navegante; Negrita y Una noche para un adiós de Mogambo.

Si bien la película tuvo un presupuesto limitado para su producción, para las etapas de postproducción y distribución sí se contó con una mayor inversión gracias al fondo The Hubert Bals del festival de cine de Rotterdam. Es por ello que logró exhibirse en varias salas comerciales nacionales y en el extranjero. Días de Santiago (2004) llevó cerca de 40 mil espectadores a los cines peruanos²⁴, lo cual significó un número alto de taquilla considerando que se trataba de un filme de corte alternativo y sin fines de venta comercial.

3.2 Resumen del problema de investigación

Según la hipótesis y objetivos planteados esta investigación se define como de tipo descriptiva-explicativa²⁵. Se busca describir y demostrar la importancia del movimiento de cámara como generador de significado en la película Días de Santiago (2004). Asimismo, se busca realizar una sistematización completa de los datos- sobre el movimiento de cámara- recogidos de la película, con la intención de contrastarlos y generar conclusiones relevantes en relación a los objetivos y preguntas de investigación. En la Tabla 5 se presenta la pregunta, hipótesis y objetivo principal llamados a comprobarse.

²⁴ Para Castro (2015), existe un público peruano de aproximadamente 50 mil espectadores que les gusta ver otro tipo de cine. Ese es el público que mantuvo a películas como Días de Santiago (2004) en las salas de cine.

²⁵ Una investigación descriptiva es aquella en donde se ven y se analizan las características y propiedades del objeto de estudio para que, con un poco de criterio, se las pueda clasificar, agrupar o sintetizar, para luego profundizar más en el tema. Una investigación de tipo explicativa es aquella que busca responder al porqué de aquello que se investiga, mediante la recolección de información de fuentes (Sanca, 2011).

Tabla 5
Pregunta, hipótesis y objetivo de investigación

Pregunta	Hipótesis	Objetivo
¿Cuál es el aporte del movimiento de cámara, como herramienta generadora de significado, en la película <i>Días de Santiago</i> (2004)?	En la película <i>Días de Santiago</i> (2004) el movimiento de cámara, según como se direcciona, se oriente o se intensifique, permite mostrar el interior del protagonista y dotar de personalidad a los espacios presentados.	Describir el uso del movimiento de cámara y demostrar su importancia como herramienta generadora de significado en la película <i>Días de Santiago</i> (2004).

Fuente: Elaboración propia.

3.3 Diseño metodológico

Se ha decidido utilizar la metodología del análisis de contenido, la cual Mendicoa (2003) define como la descripción objetiva y sistemática del contenido manifiesto de la comunicación cuya finalidad es interpretarla. El autor, además, diferencia entre el análisis de contenido cuantitativo y cualitativo, teniendo este último una fuerte carga subjetiva de interpretación por parte del investigador. “Desaparecen por tanto los requisitos de que los análisis de contenido sean cuantitativos y manifiestos, admitiéndose de que dichos análisis puedan ser cualitativos” (Abela, 2008, p. 3). Esta investigación se sitúa dentro de la clasificación cualitativa, sin dejar de lado la sistematización de información a fin de obtener argumentos sólidos.

Cuando se habla específicamente de “análisis de contenido”, no se piensa en la simple función de recepción comprensiva de un mensaje ni tampoco en el ejercicio básico de la facultad de crítica, aunque ésta sea evidentemente su base. La mayoría de los autores concuerdan en que se alude a una empresa inspirada en los principios de la investigación científica y que implica por lo tanto la aplicación sistemática de reglas y de procedimientos metódicos. (Tinto, 2013)

Por ello, en una primera instancia, se realizará un conteo estadístico general y detallado del número total de planos en los cuales se hayan utilizado algún tipo de movimiento de cámara. Esto con la finalidad de comprobar hasta qué punto en la película los movimientos de cámara, a un nivel macro, sostienen una variación especialmente destacable, frecuente y/o variable. Con ello se complementarán las conclusiones que se obtengan del análisis cualitativo realizado en las muestras escogidas. Asimismo, este análisis resultará eficaz al momento de valorar la evolución del movimiento de cámara, teniendo una visión más completa y equilibrada de otros aspectos como la distribución porcentual según el tipo de movimiento o según la utilización de algún soporte.

Siguiendo esta metodología, se plantea considerar la película *Días de Santiago* (2004) como el universo. Los movimientos de cámara serán considerados como las unidades de análisis y como categorías se considerarán las expuestas en el presente marco teórico. Los tipos de movimiento conformarán las categorías de materia: la panorámica, el travelling, el zoom y los movimientos combinados. Por su parte, las categorías de forma estarán conformadas por los componentes básicos del movimiento: dirección, velocidad e intensidad. Asimismo, para un mejor entendimiento, en esta categoría también se tendrá en cuenta la descripción y ubicación²⁶ del plano que contiene el movimiento.

La muestra se compone de un conjunto de tres secuencias de la película que han sido escogidas teniendo en cuenta tres criterios. El primero es que en la secuencia elegida se haya utilizado al menos uno de los diferentes tipos de movimiento de cámara expuestos en el marco teórico, esto con la finalidad de poder, justamente, analizar el objeto de estudio que requiere la investigación. El segundo criterio es que durante la secuencia el protagonista realice una acción reveladora de su personalidad como respuesta a una situación de gran presión, esto con la finalidad de comprender la relación entre el recurso estudiado y el conflicto interno del personaje²⁷. Finalmente, el tercer criterio es que en la secuencia el espacio filmico sea un lugar de recurrencia narrativa para el protagonista. Este criterio obedece al interés de comprender la posible caracterización y personalización del espacio a través del movimiento de cámara. En la Tabla 6 se muestran las tres secuencias escogidas que cumplen con los tres requisitos.

Tabla 6
Secuencias escogidas

Secuencia	Hipótesis
Primera	Santiago llega a casa de su amigo 'Rata' y se da cuenta que se ha suicidado
Segunda	Santiago golpea a Mari en el rostro tras salir discutiendo de la tienda de electrodomésticos
Tercera	Santiago, luego de el altercado con Andrea, descubre a su padre abusando de su hermana menor

Fuente: Elaboración Propia

²⁶ Para determinar la ubicación exacta de cada uno de los planos de la película se tendrá en cuenta el *timing* de la versión alojada en la plataforma web Retina Latina (s.f.).

²⁷ Para McKee (2008) como elija actuar el protagonista en una situación de presión definirá quien es, cuanto mayor sea la presión, más verdadera y profunda será la decisión tomada por ese personaje. Por ende, se podrá conocer y evaluar mejor su conflicto interno.

El instrumento del análisis de contenido que se utilizará para responder el objetivo principal será una matriz elaborada siguiendo las necesidades de información de la presente investigación, la cual se aplicará a cada una de las muestras seleccionadas. Persiguiendo una guía de visualización-observación según los niveles de categorías planteadas, los datos recogidos serán sistematizados a través de esta matriz para luego servir como base del análisis posterior. Como Abela (2008) menciona, el propósito fundamental del análisis de contenido es realizar “inferencias que se refieren fundamentalmente a la comunicación simbólicas o mensaje de los datos, que tratan en general, de fenómenos distintos de aquellos que son directamente observables” (p. 3). En la Tabla 7 se presenta la matriz elaborada para la presente investigación.

Tabla 7
Matriz de evaluación

Tipo de movimiento	Descripción	Ubicación	Dirección	Intensidad	Orientación
Panorámica	Descripción del plano que contiene el movimiento	Intervalo de tiempo del plano que contiene el movimiento	Hacia la derecha o izquierda, hacia arriba o abajo, hacia adelante o atrás. Vertical, horizontal o diagonal	Lento, Constante, Rápido	Normal, Picado, Contrapicado, Nadir, Cenital
Travelling					
Zoom					
Panotravelling					
Travelling Compensado					
Movimientos derivados del soporte					

Fuente: Elaboración Propia

Capítulo 4

Valoración del movimiento de cámara en tres secuencias

4.1 Conteo estadístico del movimiento de cámara en Días de Santiago (2004)

Luego de realizar el análisis de cada una de las secuencias de la película se encontró que en Días de Santiago (2004) existen un total de 410 planos. De estos, 210 contienen algún tipo de movimiento de cámara, lo cual representa un 51.2% del total. Los tipos de movimientos encontrados fueron panorámicos, travelling, panotravelling y otros más complejos derivados del soporte. Los planos fijos, por el contrario, fueron 200. Estos representan el 48.8% del total. Si bien estos resultados no demuestran una diferencia numérica abultada entre los planos con movimientos de cámara y los planos fijos, sí es posible reafirmar la voluntad clara por parte del director para no mantener la cámara siempre estática. Con más de la mitad de la película en movimiento, los diferentes desplazamientos y giros de eje se resaltan como un recurso de relevancia dentro del film. Existiendo, además, una cantidad similar entre los diferentes tipos de movimientos encontrados. En la Tabla 8 se muestran la cantidad de planos fijos y planos con movimientos de cámara con sus respectivos porcentajes.

Tabla 8

Conteo estadístico de planos

Tipo de Planos	Número de planos	Porcentajes
Planos con movimientos de cámara	210	51.2%
Planos fijos	200	48.8%
Planos totales	410	100.0%

Fuente: Elaboración Propia

Se encontró que, del total de movimientos, 79 son panorámicas, lo cual representa un 37.6%. De estas, una gran mayoría son laterales y su principal característica es la de reencuadrar a los personajes. Por su parte, los travelling son 63, representando un 30.0%. Estos mostraron una mayor diversidad al estar compuestos por desplazamientos en casi todas las direcciones, siendo su principal característica la de acompañar a los personajes. Finalmente, dentro de lo movimientos combinados se encontraron 65 panotravelling, representando un 31.0%. También se encontraron movimientos combinados derivados del soporte, aunque estos solo fueron 3 y representan un 1.4%. En cuanto a los movimientos con zoom y de travelling compensado no se encontró ninguno. En la Tabla 9 se presenta, a modo de resumen, la cantidad de planos con cada tipo de movimientos y sus respectivos porcentajes.

Tabla 9
Conteo estadístico según el tipo de movimiento de cámara

Tipo de movimiento	Número de planos	Porcentajes
Panorámica	79	37.6%
Travelling	63	30.0%
Panotravelling	65	31.0%
Movimientos derivados del soporte	3	1.4%
Movimientos de cámara totales	210	100.0%

Fuente: Elaboración propia

A lo largo de la película se resalta un prominente uso de la técnica de la cámara al hombro, o de planos en donde no se utiliza soporte de cámara alguno para los movimientos realizados. Como se menciona en la Tabla 10, de la totalidad de planos, 254 fueron filmados de esta manera, representando un 62.0% del total. El trípode fue empleado en 144 movimientos, lo cual representa un 35.1% del total, mientras que el *dolly* tan solo fue empleado en 12 movimientos, lo cual representa un 2.9%.

Tabla 10
Conteo estadístico según el tipo de soporte utilizado

Tipo de Soporte	Número de planos	Porcentajes
Cámara al hombro (sin soporte)	254	62.0%
Trípode	144	35.1%
<i>Dolly</i>	12	2.9%
Movimientos totales	410	100.0%

Fuente: Elaboración propia

Se resalta además que la técnica de la cámara al hombro no solo haya sido utilizada en los planos con movimiento, sino también en los planos fijos. Muchos de ellos, empleados para conversaciones pausadas entre personajes o en momentos donde el protagonista tiene pensamientos relevantes. Es importante mencionar que, si bien aquellos planos denotan un ligero movimiento físico causado por la misma técnica de la cámara al hombro, no se les cataloga como planos con movimiento de cámara por la razón de que no existe intención motivada y visible de mover la cámara, ya sea mediante el desplazamiento, el zoom o sobre su propio eje. Son planos que tienen como finalidad mostrar una porción de la historia desde lo estático. Y, aunque contengan algún ligero titileo, siguen siendo planos fijos.

Del total de planos con movimiento de cámara, 133 han sido realizados utilizando la técnica de la cámara al hombro, lo cual representa un 63.3%. Por su parte, del total de planos fijos, 121 fueron realizados utilizando la misma técnica, representando un 60.5%. En ambos casos es posible ratificar el predominante uso que esta técnica ha tenido, relegando a los otros soportes la cobertura de momentos más específicos en el film. Como consecuencia, y en líneas generales, se puede percibir cierto dinamismo producto de esta cámara al hombro como una característica fundamental en la estética del director. Se puede concluir, además, su participación en cada uno de los tipos de movimientos encontrados.

Basándonos en estos resultados, se puede afirmar que, en definitiva, el recurso del movimiento de cámara tiene una presencia importante en la película *Días de Santiago* (2004). El porcentaje de planos con movimientos de cámara es mayor al de los planos fijos, siendo los movimientos panorámicos los más utilizados. A estos le siguen los panotravelling, luego los travelling y finalmente los movimientos combinados derivados del soporte. No se llega a encontrar gran diferencia porcentual entre cada uno de los movimientos, pero sí un marcado uso del primero. Caso contrario sucede con los movimientos combinados derivados del soporte, de los cuales solo se encontraron dos.

Asimismo, en la película se revela un constante uso de la técnica de la cámara al hombro. El no uso del soporte se desarrolla tanto de manera aislada como en conjunto a cada uno de los diferentes tipos de movimientos de cámara. El trípode, por su parte, se emplea en su mayoría para realizar las panorámicas, mientras que el *dolly* ha sido empleado mayoritariamente para los travelling. Para los movimientos de panotravelling se ha usado en su mayoría la técnica de la cámara al hombro, sin embargo, sí existen aquellos en donde se emplea el *dolly* como móvil principal. En cuanto a los tres únicos movimientos combinados derivados del soporte, ambos utilizan el *dolly* como soporte principal, pero con diferentes variaciones como el acercamiento de zoom.

4.2 Análisis de contenido de las secuencias seleccionadas

A continuación, se procederá a realizar el análisis de cada una de las secuencias escogidas para la presente investigación. Para todas ellas se seguirá una estructura que comenzará con la descripción completa de las acciones centrales de la secuencia, luego se procederá con el llenado de la matriz, con la información que la misma secuencia brinde, y finalmente se pasará al desarrollo del análisis y la interpretación de los datos recogidos. Asimismo, se tendrá en cuenta no solo la información que de la matriz se obtenga, sino también los datos numéricos proporcionados por el conteo estadístico general de la película.

4.2.1 *Primera secuencia: el dolor no cesa*

Esta secuencia transcurre entre los minutos 00:21:20 y 00:26:27 de la película y empieza con Santiago caminando por una congestionada calle de Lima. A través de una voz en off se continúa escuchando la conversación que sostuvo con su padre, el cual le advirtió que debía ‘arreglar sus asuntos’, refiriéndose a que no podía quedarse más en su casa. Con la esperanza de encontrar alguna respuesta, Santiago decide ir a la casa de su amigo ‘Rata’, otro marino excombatiente. Al llegar a su vivienda, una pequeña casa de mal aspecto y bastante humilde, las cosas cambian rotundamente. Santiago descubre que su amigo se ha suicidado ahorcándose. Destruído internamente, intenta reanimarlo, pero es imposible. Solo le queda llorar.

Luego, Santiago aparece acostado sobre una cama sin colchón ni almohada. Lleva puesto su uniforme militar y un pasamontaña cubriéndole el rostro. La canción “Gypsy Hora & Sirba” comienza a sonar cuando de pronto Santiago se traslada a la cima de un cerro desde donde se aprecia de fondo toda la ciudad de Lima de noche. Continúa con su uniforme militar mientras, simulando tener un rifle entre las manos, empieza a realizar ejercicios de entrenamiento como si estuviese en una emboscada. Se revuelca en la tierra mientras un fuego cercano a él lo acompaña. Luego de varios ejercicios, la rutina parece terminar para él. Se sienta al borde del cerro y permanece allí en silencio mirando hacia el horizonte.

La música termina y Santiago ahora está en otro cerro, uno lleno de tumbas mal acomodadas y bastantes precarias. Junto a él también está otro de sus amigos excombatientes, Antonio. Ambos conversan frente a la tumba de ‘Rata’, quien realmente se llamaba Juan García Solís. Antonio trata de convencer a Santiago para que, junto al resto de excombatientes, asalten un banco. Afirma que es la única manera de obtener dinero, ya que lo que les dio el estado fue muy poco. Santiago rechaza la propuesta. Alega que se salió de la marina para estar bien con su consciencia y que de hacer ese atraco nunca logrará su objetivo. Revela que no puede dormir por las pesadillas que constantemente tiene, asegurando que se acuerda de todo lo vivido durante la guerra.

De pronto Santiago aparece en una playa. No hay nadie más alrededor, solo está él sentado de cuclillas apretándose la cabeza con fuerza. La conversación que acaba de tener con Antonio continúa escuchándose como voz en off. Poco a poco va apagándose y siendo reemplazada por el sonido ambiental. Luego de un momento largo, Santiago se pone de pie y corre hacia el mar. Se saca el polo, se tira sobre las aguas y se introduce boca arriba mientras la canción “Tabaco y Ron” empieza a sonar. Permanece acostado con los brazos abiertos mientras las pequeñas olas le cubren y destapan el rostro varias veces. Santiago empieza a mostrar una sonrisa en su rostro. Ahora se le nota un poco más feliz.

En la secuencia se encontró un total de 26 planos. 17 conteniendo algún tipo de movimiento de cámara y 9 fijos. Del total de planos con movimientos, 5 son panorámicos, los cuales se caracterizan por haber sido direccionados únicamente en su eje vertical, es decir, solo contemplan movimientos que van de arriba hacia abajo o viceversa. Están usualmente marcados por una intensidad pausada o lenta que reubica al personaje dentro del cuadro, llegando a ser muchas veces desapercibidos. Asimismo, se han compuesto casi en su mayoría con una orientación en angulación picada. Aún así, se encontraron dos movimientos que utilizan la angulación contraria, el contrapicado, los cuales justamente se destacan por generar sensaciones visuales opuestas.

En cuanto a los travelling, se encontraron 7. En su mayoría se componen por desplazamientos que retroceden o avanzan según la trayectoria de los personajes. También se encontraron movimientos con direcciones laterales, pero estos no llegan a cobrar tanta relevancia como aquellos que cumplen una función de seguimiento. En cuanto a la intensidad, se genera un contraste si se le compara con las panorámicas. Los travelling de esta secuencia se caracterizan por ser rápidos y bastante dinámicos, apoyados en gran medida por la técnica de la cámara al hombro. La orientación, por su parte, se caracteriza por ser mayoritariamente de angulación picada, lo cual sobresale de aquellas sin intención de marcar una definida.

Finalmente se tiene los movimientos combinados. En esta secuencia solo se encontraron 5 panotravelling. Estos se caracterizan por ser de intensidad rápida y con una deliberada agitación, aunque algunos empiecen con un tempo mucho más pausado. Debido a su constante vaivén direccional, no se les puede catalogar dentro de algún tipo de orientación mayoritaria como en las panorámicas o los travelling. Pues, algunos prescinden simplemente de tener una angulación destacada mientras que a otros sí se les ha dotado de una orientación ya sea durante todo el movimiento o en parte de este. En los panotravelling también se destaca el uso de la técnica de la cámara al hombro, la cual cobra importancia como conductora y principal móvil de los movimientos combinados.

Se reconoce, entonces, una aproximación con el análisis estadístico general de la película. La similitud de la cantidad de planos entre los movimientos panorámicos (29.4%) y los movimientos de panotravelling (29.4%) se refleja en esta secuencia, aunque los movimientos de travelling (41.2%) se destacan cuantitativamente sobre el resto. De la misma manera, el uso de la cámara al hombro como técnica y su afectación en cada uno de los tipos de movimientos, aunque en esta secuencia en menos medida con las panorámicas. Para este tipo de movimiento en específico el soporte mayormente utilizado es el trípode. El *dolly*, por su parte, no ha sido empleado en esta secuencia.

Lo primero que se revela ante la cámara es a Santiago, el protagonista. Este camina por una calle atiborrada de vehículos, a blanco y negro y con el frenético dinamismo característico de la cámara al hombro (Figura 1). Un travelling²⁸ en retroceso lo sigue entre el tráfico con cierto apuro, manteniéndolo en el centro del cuadro durante todo el plano hasta el final (Figura 2). La orientación en este momento no toma mucha relevancia, pues se subordina al movimiento mismo de acompañamiento. El caminar de Santiago es lo principal junto a la voz en off que lo atormenta. La voz de su padre, la cual fingidamente le indica ‘que puede contar con él’ cuando segundos atrás le acababa de señalar lo contrario.



Figura 1. Plano medio corto. Santiago camina por una calle caótica. Fuente: Fotograma de la película



Figura 2. Plano medio corto. Santiago continúa en la calle. Fuente: Fotograma de la película.

En este primer movimiento la función predominante es la de seguimiento, pues su única finalidad es acompañar al protagonista durante su trayecto. La cámara está lo suficientemente cerca de su rostro como para poder verle la expresión, pero al mismo tiempo lo suficientemente lejos como para contemplar el tráfico. El movimiento se mantiene allí, a la par durante todo momento, aunque tal vez con una marcada vertiginosidad que llama la atención. Santiago acaba de salir de la conversación que marca el inicio de sus decisiones. Pues, su padre ya no quiere que viva con él. Santiago se encuentra perdido, justamente desorientado como el mismo vaivén del movimiento que lo acompaña.

El espacio durante todo el travelling resalta además esa oposición existente a sus intereses. Una ciudad caótica y desordenada que no le brinda la oportunidad que busca de reinsertarse. Y son justamente los quince segundos que dura el movimiento los necesarios para poder comprenderlo. El seguimiento aquí, como en muchas otras partes de la película, no llega a convertirse en una postal icónica. Sin embargo, sí se vuelve imperioso en la medida que permite, a través de ese titilante escolto, acercarse al protagonista durante el periodo inicial del caos interno. Caso generado por la búsqueda casi inútil de un espacio adecuado. Lima, como ciudad, no era el lugar que esperaba encontrar.

²⁸ Se hace referencia al travelling n° 1 de la matriz de evaluación de la primera secuencia.

Pronto ese movimiento frenético es cortado abruptamente. Ahora Santiago aparece en la puerta de la casa de su amigo ‘Rata’, la cual parece estar semiabierta (Figura 3). La bulla de los autos y cláxones ya no se escucha más, solo los golpes de sus nudillos tocando la vieja puerta de madera. Santiago se percata que la puerta, en efecto, estaba abierta (Figura 4). Segundos después, el primer panotravelling²⁹ de la secuencia comienza. Primero, un lento desplazamiento hacia adelante se visibiliza a la par que Santiago va ingresando a la casa. Nuevamente, con una orientación que no llama la atención más allá del ángulo generado para apreciar lo tético del nuevo espacio. Una vivienda oscura y desprovista.

Rápidamente, el movimiento deja de lado ese suspenso y recobra su vibración característica, presagiando con el cambio de velocidad lo que el protagonista está a punto descubrir. La cámara lo sigue a través de todo el pasillo hasta que finalmente llega al interior de la sala (Figura 5). Santiago se detiene. La cámara igual. Un paneo hacia la derecha y se revela que ‘Rata’ está muerto. Se ha ahorcado y sus piernas cuelgan del techo (Figura 6). El protagonista se acerca rápidamente. Tiene la intención de salvarlo, sin embargo, es inútil. La cámara permanece inmóvil. Poco a poco genera un último acercamiento casi imperceptible hacia Santiago que ha quedado atónito



Figura 3. Plano medio corto. Santiago toca la puerta de la casa de ‘Rata’. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 4. Plano medio corto. Santiago descubre que la puerta está abierta. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 5. Plano medio. Santiago entra a la casa de ‘Rata’. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 6. Plano medio. Santiago descubre que ‘Rata’ se ha suicidado. Fuente: Fotograma de la película.

²⁹ Se hace referencia al panotravelling n° 1 de la matriz de evaluación de la primera secuencia.

En este movimiento nuevamente se encuentra la función de seguimiento como una de las características principales. La cámara lo acompaña desde atrás a lo largo del oscuro y angosto pasillo y no se despegan ni un momento de él. Si bien durante este primer desplazamiento no hay indicio alguno de lo que está a punto de descubrirse, ya el propio movimiento advierte que algo se aproxima. La aceleración deliberada que se le impregna, y con ello un dinamismo cada vez más marcado, permiten crear una atmósfera de tensión que rompe con la breve calma otorgada segundos antes. Cuando finalmente se revela lo ocurrido, la cámara vuelve a calmarse. La persecución se acaba, pues ahora lo importante son las expresiones.

Es aquí cuando una segunda función aparece: la relacional. Con una panorámica ahora el espectador y el protagonista descubren que ‘Rata’ está muerto. Si bien al inicio podría catalogarse como una función descriptiva, pues es gracias a este movimiento que finalmente se revela lo que la premura advertía, en realidad se valora mucho más que por eso. La reacción de Santiago al vincularse con otro elemento dentro del mismo plano crea una simultaneidad espacial y temporal que culmina con la estructura de suspenso que acontecía segundos atrás. No es una simple adición de información antes desconocida, es comprender como esta nueva información le afecta al protagonista.

Y es que no solo le afecta emocionalmente, aunque eso sea lo más evidente, sino también narrativamente. Pues, es a partir de este momento que la vida de Santiago cambia. Empieza a usar el taxi de ‘Rata’ para trabajar y con ello conseguir el dinero que necesita para matricularse en el instituto. Allí conoce a Andrea y luego se desencadena todo lo demás. Definitivamente no es solo una emoción de tristeza momentánea, es el establecimiento de una nueva normalidad para Santiago, aunque hasta ese momento no se vea así. La nueva información entregada sí es relevante, pero no cumple una función meramente decorativa. La muerte de ‘Rata’ significa un cambio importante en la trama de la película y es con este movimiento que se marca el inicio de ello. Los siguientes dos movimientos son muy cortos, cada uno de menos de cuatro segundos. El primero, un travelling³⁰ en retroceso que se aleja de Santiago mientras coge la escalera para bajar a su amigo (Figura 7); y el segundo, una panorámica³¹ casi en diagonal para mostrar el momento cuando coloca el cuerpo sobre el piso (Figura 8). Ambos forman parte de un conjunto de planos indicativos que, en conjunto a varios fijos, solo tienen la finalidad de seguir el proceso. La intensidad no influye tanto, aunque continúa transmitiendo la impotencia de Santiago.

³⁰ Se hace referencia al travelling n° 2 de la matriz de evaluación de la primera secuencia.

³¹ Se hace referencia a la panorámica n° 1 de la matriz de evaluación de la primera secuencia.



Figura 7. Plano medio. Santiago carga a 'Rata' en sus brazos. Fuente: Fotograma de la película



Figura 8. Plano medio. 'Rata' permanece en el piso. Fuente: Fotograma de la película.

En su lugar, lo interesante a resaltar es la conjugación que se genera con un nuevo recurso del lenguaje cinematográfico: el *jump cut*³². Con este, el ritmo acelerado resultante de la cámara al hombro en los seguimientos anteriores se conserva. Los cortes bruscos a mitad de la acción transmiten el agobio de Santiago, el cual finalmente se detiene a llorar sobre el pecho de su amigo. Ya para este momento se reconoce al *jump cut*, al igual que la técnica de la cámara al hombro, como una de las técnicas más utilizadas a lo largo de la película. En esta secuencia, apoyándose del movimiento de cámara para prolongar aquella sensación de desespero.

Llama la atención, además, el cambio de orientación que se realiza por primera vez. Los planos a la altura de los ojos se dejan finalmente de lado y se opta por utilizar una angulación en picado. Es en la última panorámica cuando se lleva a cabo esta transición, la cual se mantiene hasta el siguiente movimiento de cámara: otra panorámica³³. Es de reencuadre y viene impregnada de un ritmo sumamente lento. Ahora Santiago ha dejado de llorar, sin embargo, continúa consternado. No hay más cortes bruscos y la cámara trata de mantenerse lo más estática posible. Aun así, un ligero paneo se vislumbra pasando desapercibido. Su finalidad es únicamente la de seguimiento, pues trata de mantenerlo siempre dentro del cuadro.

Es, entonces, que la intensidad del movimiento se alza como el componente que juega el rol más importante aquí. Ya que ha sido únicamente a través de la reducción del tempo que se ha logrado transmitir una ligera sensación de calma. Y aunque paradójicamente el personaje no está calmado, sí permanece derrotado. Su único amigo ha muerto y el silencio lo imbuye más que el alborotado tráfico visto minutos atrás. El movimiento ha permitido generar esa transformación de atmósferas, entregándole al espectador la posibilidad de comprender al personaje. La angulación termina de complementar, pues sitúa a Santiago en una clara posición inferior. Muy diferente a como se le vio escenas atrás.

³² “El *jump cut* en sí mismo no es más que la unión de dos tomas no continuas” (Dancyger, 2013, p. 132).

³³ Se hace referencia a la panorámica n° 2 de la matriz de evaluación de la primera secuencia.

A continuación, Santiago es trasladado hacia un nuevo espacio. Con su uniforme militar y el rostro semicamuflado en cera negra, se encuentra en un cerro a las afueras de Lima (Figura 9). Es de noche y el color ha regresado a la imagen. Santiago simula estar en un entrenamiento del ejército, mientras siete movimientos de cámara lo acompañan. Son cinco travelling³⁴ y dos panotravelling³⁵, la mayoría con un ritmo acelerado y cumpliendo las funciones de seguimiento y enfática. Pequeños acercamientos a su rostro seguidos de vertiginosos desplazamientos intentan simular la tensión generada en un ambiente de guerra, la cual claramente sucede solo en la mente de Santiago.

Si bien cada uno de estos movimientos tiene una funcionalidad independiente, se destacan aquellos que son meramente enfáticos. Las pequeñas aproximaciones veloces a su rostro crean una atmósfera de alerta que a partir de ahora será recurrente en la película (Figura 10). Santiago vive pensando en que todo el mundo quiere hacerle daño, que siempre hay algo allí intentando sorprenderlo. Por ello siempre debe estar atento y así evitar los posibles ataques. Justamente este tipo de movimientos resaltan ese sentimiento pavoroso. Se encuentran en varias de las secuencias y normalmente son de corta duración.



Figura 9. Plano entero. Santiago realiza ejercicios militares. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 10. Primer plano. Santiago permanece alerta. Fuente: Fotograma de la película.

Si bien a lo largo de la película el constante cambio cromático de escenas en blanco y negro a escenas en color no presenta una regla fija y determinada, sí presenta funcionalidades que enriquecen la narrativa de la película. En el caso específico de esta secuencia, la ausencia de color en las primeras escenas permite tener una percepción de la realidad que rodea a Santiago como un lugar arduo para él. Caso contrario sucede con las escenas en donde aparece entrenando, las cuales se muestran a color destacando que es allí donde el protagonista se siente más augusto. Pues, a pesar de los recuerdos dolorosos que la guerra le evoca, este era el único lugar donde él tenía un lugar.

³⁴ Se hace referencia a los travelling n° 3, 4, 5, 6 y 7 de la matriz de evaluación de la primera secuencia.

³⁵ Se hace referencia a los panotravelling n° 2 y 3 de la matriz de evaluación de la primera secuencia.

Rápidamente el blanco y negro regresa. Santiago ahora está al pie de un cerro lleno de tumbas mal colocadas. Junto a él está Antonio, otro ex compañero de combate (Figura 11). Un poco más allá está la tumba de 'Rata', quien realmente se llamaba Juan García Solís. Mientras Antonio intenta convencer a Santiago de unirse al atraco que cometerá junto a otros excombatientes, una ligera panorámica³⁶ se desarrolla (Figura 12). El llamativo contrapicado revela la gran cantidad de nichos a su alrededor, mientras que el movimiento vertical permite reencuadrarlos a ambos casi imperceptiblemente. La pasividad tanto visual como auditiva se prolonga desde la escena anterior, aunque la música que sonaba de fondo ya no está más.



Figura 11. Plano entero. Santiago y Antonio frente a la tumba de 'Rata'. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 12. Plano entero Antonio intenta convencer a Santiago del atraco. Fuente: Fotograma de la película.

La función encontrada en este movimiento es la de seguimiento. Sin embargo, a diferencia de las anteriores, llama la atención el que se haya generando utilizando, por primera vez, un trípode. La firmeza y fluidez que aporta contrasta con la vibración de las cámaras al hombro anteriores, justamente en un momento donde el protagonista habla de sentir tranquilidad. Pues, Santiago no quiere ser parte del robo ya que asegura no poder dormir tras la guerra. Revela que se salió de la marina para poder estar tranquilo con su conciencia y que, si acepta, todo habrá sido en vano. La trayectoria del movimiento pasa a un segundo plano. Lo importante aquí es la firmeza y lentitud que aporta al diálogo.

Porque, a pesar de la gran importancia narrativa que hasta ahora ha manifestado el dinamismo de los movimientos sin soporte, los movimientos con un temple totalmente opuesto también cobran importancia. Y es que es justamente en la oposición de signos cuando se genera el significado visual, el contraste entre la calma y la vertiginosidad. En esta secuencia, para resaltar aquello de lo que intenta huir Santiago. Aunque puede llegar a ser complicado. El gran cerro sobre sus cabezas lleno de tumbas con cruces mal puestas como lápidas representa el vivo entorno en el que debe subsistir, y del cual no podrá salir fácilmente ni él ni sus compañeros excombatientes.

³⁶ Se hace referencia a la panorámica n° 3 de la matriz de evaluación de la primera secuencia.

La secuencia llega a su parte final. Santiago abandona el decaído paisaje en blanco y negro y se traslada a una playa de colores fuertemente azulados. No es posible asegurar el retorno del color, pero sí la huida de la desaturación. La imagen está cargada en tonos azules mientras de fondo se escucha aún la conversación anterior. Santiago permanece en la orilla, de cuclillas apretándose la cabeza con sus manos (Figura 13). Esta vez acompañado de dos panorámicas³⁷ con movimientos leves que intentan contener todo rasgo dinámico. La primera, con una angulación similar a la de la escena anterior y la segunda con la contraria. Ambas, cumpliendo una función de seguimiento.



Figura 13. Plano entero. Santiago se coge la cabeza.
Fuente: Fotograma de la película.



Figura 14. Plano entero. Santiago corre hacia el mar.
Fuente: Fotograma de la película.

Los movimientos que más llaman la atención en esta última parte de la secuencia son los siguientes dos panotravellings³⁸. En el primero de estos la cámara se libera del trípode y empieza perseguir a Santiago vibrantemente en su trayectoria hacia el mar (Figura 14). Al inicio, solo cumpliendo una función de seguimiento sumamente dinámica. Es ya con el segundo movimiento que la función enfática se aproxima. Santiago se tira al mar y permanece acostado mirando hacia el cielo (Figura 15). La cámara ‘danza’ alrededor de él, acercándose y alejándose de su rostro sin patrón alguno. Una sonrisa se forma en su rostro (Figura 16). Las olas lo cubren y descubren constantemente mientras dentro del cuadro sus expresiones faciales toman mayor relevancia. Es, en definitiva, un movimiento expresivo. La función enfática se sirve como transmisora de una alegría momentánea que marca el inicio del posible cambio. Pues, luego de esta escena, Santiago empieza a trabajar y parece encontrar el rumbo que buscaba. El movimiento prepara al espectador para esta nueva parte de la película, siendo reforzado además con la música que empieza a sonar. El tiempo de dolor representado con los movimientos anteriores se ha cumplido. Ahora el dinamismo se aleja del desorden mental y aproxima más a un sentimiento de liberación.

³⁷ Se hace referencia a la panorámica n° 4 y 5 de la matriz de evaluación de la primera secuencia.

³⁸ Se hace referencia a los panotravelling n° 4 y 5 de la matriz de evaluación de la primera secuencia.



Figura 15. Plano entero. Santiago acostado en la orilla de la playa. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 16. Plano medio. Santiago es cubierto por las olas del mar. Fuente: Fotograma de la película.

Como conclusión parcial, en esta secuencia se puede reafirmar la clara voluntad del director por emplear el movimiento de cámara como una herramienta central. Se basa de ella para generar la tensión emocional del personaje, siguiendo de cerca las reacciones tras la muerte de su amigo. Por ello, no es coincidencia que la función predominante sea la de seguimiento. De otra manera aquellos trayectos atiborrados de vaivenes vertiginosos quedarían como simples viñetas de una ciudad caótica. Y, aunque se encuentren otras funciones como la relacional y enfática, todas apuntan a resaltar lo mismo. Santiago atraviesa un proceso de luto diferente al de cualquier persona, en un entorno en donde aún no es capaz de adaptarse.

Es este entorno, la convulsionada Lima de los inicios del 2000, la cual además se retrata gracias a los diferentes movimientos de cámara. La nueva forma de vida que Santiago debe aceptar queda plasmada en los largos trayectos de acompañamiento. Algunas veces dinámicos y otras veces pausados, pero siempre siendo caracterizados según el proceso anímico del protagonista. Se pasa así de un Santiago con un sentimiento de abatimiento a uno emocionalmente rebelde, utilizando primero las calles llenas de tráfico y luego la playa. Siendo el punto intermedio la calma de un cementerio lleno de tumbas mal colocadas. Otros espacios como la casa de 'Rata' o el cerro afuera de Lima también se presentan dramáticamente. Siempre en complicidad con el resto de elementos del lenguaje cinematográfico.

Ya sea con la técnica del *jump cut* y su tosquedad para la interrupción de los momentos de mayor presión, o en la bulla de los automóviles cuando Santiago está desorientado, el movimiento de cámara logra conjugarse con el resto de elementos para acercar sus acciones al espectador. Cada uno de estos elementos cumpliendo sus propias funciones, pero también contrastándose para generar vínculos. Siendo el vínculo más desarrollado visualmente el que se presenta en conjunto al movimiento de la cámara al hombro. Este es un fenómeno que se advertía ya en las estadísticas generales de la película y que se ratifica en esta primera secuencia. El dinamismo y vertiginosidad en los movimientos se configuran como el flujo narrativo de los sobresaltos de conciencia de Santiago.

4.2.2 *Segunda secuencia: ira y desfogue*

Esta secuencia transcurre entre los minutos 00:41:58 y 00:48:02 de la película. Comienza con Santiago y Mari observando una refrigeradora en una tienda. A través de una voz en off se escuchan las palabras del vendedor, un hombre de contextura gruesa que aparece sentado en la siguiente escena. Este les brinda información sobre el proceso de compra. Hace hincapié en que son 33 dólares de pago mensual para poder adquirirla. Santiago le muestra su carnet de marino y un cheque con la cantidad de dinero que le entregaron como parte de su retiro. Sin embargo, esto es insuficiente. El vendedor les hace darse cuenta que no cuentan con el dinero para poder comprar la refrigeradora, lo cual ofende a Santiago.

Con una actitud prepotente, Santiago se levanta de su silla y le recrimina al vendedor su falta de respeto. De forma amenazante le exige que se comporte mejor, pues él ha luchado por su país en la guerra externa y merece respeto. El vendedor, incómodo, solo atina a pedirle que se retire, ya que nunca tuvo la intención de ofenderlo. Santiago y Mari se van. Ya afuera de la tienda ambos discuten mientras caminan. Santiago está molesto por la supuesta falta de respeto del vendedor, mientras que Mari está molesta por la actitud de Santiago. Le deja en claro que la próxima vez irá ella sola a hacer la compra, pues él no sabe comportarse con nadie. Santiago, furioso, la golpea en el rostro. Mari queda adolorida. Permanecen de pie por un momento sin decirse nada y, finalmente, Santiago se marcha.

Ahora Santiago aparece tirado en la orilla de una playa. Su rostro reposa tranquilamente sobre la arena con los ojos cerrados. De fondo se llegan a ver las olas del mar reventando en la orilla mientras la canción Gypsy Hora & Sirb empieza a sonar. La secuencia continúa y ahora vemos a Santiago caminando por una acera. Va a paso rápido con dirección hacia la discoteca que escenas atrás recién conoció. Ingresar en esta y empieza a bailar. En el lugar también están sus amigas del instituto, entre ellas Andrea. Estas le acercan a Santiago y ahora bailan con él, todos en grupo. A Santiago parece gustarle la música. Por primera vez se le nota disfrutar del ambiente de ese lugar.

La secuencia continúa y ahora se muestran varias escenas en donde se ve la nueva relación de amistad que Santiago ha establecido con sus amigas del instituto. Primero aparecen en clase y luego en su taxi. En todas a él se le ve feliz y a ellas también, en especial a Andrea, con quien luego se le muestra a solas en una escena dentro de su vehículo. En esta ambos conversan muy amigablemente hasta que Andrea debe irse. Santiago regresa a su casa también, pero decide no ingresar. Mari está adentro. Santiago prefiere marcharse e ir hasta la casa de sus padres. La secuencia termina con Santiago estacionándose en el frontis de la casa y preparándose para dormir dentro de su vehículo.

En esta segunda secuencia se encontró un total de 31 planos. 20 contienen algún tipo de movimiento de cámara y 11 son fijos. Las panorámicas esta vez representan el grupo mayoritario con 9 movimientos y están compuestas en su mayoría por aquellas que cumplen una finalidad de reencuadre. Van de izquierda a derecha o viceversa moviéndose sutilmente para lograr contener a Santiago siempre dentro del área visible. Por ello, muchas veces pasan desapercibidas y son de muy corta duración. Asimismo, han sido realizadas utilizando algún tipo de soporte que les otorga una fluidez constante, como el trípode. Esto con la finalidad de no ser visualmente llamativas y así no restar atención a los diálogos de las primeras escenas, que es donde más se han utilizado.

Caso contrario sucede con los travelling, pues en esta secuencia cobran una importancia visual de forma relevante. Son 6 y buscan romper con la fluidez de las panorámicas anteriores. Al tener un ritmo mucho más acelerado, generado por la técnica de la cámara al hombro, se colocan dentro del grupo mayoritario de movimientos vertiginosos que predominan en toda la película. La mayoría de estos cumpliendo la función de seguimiento y una función enfática. Aun así, se resalta que no exista una aplicación meramente expresiva en cuanto al componente de la orientación se trata, como sucede con algunas de las panorámicas. En la mayoría de los trayectos la cámara retrocede expectante de lo que los personajes puedan hacer, pero siempre en una angulación normal que prioriza otros elementos.

En cuanto a los movimientos combinados, solo se encontraron 5 panotravelling. La mayoría de ellos compuestos por largos movimientos de seguimiento que no solo incluyen alejamientos o acercamientos enfáticos, sino también movimientos circulares complejos. Su intensidad mayormente es rápida y la orientación constantemente busca mantenerse a la altura de los ojos del personaje. Se logra identificar además la voluntad del director para hacer que los panotravelling, específicamente en esta secuencia, sean movimientos con importante carga expresiva y narrativa. Siempre están apoyados por la cámara al hombro y su vertiginosidad incrementa a medida que la secuencia llega a su fin.

Como conclusión, en esta secuencia se puede afirmar que el tipo de movimiento más usado es la panorámica (45%). Le siguen los travelling (30%) y finalmente están los panotravelling (25%). La cámara al hombro vuelve a ser la técnica más utilizada, aunque también se encuentre una incidencia marcada en el uso del trípode. La primera técnica empleada principalmente en los travelling y panotravelling mientras que la segunda en las panorámicas. La relación del número de planos entre los travelling y panotravelling, además, guarda congruencia con el análisis estadístico de la película. En cuanto a los soportes, a diferencia de la primera secuencia, en esta sí se destaca el uso del *dolly*.

La secuencia empieza con un largo y sostenido panotravelling³⁹. La cámara se desplaza apresuradamente entre una hilera de electrodomésticos (Figura 17) y termina con Santiago y Mari quienes están de pie mirando una refrigeradora en la que están interesados (Figura 18). La imagen está en blanco y negro y la cámara al hombro comienza siendo el principal móvil, nuevamente. La orientación aquí no cobra relevancia como lo hace la intensidad, la cual añade el ritmo trepidante característico de la secuencia anterior. De fondo se escucha una voz en off. Es la del vendedor, el cual indica las condiciones para poder llevarse el electrodoméstico. Esta voz actúa como una transición a la siguiente escena, pues es aquí donde finalmente se le verá.



Figura 17. Plano general. La cámara avanza entre los electrodomésticos. Fuente: Fotograma de la película



Figura 18. Plano conjunto. Mari y Santiago revisan la refrigeradora. Fuente: Fotograma de la película.

En este movimiento de cámara se puede encontrar, en primer lugar, una función descriptiva. Nos revela a través de un panotravelling que Santiago y Mari se encuentran dentro de una tienda, no sin antes mostrarnos, a modo de laberinto, la gran cantidad de artefactos electrónicos que hay a su alrededor. Desde el inicio esta función se ve enriquecida por la inestabilidad de la cámara al hombro, la cual pretende estar relacionada a una función subjetiva que simula ser una persona caminando entre la hilera de electrodomésticos. Sin embargo, pronto se descubre que solo se dirige hacia donde se encuentra el protagonista, para revelar finalmente su intención de comprar una refrigeradora.

La otra función encontrada en este movimiento es la enfática, pues es gracias al travelling final que altera la importancia visual de los personajes dentro de cuadro. Así, se pasa de un plano general a un plano medio de dos. De alguna manera permitiendo comprender que se trata de una decisión importante para ambos, lo cual termina de cobrar sentido en las escenas posteriores. Pues, es justamente esta situación lo que causa la separación de Santiago y Mari. Es importante resaltar además la notoriedad que el director ha querido impregnar en este movimiento, el cual claramente no intenta pasar desapercibido como los movimientos que vendrán a continuación.

³⁹ Se hace referencia al panotravelling n° 1 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.

Ahora Santiago y Mari están sentados (Figura 19) al frente del vendedor (Figura 20). Tres panorámicas⁴⁰ los acompañan durante la primera parte de la conversación. Todas con una intensidad lenta y sin incidencia en cuanto a la orientación. Buscan pasar desapercibidas, utilizando el trípode como soporte principal para movimientos únicamente en su eje horizontal. En este caso, con la única función de seguir la posición de los personajes. Y si bien no se habla de una trayectoria de desplazamiento, sí son pequeños movimientos para permitirle a Santiago, a Mari y al vendedor mantenerse siempre dentro del cuadro.



Figura 19. Plano medio. Santiago y Mari escuchan al vendedor. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 20. Plano medio. El vendedor explica las condiciones. Fuente: Fotograma de la película.

Santiago, entonces, molesto por una supuesta falta de respeto del vendedor se pone de pie con una actitud amenazante (Figura 21). En este momento el director decide romper con el grupo de panorámicas invisibles e inserta dos⁴¹ de ritmo rápido. Ambas van hacia arriba con la finalidad de terminar en un ángulo contrapicado. Nuevamente, para cumplir una función de seguimiento, aunque esta vez utilizando la orientación como la generadora de significado. La posición de superioridad en la que intenta colocarse Santiago se refleja de esta manera. Asimismo, la velocidad con la que cámara cambia de angulación genera la misma sensación de agitación que él tiene. El vendedor, de la misma manera, se pone de pie (Figura 22).



Figura 21. Plano medio corto. Santiago se pone de pie molesto. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 22. El vendedor también se pone de pie. Fuente: Fotograma de la película.

⁴⁰ Se hace referencia a las panorámicas n° 1, 2 y 3 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.

⁴¹ Se hace referencia a las panorámicas n° 4 y 5 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.

Resulta interesante cómo en este movimiento se logra transmitir aquello de lo que más sufre Santiago: el miedo constante de ser atacado. Al romper con la pasividad de las panorámicas anteriores se le retira de su tranquilidad momentánea, tan rápidamente como cambia de temperamento. Su explosivo carácter no le permite ni siquiera tener una conversación decente con otra persona. Característica que también se verá repetida en muchas otras escenas de la película. La panorámica⁴² final utilizada en esta parte tiene las mismas características que las anteriores, siendo este el último movimiento fluido presente en la secuencia.

Pronto vemos a Santiago y a Mari saliendo de la tienda (Figura 23). Ambos van a paso rápido mientras discuten sin llegar a comunicarse. Santiago molesto por la supuesta falta de respeto del vendedor y Mari fastidiada por su comportamiento agresivo. El trayecto está acompañado inicialmente de dos travelling⁴³ bastante inestables, los cuales van acelerados retrocediendo. Ambos tienen orientaciones normales, con un ligero atisbo de angulación picada en el segundo. Es recién con el siguiente movimiento, un panotravelling⁴⁴, que los personajes salen a la calle (Figura 24). Las características de este nuevo movimiento son las mismas.



Figura 23. Plano medio. Santiago y Mari salen de la tienda discutiendo. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 24. Plano medio. Mari le reclama a Santiago por lo que hizo. Fuente: Fotograma de la película.

En estos tres movimientos se puede encontrar claramente la función de seguimiento. La cámara inestable regresa a su vertiginosidad característica, siempre vinculante al temperamento de Santiago. Más aún en un momento en donde él está mostrando todo su malestar. El movimiento se convierte en el conductor de este sentimiento y lo extiende a medida que ambos salen del lugar. La técnica del *jump cut* también se utiliza aquí, generando más dinamismo al conectar las imágenes mediante golpes fuertes. El sonido, por su parte, aporta en el mismo sentido. No solo el ambiental con su resonante eco y el bullicio de los autos, sino también con los propios diálogos. Pues, tanto Santiago como Mari hablan al mismo tiempo, generando un disturbio acústico que no permite entender todo lo que dicen.

⁴² Se hace referencia a la panorámica n° 6 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.

⁴³ Se hace referencia a los travelling n° 1 y 2 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.

⁴⁴ Se hace referencia al panotravelling n° 2 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.

Es, entonces, que sucede una de las acciones más determinantes de toda la película. Incapaz de soportar la presión, Santiago golpea a Mari en el rostro con una cachetada, dejándola adolorida a mitad de la calle. El director para esta parte de la secuencia decide emplear un travelling⁴⁵ más. Este empieza con una dirección en retroceso que, como los movimientos anteriores, sigue a ambos personajes con una intensidad rápida, pero que se detiene al momento de que Santiago efectúa el golpe. La cámara en mano continúa utilizándose, sin embargo, la vertiginosidad desciende tras detenerse el movimiento de la cámara.



Figura 25. Primer plano. Mari continúa reclamándole a Santiago. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 26. Plano medio. Mari adolorida tras el golpe de Santiago. Fuente: Fotograma de la película.

En esta secuencia la función primaria es la de seguimiento. Nuevamente el director decide acompañar a los personajes durante su trayecto, ahora dejando de lado el *jump cut* como técnica y empleando un plano secuencia de diecinueve segundos. Sin embargo, es su uso en conjunto con la función relacional lo que enriquece este movimiento. El travelling comienza con un primer plano de Mari en donde vemos de cerca el fastidio que siente por lo que acaba de ocurrir (Figura 25). La voz de Santiago ya no se escucha, aunque sabemos que él sigue caminando con ella. Cuando este la golpea, la cámara se aleja y ‘revela’ que él ha sido quien ha efectuado el golpe (Figura 26). Sin embargo, el espectador ya sabe que él ha sido, por lo que un movimiento descriptivo resultaría redundante. La finalidad de este movimiento es en realidad la de mostrar la relación de poder que Santiago ejerce sobre Mari. Una relación que hasta ese momento él había perpetrado de manera abusiva y violenta y que se ve reflejado en el vínculo de los personajes mediante un único movimiento. La cámara, al igual que los personajes, se detiene de golpe. Toda la tensión generada a lo largo del trayecto se rompe y da pie a una observación más pasiva. Es un momento de desconcierto tanto para Santiago como para Mari como para el espectador. El matrimonio acaba de romperse y no hay marcha atrás. Finalmente, Santiago decide marcharse. La cámara permanece con Mari. Continúa estática, pero con una ligera vibración generada por la cámara al hombro.

⁴⁵ Se hace referencia al travelling n° 3 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.

Ahora Santiago yace tirado sobre la orilla de una playa (Figura 27). Con un plano fijo en angulación aberrante se le muestra con los ojos cerrados, mientras de fondo se aprecian las olas del mar reventar en la orilla. Al igual que en la secuencia anterior, aquí se presenta la playa como el lugar de escape de Santiago, en donde no existe ni el bullicio de la ciudad ni las quejas de Mari. La orientación aberrante rompiendo la horizontalidad del encuadre transmite esa sensación de desequilibrio que él siente, pero además genera un marcado contrastaste con la tranquilidad del lugar. Si bien Santiago logra encontrar allí esa paz momentánea, con este plano se revela que no es más que una añoranza ficticia. Es importante resaltar que, a pesar de no ser objeto de estudio los planos fijos, se ha considerado relevante analizar este. Pues, se encuentra en su oposición a los movimientos una complementariedad notable. El contraste que genera con el dinamismo persistente permite comprender que es lo que busca el protagonista, aún sabiendo que en donde realmente se encuentra no podrá hallarlo.



Figura 27. Primer plano. Santiago recostado en la orilla de la playa. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 28. Primer plano. Santiago camina hacia la discoteca. Fuente: Fotograma de la película.

Pronto Santiago es trasladado, nuevamente, a la calle (Figura 28). Va a paso rápido mientras un travelling⁴⁶ en retroceso lo acompaña. La intensidad regresa a su ritmo usual, esta vez con la cámara al hombro como móvil principal. La orientación permanece a la altura de su rostro. Se muestra de cerca su mirada encolerizada con un primer plano, resaltando además la rigidez de sus expresiones. La tranquilidad de la escena anterior, y con este el ensueño de un momento de paz, ya no está. El bullicio de los carros tampoco se escucha. En su lugar escuchamos una de las canciones del *soundtrack*, la cual viene desde la escena anterior y continuará en la siguiente. La función principal es la de seguimiento. A diferencia de los primeros movimientos en donde la cámara iba a espaldas de Santiago para mostrar el entorno, ahora la función va más enfocada a acercar al espectador sus sentimientos. Pues, durante todo el trayecto lo prominente es su rostro y expresiones faciales. No se le nota arrepentimiento por lo que acaba de hacer. Todo lo contrario, está molesto. Aunque no se sabe si consigo mismo.

⁴⁶ Se hace referencia al travelling n° 4 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.

Su destino era la discoteca (Figura 29). Un lugar que se había mostrado arduo antes para él, pero al cual asistía siempre después de clases por presión de sus amigas del instituto. Esta vez, por el contrario, este mismo ambiente es presentado de una manera diferente. Las luces de colores y algarabía de las demás personas allí lo revelan como el lugar perfecto para el desfogue de su ira. Con un panotravelling⁴⁷ lo acompañamos hasta la pista de baile en donde, con movimientos rígidos y sin ritmo alguno, empieza a bailar (Figura 30). Nuevamente se emplea la técnica de la cámara al hombro, generando con ello el dinamismo necesario para compatibilizar su desahogo.



Figura 29. Plano medio. Santiago ingresa a la discoteca. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 30. Plano medio. Santiago empieza a bailar. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 31. Plano conjunto. Santiago baila con sus amigas. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 32. Primer plano. Santiago salta mientras baila. Fuente: Fotograma de la película.

Sus amigas lo encuentran. Lo jalan del brazo y lo llevan al centro de la pista de baile (Figura 31). Entre ellas está Andrea, personaje con el que a partir de este momento comenzará a tener una relación más cercana. La cámara, que se había detenido por un momento, retoma el paso y va tras él nuevamente. Lo sigue temblorosa con un movimiento casi circular hasta que finalmente se detiene cerca de él. Santiago continúa bailando. Se le nota alegre y emocionado (Figura 32). La cámara lo acompaña con su movimiento dinámico, aunque, la música no. Las notas calmadas y acústicas contrastan con sus movimientos bruscos. Es la misma canción de la escena anterior, la cual continúa en solitario sin ninguna aproximación de sonidos ambientales.

⁴⁷ Se hace referencia al panotravelling n° 3 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.

En este movimiento la función principal es la de seguimiento. Es un largo plano secuencia que permite al espectador mantenerse siempre cerca de Santiago. Para el director es necesario ver el proceso de desfogue en un entorno plagado de colores, pues resalta su intento por encontrar un lugar en donde sentirse cómodo. Desde el inicio de la película es lo que más ha buscado, y en esta secuencia parece conseguirlo. Sin embargo, es el mismo movimiento que advierte su falsedad. La cámara al hombro que había sido utilizada anteriormente para transmitir un fallido estado mental ahora es utilizada para dar el talante de alegría momentánea.

Ya en la parte final de este movimiento se encuentra la función enfática. La cámara se acerca lentamente a su rostro mientras Santiago continúa bailando. Poco a poco otorgándole mayor importancia visual a sus expresiones dentro del cuadro. Sin embargo, este movimiento también llega a ser contradictorio. Pues, el primer plano en el que concluye nunca mantiene a Santiago del todo dentro del cuadro. Su algarabía lo hace saltar sin una dirección fija, haciendo que solo se llegue a apreciar partes de su rostro por momentos. La cámara se ha acercado tanto que no permite una apertura suficiente. Nuevamente, para reforzar que aquel sentimiento vivido no es más que ficticio y que por ahora él no lo sabe.

Posterior a ello, Santiago empezará una nueva etapa en su vida. A través de una secuencia de montaje se muestra el acercamiento que tiene con sus amigas del instituto (Figura 33). Para ello se utiliza primero un panotravelling⁴⁸. Además, por primera vez en la secuencia se utiliza el *dolly* como móvil y la cámara acelerada. El blanco y negro regresa y la música continúa siendo la misma de la escena anterior, funcionando como acompañante de la elipsis argumental. Junto a este movimiento se intercalan dos movimientos panorámicos⁴⁹. Ambos sumamente imperceptibles en donde se muestra a Santiago con una actitud totalmente contraria a como se le ha mostrado hasta ahora. Está preocupado (Figura 34).



Figura 33. Plano conjunto. Santiago conversa con sus amigas del instituto. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 34. Plano medio corto. Santiago se coge la cabeza preocupado. Fuente: Fotograma de la película.

⁴⁸ Se hace referencia al panotravelling n° 4 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.

⁴⁹ Se hace referencia a las panorámicas n° 7 y 8 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.

Si bien en las panorámicas no se encuentra una mayor funcionalidad que el seguimiento de su reencuadre, en el panotravelling sí se percibe una finalidad más connotativa. La función encontrada es la relacional, pues es con este movimiento que se establece el nuevo vínculo generado entre Santiago y sus amigas. La cámara acelerada indica visualmente que hay una elipsis narrativa en donde, tal vez, luego de varios días, los estudiantes se han vuelto más cercanos. A la par, las panorámicas de Santiago cogiéndose la cabeza con preocupación se interponen en el avance de esta nueva relación. Se crea así un montaje expresivo que resalta por un lado la felicidad de este nuevo vínculo, pero a la vez se contrasta con la indecisión de Santiago por no saber si está haciendo lo correcto. Pues, una de sus compañeras, Andrea, busca más que una amistad.



Figura 35. Plano entero. Santiago y Andrea conversan en el auto. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 36. Plano medio. Santiago y Andrea continúan en el auto. Fuente: Fotograma de la película.

Y así lo resalta el director en la siguiente escena. Santiago y Andrea ahora aparecen dentro del vehículo conversando amenamente (Figura 35). Ya no está más la canción de fondo que acompañó las escenas anteriores, solo las ligeras risas cómplices de ambos. Un travelling⁵⁰ a velocidad lenta se acerca a ellos de manera fluida (Figura 36). El principal móvil usado es el *dolly* y la función que cumple es la enfática, pues permite pasar de un plano general a un plano medio de los dos. Enfatizando justamente con ello la nueva relación de amistad que ambos han generado y que eventualmente podría convertirse en una relación sentimental.

El movimiento intenta generar esa nueva expectativa de amor para el protagonista. Ya no está el vibrante vaivén de la cámara al hombro visto con Mari. Ahora todo es más tranquilo. El movimiento es fluido porque así se siente Santiago con Andrea, fuera de problemas y discusiones. Se puede afirmar con ello, entonces, una función que complementaría a la anterior: la relacional. Es con esta nueva función que se permite establecer un vínculo entre ambos, precisamente en el momento en el que Santiago y Mari están a punto de separarse. Sin embargo, pronto se descubrirá que esta nueva expectativa es, también, falsa.

⁵⁰ Se hace referencia al travelling n° 5 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.

Santiago, finalmente, regresa a casa (Figura 37). Se vuelve a emplear la técnica de la cámara al hombro y con ello se recobra el dinamismo visual característico de la película. Un travelling⁵¹ que utiliza el taxi de Santiago como móvil se acerca lentamente a la puerta de ingreso. En la ventana que da hacia la calle se ve la silueta de Mari (Figura 38). Ella está dentro de la casa mientras Santiago permanece en el auto observándola sin inmutarse. Dos planos fijos acompañan a este movimiento para resaltar la indecisión del protagonista. Ya que, finalmente, decide no ingresar. Se marcha con dirección a la casa de sus padres.



Figura 37. Plano general. Santiago se estaciona en el frontis de su casa. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 38. Plano medio. La silueta de Mari se ve a través de la ventana. Fuente: Fotograma de la película.

Si bien en este movimiento se encuentra un desplazamiento de acercamiento, esta vez a la casa, no es posible afirmar que exista una función enfática. Pues, a diferencia del movimiento anterior, no existe ningún objetivo dramático de enfatizar. Por el contrario, se encuentra una función descriptiva que revela al espectador que Mari está en la casa. Lo mismo sucede con el siguiente movimiento. Un panotravelling⁵² que descubre el llegar de Santiago a la casa de sus padres (Figura 39). La cámara, nuevamente sobre el automóvil, avanza sobre la calle solitaria permitiéndole comprender al espectador la decisión del protagonista de evadir su responsabilidad, y con ello el miedo de enfrentar a Mari.

Ya para la parte final de la secuencia una panorámica⁵³ revela que Santiago finalmente decide quedarse a dormir en el vehículo (Figura 40). La cámara, que empieza quieta, se mueve en su eje vertical para descubrirlo acostándose sobre el asiento del piloto. Pasando de un ángulo normal a uno ligeramente contrapicado se detecta claramente la función de seguimiento que cumple. El móvil utilizado es un trípode, alejándolo nuevamente del vaivén dinámico que estar cerca a Mari le representa. El día se ha acabado y, aunque no lo haya mostrado explícitamente, ha renunciado a Mari. La cámara estable vuelve a apostar por ese falso sentimiento de tranquilidad que cree tener. El cual se romperá en las escenas posteriores.

⁵¹ Se hace referencia al travelling n° 6 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.

⁵² Se hace referencia al panotravelling n° 5 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.

⁵³ Se hace referencia a la panorámica n° 9 de la matriz de evaluación de la segunda secuencia.



Figura 39. Plano general. Santiago llega a la casa de sus padres. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 40. Plano medio. Santiago se acuesta en el asiento para dormir. Fuente: Fotograma de la película.

Como conclusión parcial, en esta secuencia es posible encontrar, nuevamente, atribuciones expresivas en los diferentes movimientos de cámara. Al igual que en la primera secuencia, cumpliendo en su mayoría una finalidad de seguimiento, aunque esta vez, con mayor incidencia de la función relacional. Los vínculos establecidos se sirven aquí como una de las herramientas más importantes en la narrativa. Así, se pasa del entendimiento de la ruptura del matrimonio de Santiago y Mari mediante un inestable plano secuencia, a una aproximación cautelosa de la nueva relación amical con Andrea mediante un lento travelling. Externalizando, además, su necesidad de desfogue entre ambos sucesos con un movimiento combinado de larga duración.

A diferencia de la primera secuencia, en esta es posible encontrar una mayor conjugación de los planos fijos con los que contienen algún movimiento de cámara. Ya sea para contrastar la percepción que tiene Santiago de sus relaciones o para acompañarlo mientras permanece ensimismado en la playa. Y si bien esta complementariedad ya se venía dando con otros elementos como el *jump cut*, la desaturación y la técnica de la cámara al hombro, ahora se desarrolla en conjunto a su forma más opuesta: lo estático. Aun así, es importante resaltar cómo con el resto de elementos también se puede entablar relaciones significativas. La técnica de la cámara al hombro, por ejemplo, se utiliza con predominancia para acompañarlo en su momento de desfogue.

Resulta interesante cómo el movimiento de cámara en esta secuencia genera un contraste al momento de presentar los espacios. La discoteca, que en una secuencia no muy anterior se había mostrado como un lugar atolondrado por la música ambiental y los golpes del montaje, en esta ocasión se revela en un único movimiento y sin sonido ambiental. Pues, ahora Santiago lo siente así. Ya no es más el lugar hostil en donde se desbordaba lo peor de la sociedad. Ahora es el espacio que lo acoge. Y el movimiento de cámara se encarga de no dejarlo de lado en ningún momento para poder comprenderlo. Pues, la vertiginosa experiencia de la violencia le resulta aceptable en un nuevo entorno donde parece no tener tregua.

4.2.3 Tercera secuencia: un escape imposible

Esta secuencia transcurre entre los minutos 01:12:49 y 01:18:48 de la película y empieza con Santiago y Andrea conversando en el patio del instituto. Él intenta convencerla de ir a otro lugar para charlar con más tranquilidad. Ella, incomoda, rechaza su invitación. Días atrás habían tenido un pequeño altercado luego de que Santiago la golpeará sin querer mientras ella intentaba besarlo. Aún así, él no es capaz de comprenderlo. Vuelve a insistir y como último recurso saca su arma. Se la muestra, pues Andrea se lo había pedido en esa misma ocasión anterior. Sin embargo, ahora es diferente. En lugar de sorprenderse, se asusta. Los demás alumnos los ven y creen que él la está secuestrando. Rápidamente le empiezan a gritar que la deje ir.

Santiago se siente amenazado. Su percepción le hace creer que está en una emboscada como las que tenía cuando pertenecía al ejército. Se altera y repentinamente sujeta a Andrea por el cuello. Mientras le repite que la va a ‘rescatar’ apunta con el arma a quienes están alrededor. Todos gritan asustados. Santiago empieza su ‘operación’ y se dirige hacia la puerta de salida aun con el arma en la mano. Finalmente, logra salir del instituto. Llega hasta su auto y, tras liberar a Andrea, se sube en este. Emprende la marcha a velocidad. Permanece alterado y alerta por si alguien lo viene siguiendo. Segundos después, aparece en su casa. En su mano sostiene su arma, la cual empieza a cargar.

Santiago llega hasta la casa de sus padres. Va en busca de Elisa, su cuñada. Ahora es a ella a quien le pide que se escape con él, pues así lo había querido ella misma anteriormente. Sin embargo, ella también cambió de decisión. Santiago ensimismado con llevársela, y sin importarle lo que Elisa diga, la carga en contra de su voluntad y la obliga a entrar al vehículo. Coco, su hermano, sale corriendo tras escuchar los gritos. Golpea a Santiago hasta que la madre de ambos logra separarlos. Santiago queda aturdido. La madre le pide que se marche, pero es inútil. Santiago no desiste en su objetivo. Saca el arma de la guantera de su auto y, decidido a obtener lo que quiere, emprende el camino hacia la casa. La madre continúa intentando detenerlo, pidiéndole a gritos desesperados que se marche.

Todo cambia cuando al ingresar un extraño sonido llama la atención de ambos. Proviene de la habitación del padre y se percibe como el llanto de una adolescente. Sin pensarlo, Santiago se acerca y pateo la puerta para abrirla. Detrás de esta descubre algo insólito: el padre está abusando de su hermana menor. Este, al darse cuenta que lo han descubierto, desiste en su acción. Santiago le apunta con el arma, pero la madre le ruega que no dispare. Esta vez, sí le hace caso. Santiago baja el arma. Y, aunque su decisión inicial pareciera regresar, finalmente decide no dispararle. La secuencia termina con Santiago en su casa sentado sobre su cama apuntándose a la sien. Aprieta el gatillo varias veces, sin embargo, no sale ninguna bala.

En la tercera secuencia se encontraron un total de 35 planos. 18 contienen algún tipo de movimiento de cámara mientras que 17 son fijos. Los travelling representan el grupo mayoritario con 8 movimientos y están compuestos en su mayoría por desplazamientos de acercamiento a un ritmo acelerado. Asimismo, la mayoría son de corta duración, incrementando el dinamismo que el componente de la intensidad ya proporciona. La orientación, en cambio, no destaca esta vez ninguna angulación en particular, pues todos los travelling permanecen siempre a la altura de los ojos del personaje. Nuevamente, la técnica de la cámara al hombro vuelve a ser usada con predominancia, siendo el único móvil para este tipo de movimiento en esta secuencia.

Los movimientos combinados, por su parte, vuelven a ser únicamente movimientos panotravelling. Se encontraron 5 y en esta secuencia comparten características similares con los travelling. Todos presentan una velocidad rápida, han sido realizados con la técnica de la cámara al hombro y no manifiestan mayor incidencia en cuanto a la orientación. El director, además, les otorga diferentes cargas expresivas en los puntos más importantes de la secuencia. Aun así, se puede encontrar un marcado contraste si se habla de la duración, pues muchos de los panotravelling funcionan como planos secuencia. Atraviesan espacios sin importar la dirección, moviéndose tanto vertical como horizontalmente.

En cuanto a las panorámicas, en esta secuencia se encontraron 5. De nuevo teniendo la técnica de la cámara al hombro como su principal móvil, aunque esta vez presentando una diferencia resaltante en cuanto a su funcionalidad. A diferencia de las dos secuencias anteriores, las panorámicas aquí no cumplen roles meramente de reencuadre. En esta última secuencia el director se basa de ellas para generar movimientos claramente visibles y expresivos. Ya sea por su velocidad u orientación, las panorámicas tienen la intención de expresar una voluntad denotativa. Sin embargo, aun es posible encontrar panorámicas invisibles que buscan pasar desapercibidas. Esta vez en menor cantidad.

Como conclusión, en esta secuencia se puede afirmar que el tipo de movimiento más usado es el travelling (44.4%). Le siguen las panorámicas y los panotravelling, ambos con igual cantidad de movimientos (27.8%). La técnica de la cámara al hombro vuelve a ser la herramienta más utilizada, encontrándose también una incidencia del trípode, aunque en una cantidad mucho menor. Se resalta que la intensidad en la mayoría de movimientos sea rápida, dejando de lado aquellos movimientos pausados que tomaron relevancia en las secuencias anteriores. Salvo algunas excepciones, se puede considerar a la tercera secuencia como la que posee el ritmo más acelerado de las tres. Respondiendo en gran medida a su importancia como última secuencia de la película.

Esta secuencia empieza con un plano fijo. El director decide plantear a través de la inamovilidad del encuadre la primera parte de la conversación, cuando Santiago aún permanece calmado. A medida que la negativa de Andrea por irse con él se mantiene, la situación empieza a cambiar. Santiago se va alterando hasta que finalmente decide sacar su arma con tal de convencerla (Figura 41). Se da un primer movimiento panorámico⁵⁴. Con una orientación inicial que va desde el arma en picado hacia el rostro de Andrea, se revela lo asustada que ella está (Figura 42). La velocidad se torna rápida rompiendo con la rigidez del plano anterior. Se introduce de esta manera el nuevo ritmo que caracterizará a la secuencia de ahora en adelante.



Figura 41. Plano detalle. Santiago saca el arma de su bolsillo. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 42. Plano medio corto. Santiago le muestra el arma a Andrea. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 43. Plano medio corto. Andrea intenta escapar de Santiago. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 44. Plano conjunto. Los alumnos le piden que suelte a Andrea. Fuente: Fotograma de la película.

Andrea intenta alejarse de él, pero Santiago la coge del brazo y la trae consigo de vuelta (Figura 43). La panorámica cambia de dirección intentando seguirla, pero debe regresar a su lugar de origen de la misma manera que Andrea lo hace. Nuevamente, con una intensidad que incrementa el ritmo más y más. Pronto, desde fuera de campo, las voces de los otros estudiantes reclamando se empiezan a escuchar. Santiago voltea al mismo tiempo que la cámara lo hace, revelándole a él y al espectador que los otros compañeros de clase están justo detrás de ellos (Figura 44). Es en este último cambio de dirección que la cámara se torna más veloz de lo que ya había venido siendo, llegando a ser ilegible en su trayecto.

⁵⁴ Se hace referencia a la panorámica n° 1 de la matriz de evaluación de la tercera secuencia.

Resulta interesante como en esta única panorámica es posible encontrar distintas variaciones del componente de la dirección sin que esto signifique la ruptura del movimiento. Por el contrario, permite un entendimiento mucho más complejo de la primera función encontrada: la relacional. La cámara pasa de revelar el arma por primera vez a mostrar el rostro asustado de Andrea, estableciendo un vínculo entre el objeto y el personaje. Pues, se comprende que su reacción temerosa es a causa del arma. Una situación similar ocurre cuando Santiago voltea para ver quienes son las personas que lo están acusando. En un inicio solo se escuchan voces desde algún lugar detrás de él. Es posible presumir que se trate de otros estudiantes, pues el espectador sabe que Andrea y Santiago están en el instituto. Sin embargo, no se puede afirmar hasta que el movimiento lo revela. De esta manera, se genera una simultaneidad espacial y temporal, en este caso para crear una estructura de suspenso visualmente expresiva, que conecta ambos elementos en una única panorámica. Y es allí donde se resalta la unicidad de este movimiento, pues la suma de las reacciones a través de la continuidad hace que éstas tengan un impacto dramático acumulativo, mayor que el que tendrían por separado.

La función de seguimiento, por su parte, también se hace presente en esta panorámica. La cámara, físicamente, intenta seguir los trayectos de Andrea cada vez que trata de escapar de Santiago. Son movimientos cortos, pues sus intentos nunca se llegan a concretar. La cámara debe regresar a su posición tan rápido como se movió para seguirla, no concluyendo ningún recorrido significativo como en las secuencias anteriores. Sin embargo, esto no significa que la función de seguimiento no pueda cumplirse. Pues, en este caso, no es lo más importante el trayecto recorrido, sino la ruptura visual que se genera con el plano fijo anterior. La celeridad que se le impregna resalta la agresividad física de Santiago, permitiendo dar luces de su verdadero estado mental.

Y así lo resalta el siguiente movimiento. Santiago se siente amenazado y empieza a actuar como si existiera una confabulación en contra de él. Mientras le repite a Andrea con certeza que “el resto no sabe nada”, un travelling⁵⁵ lento se acerca a su rostro, permitiendo ver cierto gesto de heroísmo autodenominado (Figura 45). Su actitud siempre a la defensiva, la cual ya se vio en la secuencia anterior, se vuelve a resaltar con este travelling. Así, ambos personajes toman importancia visual mientras el ritmo lento crea una atmósfera de suspenso similar a la encontrada en los entrenamientos militares de la primera secuencia. El querer inconsciente de Santiago por volver los entornos conflictivos donde tenía el poder que ahora no posee es inminente.

⁵⁵ Se hace referencia al travelling n° 1 de la matriz de evaluación de la tercera secuencia.



Figura 45. Plano medio corto. Andrea asustada por Santiago. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 46. Plano medio. Santiago toma a Andrea por el cuello. Fuente: Fotograma de la película.

La función que este movimiento cumple es la enfática. Resaltar el rostro de Santiago es lo más importante, pues sus expresiones han cambiado dramáticamente. Su sonrisa paranoica y trastornada desenmascara sus intenciones. Ya no se encuentra en una posición inferior, ahora tiene el poder que el arma le otorga. A Andrea, por el contrario, solo le queda permanecer asustada. El cambio en la velocidad del movimiento genera poco a poco una tensión en torno a qué será lo siguiente que haga Santiago. Las voces de las personas alrededor se mezclan con sus palabras mientras mira a su alrededor siempre atento.

De pronto, Santiago decide tomar a Andrea por el cuello. Apunta su arma hacia el resto de estudiantes y los amenaza (Figura 46). Un nuevo travelling⁵⁶ se genera, esta vez yendo en la dirección opuesta al movimiento anterior. La cámara se aleja rápidamente para permitir que los dos personajes puedan estar dentro del cuadro, incluyendo el arma. Se rompe con ello la tensión generada, presentando finalmente al Santiago convulso que acompañaremos hasta el final de la película. Una panorámica⁵⁷ acompaña este movimiento también. Busca permanecer con Santiago, pero además permite observar a través de su barrido a quienes él está apuntando: el resto de estudiantes y a los vigilantes.

En ambos movimientos se puede encontrar la función descriptiva como la característica principal. Ya sea para revelar la amenaza de Santiago a los estudiantes o para conocer la reacción de estos ante el peligro. Sin embargo, es la función enfática en el travelling lo que permite dar connotación al movimiento. Ya que, el acto de alejar la cámara para descubrir la intimidación incide en la comprensión que se tiene del mundo mental de Santiago. Es una acción que, a pesar de su comportamiento irreflexivo ya conocido, resulta sorprendente. Le indica al espectador que se encuentra ante una nueva situación emocional, la cual no es más que la etapa final de su decadente transformación.

⁵⁶ Se hace referencia al travelling n° 2 de la matriz de evaluación de la tercera secuencia.

⁵⁷ Se hace referencia a la panorámica n° 2 de la matriz de evaluación de la tercera secuencia.

Santiago, entonces, emprende lo que para él es un rescate. Avanza a paso rápido por el patio en una posición claramente defensiva, de actitudes militares, mientras le repite a Andrea que ‘la va a salvar’ (Figura 47). Un grupo de cinco movimientos los acompañan hasta la puerta de salida. Son cuatro travelling⁵⁸ y un panotravelling⁵⁹. Todos de intensidad rápida y con desplazamientos siempre cercanos al personaje, ya sea siguiéndolo desde adelante o detrás (Figura 48). Están unidos por la técnica del *jump cut* y comparten, además, la característica dinámica de la cámara al hombro. Si bien este recurso ya se encontraba presente desde el inicio de la secuencia, ahora se resalta con un mayor protagonismo.



Figura 47. Plano medio. Santiago empieza el ‘rescate’. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 48. Plano conjunto. Santiago apunta con el arma al vigilante. Fuente: Fotograma de la película.

La función principal de este grupo de movimientos es la de seguimiento. La cámara asume una posición de resguardo que no le permite al protagonista alejarse demasiado, emulando con ello una atmósfera de peligro y tensión. Similar a la que pudo haber vivido Santiago en la guerra, la cual parece no dejar de atormentarlo. El uso de la cámara al hombro y el *jump cut* también permiten ahondar en ello. Generan el dinamismo vertiginoso ya visto en las dos secuencias anteriores, característica que para estas alturas del film se consolida como parte esencial de la estética visual.

Se presenta con ello, entonces, un espacio que hasta ahora se había mostrado con planos fijos o movimientos bastantes fluidos. Pues, desde un inicio, el instituto se estableció como uno de los pocos lugares que permitirían a Santiago su nueva adaptación. Tanto así que empieza a trabajar de taxista únicamente para poder pagarlo. Esta vez, por el contrario, se muestra como un escenario hostil. La cámara vibrante y de cortes bruscos convierte lo que en un inicio era su objetivo más grande, en un campo de batalla de guerra, del cual Santiago debe salir con Andrea antes de que alguien lo ataque. Es, tal vez, la escena en donde más se resalta el estado final de su trastorno de estrés postraumático.

⁵⁸ Se hace referencia al travelling n° 3,4,5 y 6 de la matriz de evaluación de la tercera secuencia.

⁵⁹ Se hace referencia al panotravelling n° 1 de la matriz de evaluación de la tercera secuencia.

Santiago finalmente logra su objetivo. Sale de instituto con Andrea aún sosteniéndola como rehén mientras un panotravelling⁶⁰ los persigue desde el interior del local. Las características visuales siguen siendo las mismas, la cámara al hombro titilante y el *jump cut* como transición. Ya en la calle, un travelling⁶¹ los escolta hasta el vehículo de Santiago (Figura 49). Es aquí cuando finalmente Andrea queda liberada, cayendo al pavimento entre lágrimas. Santiago se sube a su vehículo rápidamente y emprende el escape. Empieza a conducir a velocidad por las ya conocidas calles caóticas de Lima mientras mira constantemente hacia atrás para asegurarse de que nadie lo este siguiendo (Figura 50).



Figura 49. Plano medio. Santiago coloca a Andrea contra el auto. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 50. Plano medio corto. Santiago maneja a velocidad. Fuente: Fotograma de la película.

Nuevamente, la función predominante es la de seguimiento. En ambos movimientos se busca acompañar a Santiago. Tal como sucedió en la segunda secuencia, apoyándose de un plano fijo que culmina la escena. Resulta interesante como se busca una continuidad visual a pesar de ser un plano sin desplazamientos ni movimientos sobre su eje. El dinamismo que la cámara al hombro ha aportado se mantiene gracias a lo que sucede del otro lado de las ventanas de auto, pues este se está moviendo por las calles potenciando enormemente la sensación de velocidad respecto al fondo. De la misma manera lo hace el sonido, con el rugido del motor incrementando cada vez más y más.

Santiago de pronto llega a la casa de sus padres. En la puerta se encuentra con Elisa, su cuñada, a la cual se le acerca para persuadirla de irse con él (Figura 51). Ella se lo había pedido así escenas atrás. Esta vez, por el contrario, no lo quiere así. Ante su negativa, Santiago decide llevársela por la fuerza (Figura 52). Un nuevo panotravelling⁶² se hace presente. Toma diferentes direcciones, primero comportándose como un travelling de retroceso que sigue toda la acción, para luego convertirse en una panorámica de reencuadre. La intensidad se mantiene rápida, sin incidencia alguna con respecto al componente de la orientación.

⁶⁰ Se hace referencia al panotravelling n° 2 de la matriz de evaluación de la tercera secuencia.

⁶¹ Se hace referencia al travelling n° 7 de la matriz de evaluación de la tercera secuencia.

⁶² Se hace referencia al panotravelling n° 3 de la matriz de evaluación de la tercera secuencia.



Figura 51. Plano medio. Santiago le pide a Elisa que se escape con él. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 52. Plano medio. Santiago se lleva a Elisa a la fuerza. Fuente: Fotograma de la película.

El movimiento vuelve a cumplir una función de seguimiento. La cámara continúa siendo el resguardo de Santiago según cada desplazamiento que hace. Esta vez, sin la técnica del *jump cut*. Es un plano secuencia que inicia con la cámara estática en Santiago y Elisa, pero que continúa con un accidentado desplazamiento al momento que él decide llevársela por la fuerza. Es un sistema de imágenes similar al de las escenas anteriores, en donde se emplea el movimiento como detonante de la agresividad del protagonista. Siempre inestable y acelerado, rompiendo visualmente con la estética semicautelosa planteada segundos atrás. Se resalta, nuevamente, la connotación que el director busca en el contraste entre lo estático y lo móvil.

Lo mismo sucede con las siguientes dos panorámicas⁶³. Ambas cumplen una función de seguimiento y buscan el reencuadre de Santiago. Primero tras la violenta golpiza por parte de Coco, y luego cuando Santiago adolorido decide reincorporarse y entrar en el auto. Es en este último movimiento donde nuevamente se presenta el sistema de imágenes. El plano que inicia casi estático con el ruego de su madre termina transformándose en un movimiento panorámico abrupto (Figura 53). Se desata a la par que la ira de Santiago, el cual tomará una decisión más drástica: sacar el arma de la guantera del auto (Figura 54). Al parecer, está decidido a obtener lo que quiere.



Figura 53. Plano entero. La madre de Santiago le pide que se marche. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 54. Plano entero. Santiago ingresa a su auto. Fuente: Fotograma de la película.

⁶³ Se hace referencia a la panorámica n° 3 y 4 de la matriz de evaluación de la tercera secuencia.

Santiago empieza su trayecto hacia el interior de la casa (Figura 55). Lo acompaña un panotravelling⁶⁴ en retroceso que se desplaza vibrantemente gracias al dinamismo de la cámara al hombro. El movimiento ha tomado la misma dirección que la madre, pues ella también retrocede intentando detenerlo. Sin embargo, Santiago no le hace caso. Él continúa su trayecto con un claro gesto de convicción, haciendo que la cámara gire y tome ahora una nueva dirección. Se coloca detrás de él y empieza a seguirlo. A quien se le ve las expresiones esta vez es a la madre, la cual entre gritos y lágrimas continúa en su intento fallido por detenerlo.

Algo similar ocurre con el siguiente movimiento. Ya dentro de la casa, un nuevo panotravelling⁶⁵ los acompaña. Al igual que en el anterior, se ubica primero delante de Santiago y finaliza a sus espaldas (Figura 56). Esta vez, por una razón es diferente. Ya no interesa mostrar las expresiones de la madre, sino revelar lo que Santiago está a punto de descubrir tras la puerta del cuarto de su padre. Y cuando finalmente lo hace, los dos personajes se detienen. El movimiento también se detiene, dando pase a una nueva estética de características rígidas. Con ello se corta la tensión generada y se da pie al suspenso de lo que está a punto de suceder.



Figura 55. Plano medio. La madre intenta detener a Santiago. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 56. Plano medio corto. Santiago abre la puerta de una patada. Fuente: Fotograma de la película.

Además de la función de seguimiento que se encuentra implícita en ambos movimientos, también es posible encontrar una función descriptiva. En el segundo movimiento, luego de que Santiago patea la puerta, la cámara concluye su desplazamiento justo a la altura de su cabeza. Se le permite al espectador ver lo que él está viendo, pero además se resalta su desconcierto con el corte abrupto del movimiento. Pues, descubre que el padre estaba abusando de su hermana menor. La nueva composición establece así un fuerte vínculo de tensión dramática entre los dos personajes, ya que el espectador sabe que Santiago lleva un arma cargada que en cualquier momento puede usar. Y así lo hace. Santiago decide apuntarle a su padre mientras su madre le ruega que no dispare.

⁶⁴ Se hace referencia al panotravelling n° 4 de la matriz de evaluación de la tercera secuencia.

⁶⁵ Se hace referencia al panotravelling n° 5 de la matriz de evaluación de la tercera secuencia.

Resulta de interés cómo el movimiento es aplicado de modo inverso esta vez. Las panorámicas o travelling de ritmo rápido como detonantes de la ira de Santiago ya no están más. Ahora sucede exactamente lo contrario. El movimiento se detiene cuando Santiago descubre el macabro hecho, convirtiendo la ira en un sentimiento de desconcierto. Y si bien Santiago pudo volver a sentir una ira justificada, no la expresa. Decide no acercarse ni ejercer fuerza física, lo cual también pudo haber resultado lógico según la personalidad que se nos ha mostrado a lo largo de la película. En lugar de ello, decide apuntarle con el arma. Una decisión drástica que revela además un malestar mucho más profundo hacia su padre.

Es por la súplicas de su madre que, finalmente, decide bajar el arma (Figura 57). La decisión le cuesta, pues llega a apuntarle hasta en dos ocasiones más. Sin embargo, al final no puede hacerlo. Permanece con la mirada desconcertada mientras un lento travelling⁶⁶ se acerca mucho más a su rostro (Figura 58). Un movimiento claramente enfático que busca dar importancia visual a sus expresiones. Se le considera una intervención decisiva al momento de jerarquizar la información, pues es el único travelling de acercamiento en toda la secuencia. El director busca generar este específicamente porque interviene de forma determinante en la narración, relacionándolo con el fin de la subtrama emocional del protagonista.



Figura 57. Plano medio corto. Santiago decide bajar el arma. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 58. Primer plano. Santiago permanece desconcertado. Fuente: Fotograma de la película.

La secuencia termina con Santiago sentado en la cama de su habitación (Figura 59). Aún sostiene el arma entre sus manos, con la cual se apunta a la sien repetidas veces (Figura 60). En más de una ocasión decide apretar el gatillo, sin embargo, las balas no salen. Ahora está en un ambiente calmo y sin ruidos estrepitosos. La cámara solo busca reencuadrarlo con una lenta panorámica⁶⁷. Ya se dejó de lado la cámara al hombro y ahora el trípode es el soporte. Se culmina, entonces, con una sensación de tranquilidad que se traduce en la derrota máxima de Santiago. No logró conseguir nada de lo que quería y ahora ni siquiera el arma le funciona.

⁶⁶ Se hace referencia al travelling n° 8 de la matriz de evaluación de la tercera secuencia.

⁶⁷ Se hace referencia a la panorámica n° 5 de la matriz de evaluación de la tercera secuencia.



Figura 59. Plano medio. Santiago se coge la cabeza. Fuente: Fotograma de la película.



Figura 60. Plano medio. Santiago se apunta con el arma. Fuente: Fotograma de la película.

Como conclusión parcial, es posible afirmar que en la tercera secuencia la función más importante es la de seguimiento. Se presenta con más frecuencia en los travelling y panotravelling, los cuales, a su vez, tienen una participación predominante. Siempre buscan resaltar el carácter violento de Santiago con su dinamismo y vertiginosidad, ya sea en el momento en que decide tomar a Andrea por el cuello o cuando va en busca de su hermano. Sumado a ello, es posible encontrar movimientos con las funciones de relación y enfática. Todos con la finalidad de incrementar la tensión narrativa en puntos clave de la historia. Pues, al ser la última secuencia de la película, un objetivo importante también es concluir con la subtrama interna del protagonista: su completa disidencia hacia el nuevo entorno.

El instituto donde estudia es parte de este nuevo entorno. Representaba para Santiago, escenas atrás, la nueva oportunidad de adaptación. Un ambiente en el que finalmente obtendría la estabilidad económica y emocional que tanto necesitaba. Sin embargo, se sabe que no será así. Y en esta secuencia se utilizan los movimientos para caracterizarlo de forma adversa. En esa dirección, la cámara al hombro vuelve a jugar un rol importante. Como en toda la película, existe un uso casi hegemónico de esta técnica. Esta vez, para componer la atmósfera hostil en la cual Santiago culmina. Se genera un espacio de persecución con ritmos acelerados y direcciones alternas que claramente suceden solo dentro de su cabeza.

Otros elementos como los sonidos ambientales, la desaturación y el *jump cut* también participan junto al movimiento de cámara. El ruido sonoro, por su parte, busca siempre resaltar la exaltación interna del personaje. Un recurso que proviene de la segunda secuencia y que vuelve a tomar relevancia. Por un lado, con los gritos de Santiago en la parte inicial, y por otro con la súplica desconsolada de su madre al final. Ambos adheridos al caos visual de los *jump cut* durante los primeros travelling y panotravelling de seguimiento. En cuanto a la desaturación, se decide usar deliberadamente. No se encuentra un patrón sistemático relacionado al uso del movimiento de cámara, sin embargo, si se resalta su uso expresivo al contrastarse con las pocas escenas a color en la secuencia.

4.3 Reflexiones

En la presente investigación se planteó como objetivo principal describir y demostrar la importancia del movimiento de cámara como herramienta generadora de significado en la película *Días de Santiago* (2004). Desde una perspectiva meramente cuantitativa, el movimiento de cámara es uno de los recursos más utilizados de toda la película. Así se demostró en el conteo estadístico general y se reafirmó en el análisis de las secuencias escogidas. Sin embargo, es claro que su uso no responde a una simple atracción por la movilidad del encuadre. Como dijo Mercado (2011), todo lo que se incluya o excluya de un plano será interpretado por el espectador como algo que está ahí por un propósito específico para el film.

En ese sentido, *Días de Santiago* (2004) decide utilizar el movimiento de cámara principalmente como un vehículo de persecución del protagonista. Si bien se encuentran otras funciones como la relacional, la enfática y la descriptiva, en las tres secuencias analizadas la función de seguimiento es la predominante. Nielsen (2007) afirma que capturar una escena por medio de una toma de seguimiento tiene implicaciones bastante específicas en nuestra experiencia psicológica frente a una película. En el caso de *Días de Santiago* (2004), el director utiliza estos seguimientos para mantenernos lo suficientemente cerca del protagonista, especialmente en los momentos cuando este debe tomar una decisión bajo presión.

De esta manera el movimiento se logra configurar como un medio de acceso a la agitada mente de Santiago. Según Mckee (2008), solo en las situaciones de alta presión es donde verdaderamente se podrá conocer a un personaje. Santiago, con su frecuente comportamiento violento, es constantemente retratado por movimientos que además son vertiginosos y abruptos. La cámara al hombro y el *jump cut* intensifican esa violencia, extrapolando visualmente su trastorno de estrés postraumático. “El de Santiago es un punto de vista alterado, de raíz neurótica que entremezcla las dimensiones del recuerdo y las aprehensiones ansiosas sobre el futuro” (Bedoya, 2016, p. 93).

Resulta consecuente, además, que dicho actuar neurótico responda a la constante lucha que tiene por adaptarse en una ciudad que no le corresponde. Para Lee (2005), la película se centra en la desconexión entre el sentido de derecho de Santiago y las implacables realidades de la vida en la Lima contemporánea. Son justamente este tipo de movimientos los que configuran dicha ciudad como un lugar caótico en donde el desorden es la principal regla. Bordwell y Thompson (1995) sostienen que “el encuadre móvil puede afectar profundamente cómo percibimos el espacio dentro del cuadro o fuera de campo. Los diferentes movimientos de cámara crean diferentes concepciones del espacio” (p. 225).

Se revela así la intención adicional por emplear el movimiento de cámara como herramienta para caracterizar el entorno urbano-marginal de la película. No solo desde su perspectiva caótica, sino también desde su lado más pacífico. En la investigación se encontraron movimientos que prescinden de la vertiginosidad para justamente vincular espacios con momentos reflexivos de Santiago. Aun así, estos son minoría. La película en general se caracteriza por su trepidante ritmo visual, gestado mayormente por el movimiento de cámara. Para Contreras (2009), la alternancia del movimiento de cámara con los otros recursos cinematográficos capta, con pulso seguro, la anomia social y el desorden familiar.

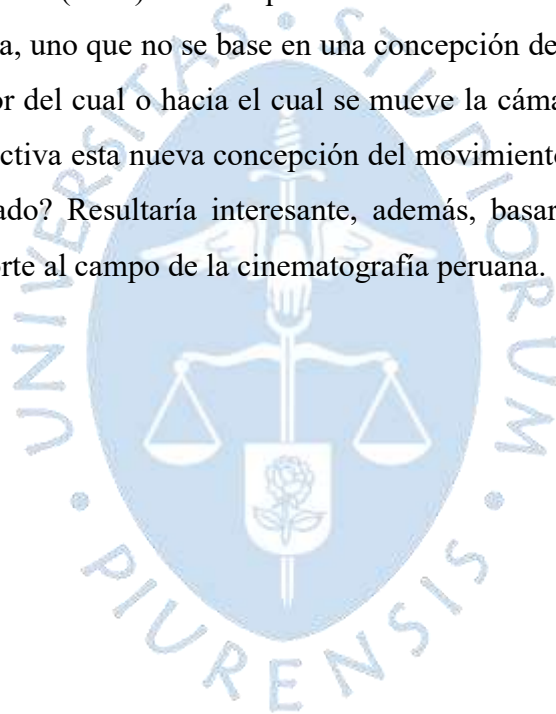
Conviene hacer hincapié en la palabra ‘alternancia’, pues el movimiento de cámara además se logra conjugar eficazmente con otros recursos del lenguaje cinematográfico. En la investigación se identifican varios de ellos, entre los cuales se pueden destacar la voz en off, el uso del blanco y negro, la música extradiegética y la inmovilidad. Pereira (2010) define el cine como una amalgama de diversos elementos provenientes de las artes sonoras, escénicas, simbólicas, culturales y como no, visuales. Esto, sin embargo, no significa que su desarrollo se realice siempre de manera coordinada. Por el contrario, en *Días de Santiago* (2004) se resalta una conjugación con ciertos niveles de contraste.

Es decir, momentos determinados de la película en donde los códigos, de su misma o diferente categoría, se utilizan conjuntamente, pero oponiéndose entre sí. “Resulta comprensible la necesidad de variedad, contraste y cambio en un film. Hay que diferenciar a los personajes, delinear los ambientes y establecer diferentes tiempos o actividades.” (Bordwell & Thompson, 1995, p. 57). Este contraste termina por romper ciertos sistemas de imágenes ya establecidos en la misma película al inicio, generando un nivel mayor de significación. Delgado (2010) resalta esta característica en la escena de la discoteca, cuando el ímpetu del movimiento de cámara es frenado por la suave melodía de charango andino que suena de fondo.

En resumen, tras el análisis de las secuencias se puede identificar una manifiesta y heterogénea cualidad expresiva en el movimiento de cámara. En un primer término para permitirnos conocer mejor al protagonista y en segundo lugar para presentarnos con personalidad los espacios, aunque no todos, que el protagonista recorre. Esta cualidad expresiva se revela como parte de un proceso dinámico en el que también entra a tallar su origen mecánico. Pues, es imposible separar del todo su característica técnica como en inicio de la investigación se planteó. Para Nielsen (2007) el movimiento de cámara es una forma de interacción entre la cinematografía (la manipulación de una cámara) y la puesta en escena (la pirámide óptica del espacio capturada por la cámara).

En ese sentido, conviene cuestionarse hasta que punto el movimiento de cámara puede dejar de denominarse ‘movimiento de cámara’ cuando su componente técnico, es decir, el movimiento físico de la cámara no está presente. Y más aún, de que manera su potencial expresivo puede cambiar o no. Pues, a la actualidad, es posible generar un ‘movimiento de cámara’ sin que la cámara se esté moviendo físicamente. Una película de animación o una escena filmada con fondos móviles son ejemplo de ello. Como Bordwell (1977) recalca, el mover la cámara durante la filmación no es una condición necesaria ni suficiente para la percepción del “movimiento de cámara” en la película terminada.

Darí­a pie a investigaciones futuras poder definir los límites y posibilidades de este recurso cinematográfico. ¿Se llama movimiento de cámara al movimiento físico o a una percepción visual? Nielsen (2007) afirma que “necesitamos otro modelo para describir el movimiento de la cámara, uno que no se base en una concepción de algún evento profilmico a través del cual, alrededor del cual o hacia el cual se mueve la cámara” (p. 55). Siguiendo esa línea, ¿desde qué perspectiva esta nueva concepción del movimiento de cámara puede generar expresividad o significado? Resultaría interesante, además, basar esta futura investigación generando un nuevo aporte al campo de la cinematografía peruana.





Conclusiones

Primera. Los movimientos de cámara, en efecto, son una herramienta central generadora de significado en la película *Días de Santiago* (2004). Guían la atención del espectador oyente hacia un entendimiento más profundo del trastorno de estrés postraumático que sufre el protagonista, extrapolando su agitada mentalidad con movimientos abruptos y dinámicos. Asimismo, caracterizan a la ciudad de Lima y sus diferentes espacios mediante la creación de atmósferas que, en su mayoría, se presentan de tonos caóticos y anárquicos. Esto, sin embargo, no es una característica absoluta, pues los espacios configurados con atribuciones expresivas no son todos.

Segunda. El análisis revela la capacidad que los movimientos de cámara tienen para conjugarse con otros elementos del lenguaje cinematográfico. La técnica de la cámara al hombro y el *jump cut* son aquellos con los que mejor se complementa. Permiten ahondar en la vertiginosidad y dinamismo que caracteriza gran parte del film. Asimismo, en conjunto a los predominantes planos de seguimiento, resaltan el constante fracaso del protagonista al intentar adaptarse en una ciudad que no le corresponde. Otros recursos como los sonidos ambientales, la música, los planos fijos y el blanco y negro también están presentes. Sin embargo, en ninguno se pudo encontrar una complementariedad connotativa perdurable a resaltar.

Tercera. Si bien según el conteo estadístico general las panorámicas conforman cuantitativamente el grupo mayoritario de movimientos de cámara, son los travelling y panotravelling los que cobran mayor relevancia a un nivel expresivo. La mayoría de ellos cumpliendo una función narrativa de seguimiento que le permite al espectador mantenerse cerca del protagonista durante sus trayectos por los espacios recurrentes. Es en estos desplazamientos donde principalmente se llevan a cabo las acciones que revelan la verdadera personalidad de Santiago, sus objetivos y obstáculos internos. Las funciones enfáticas, descriptivas y relacionales también se encuentran presentes, pero en menor medida.

Cuarta. Con la predominancia de la cámara al hombro se manifiesta también una clara intención por el no uso de soportes de cámara en la mayoría de los movimientos. Esto puede responder en gran medida al bajo presupuesto con el que contó la película, sin embargo, tras el análisis es posible afirmar que también responde a una estética visual específica planteada por el director. En este caso, los resultados cuantitativos del conteo estadístico general sí son congruentes con la importancia connotativa que en el análisis de las secuencias les otorga a los movimientos sin soporte. Otros soportes como el *dolly* y el trípode también fueron empleados, aunque en menor medida.



Lista de referencias

- Abela, J. (2008). *Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada*. Fundación Centro de Estudios Andaluces.
- Aguirre, J. (2018, 3 de abril). *Días de Santiago. 2004. Perú*. Medium. <https://bit.ly/2BQdQC9>
- Bakilapadavu, G. (2018). Film Language: Film Form and Meaning. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 9(16), 1 -16. <https://doi.org/10.13140/rg.2.2.33892.68485>
- Bazin, A. (1967). The evolution of the language of cinema. En H. Gray (Ed.), *What is cinema? Vol. 1* (pp. 23-40). University of California Press.
- Bazin, A. (1973). The era of the popular front. En F. Truffaut (Ed.), *Jean Renoir* (pp. 36-52). Simon & Schuster.
- Bédard, P., Gowanlok, J., & Stojanov, T. (2017). Introduction to Cinema and Technologies of Movement. *Synoptique*, 5(2). <https://bit.ly/3nso25Q>
- Bédard, P. (2017). The Protean Camera. *Synoptique*, 5(2), 15-36. <https://bit.ly/3nso25Q>
- Bedoya, R. & León, I. (2011). *Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Fondo Editorial Universidad de Lima.
- Bedoya, R. (2016). *El cine peruano en tiempos digitales*. Fondo Editorial Universidad de Lima.
- Bitzer, B. (Director). (1903). *Hooligan in jail* [Hooligan en la cárcel] [Película]. American Mutoscope; Biograph Company.
- Bordwell, D. (1977). Camera Movement and Cinematic Space. *Ciné-Tracts*, 2, 19-26. <https://bit.ly/3mikGC9>
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Routledge.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (1995). *Film Art: An Introduction, 1st Edition*. Ediciones Paidós Ibérica
- Bordwell, D. (1997). *On the History of Film Style*. Cambridge University Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2016). *Film Art: An Introduction, 11th Edition*. McGraw-Hill Education.
- Branigan, E. (1984). *Point of View in the cinema*. Mouton de Gruyter.
- Brown, G. (2003, otoño). The Moving Camera Part I. *Zerb*, (58), 32-35. Recuperado de <https://bit.ly/39Uwg15>
- Brownlow, K. (2004). *Napoleon*. Photoplay Productions.
- Burch, N. (1973). *Theory of Film Practice*. Secker & Warburg.
- Cañizares, E. (1992). *El lenguaje del cine: semiología del discurso fílmico* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense. <https://bit.ly/36mImic>
- Canudo, R. (1923, 25 de enero). Manifeste des Sept Arts. *La gazette des sept arts*, (2), 2.

- Carrillo, J. (2015). Evoluciones del lenguaje cinematográfico en la era digital. *ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación*, 6(1), 40-51. <https://bit.ly/3lfjVcS>
- Castro, A. (2015, 26 de diciembre). *Todo lo que necesitas saber sobre la taquilla del cine peruano en el 2015*. Encinta. <https://bit.ly/34oOXHk>
- Cinencuentro. (s.f.). *Días de Santiago - premios*. Consultado el 9 de noviembre de 2020. <https://bit.ly/3klP50I>
- Colaizzi, G. (2001). El acto cinematográfico: género y texto filmico. *Lectora*, (7), 5-13. <https://bit.ly/30mLgSq>
- Colm, M. (1985). *Langue, film, discours: Prolegomenes a une semiologie generative dufilm*. Klincksieck.
- Contreras, O. (2009, 23 de octubre). ¿Qué es el cine peruano? *Ventana Indiscreta*, 1, 59-63. <https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2009.n001>
- Dancyger, K. (2013). *The Technique of Film and Video Editing. History, Theory and practice*. Burlington.
- Departamento de Reducción de Pobreza y Administración Económica del Banco Mundial, región de América Latina y el Caribe. (2005). *Oportunidades para Todos. Informe de Pobreza en el Perú*. <https://bit.ly/3k4RhL1>
- Delgado, M. (2010, 26 de junio). Diez escenas: cine peruano contemporáneo. *Ventana Indiscreta*, 3, 40-46. <https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2010.n003>
- Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios (s.f.). *Premiadas 2010*. Consultado el 21 de noviembre de 2020. <https://bit.ly/2Ret4W0>
- Domínguez, J. (2002). *Teoría de la Literatura*. Editorial Centro de Estudios Ramón Areces.
- Eisenstein, S. (Director). (1925). *Battleship Potemkin* [El acorazado Potemkin] [Película]. Mosfilm.
- Eisenstein, S. (1949). *Film Form: Essays in Film Theory*. Hartcourt.
- Eisner, L. (1969). *The Haunted Screen*. Thames and Hudson.
- Ferrara, S. (2001). *Steadicam: Techniques and Aesthetics*. Taylor & Francis.
- Gance, A. (Director). (1927). *Napoleon* [Película]. Ciné France
- Gartenberg, J. (1982). Camera Movement in Edison and Biograph Films 1900-1906. *Cinema Journal*, 19(2), 1-16. <https://doi.org/10.2307/1224867>
- Gorostiza, J. (2015). *La construcción de la ficción: espacio arquitectónico – espacio cinematográfico* [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid]. Archivo Digital UPM. <https://bit.ly/32Awfgm>

- Griffith, D. (Director). (1915). *The Birth of a Nation* [El nacimiento de una nación] [Película]. David W. Griffith Corp.
- Griffith, D. (Director). (1916). *Intolerance* [Intolerancia] [Película]. David W. Griffith Corp.
- Griffith, D. (Director). (1921). *Orphans of the Storm* [Las dos huérfanas] [Película]. United Artists.
- Gunning, T. (1986). Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Gard. En T. Elsaesser, & A. Barker (Eds.), *Early cinema: space, frame, narrative* (pp. 56-62). BFI Publishing.
- Gunning, T. (1991). *D.W. Griffith and the Origins of American Narrative Film*. University of Illinois Press.
- Gunning, T. (2020). ‘Nothing Will Have Taken Place – Except Place’: The Unsettling Nature of Camera Movement. En S. Sæther, & S. Bull (Eds.), *Screen Space Reconfigured* (pp. 263-282). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv12pnt9c>
- Håkansson, C. (2013). *Re-examining the Traditional Principles of Cinematography of Modern Movies: a Case Study of Children of Men and Clerks II* [Tesis de pregrado, Uppsala University]. Uppsala University Publications. <https://bit.ly/32ZeRSF>
- Hall, N. (2018). *The Zoom: Drama at the Touch of a Lever*. Rutgers University Press.
- Heimann, K., Uithol, S., Calbi, M., Umiltà, M., Guerra, M., Fingerhut, J., & Gallese, V. (2019). Embodying the camera: An EEG study on the effect of camera movements on film spectators’ sensorimotor cortex activation. *PLoS ONE*, 14(3), Article e0211026. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0211026>
- Hirsch, M. (1999). Flying High With SpaceCam. *American Cinematographer*, 80(6), 3-62. <https://bit.ly/2IMaVgP>
- Hitchcock, A. (Director). (1954). *Rear Window* [La Ventana Indiscreta] [Película]. Patron Inc.
- Hitchcock, A. (Director). (1958). *Vertigo* [Película]. Alfred J. Hitchcock Productions.
- Huang, O. (2017). Playing Producer: An alternative perspective on video games as film. *Press Start*, 4(1), 1-10. <https://bit.ly/38Y12dF>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2019). *Encuesta Demográfica y de Salud Familiar 2019*. <https://bit.ly/3hZWimA>
- Jakobson, R. (1976). ¿Decadencia en el cine?. En J. Urrutia (Ed.), *Contribuciones al análisis semiológico del film* (pp. 171-181). Fernando Torres Editor.
- Joon-ho, B. (Director). (2019). *Gisaengchung* [Parásitos] [Película]. Barunson E&A.

- Julián, R. (2018, octubre 1-31). *Lima de contrastes. Análisis narrativo de "Días de Santiago"* [Sesión de conferencia]. 1º Congreso Internacional Media Ecology and Image Studies, Lisboa, Portugal.
- Kassovitz, M. (Director). (1995). *La Haine* [El Odio] [Película]. Franco London Films.
- Katz, S. (1991). *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. Michael Wiese Productions.
- Kaya, B., & Keane, J. (2017). Pan & Zoom: Reflections on Panoramic Practices. *Global Performance Studies*, 1(1). <https://doi.org/10.33303/gpsv1n1a7>
- Keating, P. (2019). *The dynamic frame: camera movement in classical Hollywood*. Columbia University Press.
- Koza, R. (2016, 8 de abril). *Días de Santiago, de Josué Méndez*. Retina Latina. <https://bit.ly/3gmk6jV>
- Kubrick, S. (Director). (1980). *The Shining* [El Resplandor] [Película]. The Producer Circle Company; Peregrine Productions; Hawk Films.
- Kurosawa, A. (Director). (1954). *Shichinin no samurai* [Siete Samurais] [Película]. Toho
- LaMonica, B. (2014). *Manipulating Camera Movement and Viewer Emotion* [Tesis de maestría, Savannah College of Art and Design]. SCDA Collections. <https://bit.ly/35974De>
- Lee, N. (2005, 8 de diciembre). In Lima, Cab-Driving Veteran Boils With Rage of Alienation. *The New York Times*. <https://nyti.ms/2V9IP1P>
- Lewis, B. (1974). Jean Mitry on Film Language. *SubStance*, 3(9), 5-14. <https://doi.org/10.2307/3684507>
- Lightman, H. (1946). The Fluid Camera. *American Cinematographer*, 27(3), 82-102. <https://bit.ly/33fwBdu>
- Lotman, Y. (1979). *Semiótica de la cultura*. Ediciones Cátedra.
- Lumière, L. (Director). (1895). *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon* [La salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon] [Película]. Société A. Lumière et ses Fils
- Marzal, J. (2003). Atrapar la emoción: Hollywood y el Grupo Dogma 95 ante el cine digital. *Arbor*, 174(686), 373-389. <https://bit.ly/3mag1D>
- Marzal, J. (1998). *David Wark Griffith*. Ediciones Cátedra.
- Mascelli, J. (1965). *The Five C's of Cinematography. Motion Picture Filming Techniques*. Silman-James Press.
- McKee, R. (2008). *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial.

- McDonagh, M. (Director). (2008). *In Bruges* [Escondidos en Brujas] [Película]. Film4 Productions; Focus Features; Scion Films.
- Mercado, G. (2011). *La visión del cineasta. Las reglas de composición cinematográfica y cómo romperlas*. Anaya Multimedia.
- Méndez, S. (Director). (2019). *1917* [Película]. DreamWorks Pictures; Reliance Entertainment; New Republic Pictures Mogambo; Neal Street Production; Amblin Partners.
- Méndez, J. (Director). (2004). *Días de Santiago* [Película]. Chullachaki Cine.
- Méndez, J. (2008, 28 de agosto). *Conversación con Josué Méndez*. Páginas del diario de Satán. <https://bit.ly/34kqaUU>
- Méndez, J. (2016, 13 de mayo). *Recuerdos del presente: Entrevista al director peruano Josué Méndez*. Retina Latina. <https://bit.ly/3hX0EL6>
- Mendicoa, G. (2003). *Sobre tesis y tesistas: lecciones de enseñanza y aprendizaje*. Espacio Editorial.
- Metz, C. (1964). Le cinéma: langue ou langage?. *Communications*, (4), 52-90. <https://bit.ly/39NSFNo>
- Metz, C. (1973). *Langage et cinéma*. Albatros.
- Mitry, Jean. (1965). *Esthétique et psychologie du cinéma, vol. I*. Maison d'édition universitaire.
- Morgan, D. (2016). Where are we?: camera movements and the problem of point of view. *New Review of Film and Television Studies*, 14(2), 222-248. <https://doi.org/10.1080/17400309.2015.1125702>
- Neira, R. (2003). *Introducción al discurso narrativo fílmico*. Arco/Libros.
- Nielsen, J. (2007). *Camera Movement in Narrative Cinema-Towards a Taxonomy of Functions* [Tesis doctoral, Aarhus Universitet]. Aarhus University Publications. <https://bit.ly/2IjQMOY>
- O'leary, B. (1998). New Critical Methods and the Films of the First Avant-Garde: "Symphonie Diagonale" and "Entr' acte". *Film Criticism*, 22(3), 22-37. <https://bit.ly/2PjINCZ>
- O'leary, B. (2003). Camera Movements in Hollywood's Westering Genre: A Functional Semiotic Approach. *Film Criticism*, 45(2), 197-222. <https://bit.ly/3k25M2n>
- Orson, W. (Director). (1941). *Citizen Kane* [Ciudadano Kane] [Película]. Mercury Productions.
- Oxholm, J., & Nielsen, J. (2000). The Ultimate Dogma Film. An interview with Jens Albinus and Louise Hassing on Dogma 2 - The Idiots. *P.O.V: A Danish Journal of Film Studies*, (10), 11-34. <https://bit.ly/3kPhVa6>

- Pereira, M. (2010). El cine como ámbito de educación: la educación "por" y "para" el cine. En J. Touriñan (Ed.), *Artes y educación: fundamentos de pedagogía mesoaxiológica* (pp. 239-257). Netbiblo.
- Renoir, J. (Director). (1936). *Le crime de Monsieur Lange* [El crimen del Sr. Lange] [Película]. Films Obéron.
- Retina Latina. (s.f.). *Días de Santiago*. Consultado el 27 de noviembre de 2020. <https://bit.ly/33qQa1T>
- Rohrwacher, A. (director). (2018). *Lazzaro felice* [Lazzaro feliz] [Película]. Tempesta; Rai Cinema.
- Salt, B. (1992). *Film Style and Technology: History and Analysis*. Starword.
- Sanca, M. (2011). Tipos de investigación científica. *Revista de Actualización Clínica*, 12, 621-624. <https://bit.ly/3m9l6ep>
- Sánchez, J. (2015). *Poéticas del entretenimiento: imagen, movimiento y narración en el cine de Steven Spielberg* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense. <https://bit.ly/38nGHvj>
- Sánchez, J. (2002). *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Alianza Editorial.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2016). *Del guion a la pantalla. Lenguaje visual para guionistas y directores de cine*. Editorial Planeta.
- Saura, C. (Director). (1999). *Goya en Burdeos* [Película]. Italian International Film; Rai; Televisión Española; Lolafilms.
- Savada, E. (1995). *The American Film Institute Catalog of Motion Pictures Produced in the United States: Film Beginnings, 1893-1910*. Scarecrow Press.
- Schonig, J. (2017). Seeing Aspects of the Moving Camera: On the Twofoldness of the Mobile Frame. *Synoptique*, 5(2), 57-78. <https://bit.ly/3nso25Q>
- Schrader, P., & Brink, R. (2015). Camera movement: part IV. *Film Comment*, 51(2), 56-61. <https://bit.ly/2HritS>
- Sikov, E. (2020). *Film Studies, second edition: An Introduction*. Columbia University Press.
- Szifron, D. (Director). (2014). *Relatos Salvajes* [Película]. Kramer & Sigman Films; El Deseo; Telefe Productions; Corner Contenidos.
- Sobchack. V. (1982). Toward Inhabited Space: The Semiotic Structure of Camera Movement in the Cinema. *Semiotica* 41(1-4), 317-335. <https://doi.org/10.1515/semi.1982.41.1-4.317>

- Sobchack, V. (1990). The active eye: A phenomenology of cinematic vision. *Quarterly Review of Film and Video* 12(3), 21-36. <https://doi.org/10.1080/10509209009361350>
- Spielberg, S. (Director). (1975). *Jaws* [Tiburón] [Película]. Zanuck/Brown Company; Universal Pictures.
- Tanoor, T. (2003). *Days of Santiago*. Cinequest. <https://goo.gl/76JqH6>
- The Internet Movie Data Base. (s.f.). *Feature Film, Released between 1895-01-01 and 2020-12-31*. Consultado el 16 de noviembre de 2020, de <https://imdb.to/3nA3rg9>
- Tinto, J. (2013). El análisis de contenido como herramienta de utilidad para la realización de una investigación descriptiva. *Provincia*, (29), 135-173. <https://bit.ly/3lfUBCr>
- Truffaut, F. (Director). (1959). *Les quatre cents coups* [Los cuatrocientos golpes] [Película]. Les Films du Carrosse.
- Vílchez, E. (2019). *El uso del travelling como marca del estilo de Wes Anderson: análisis de Academia Rushmore (1998), Los Tenenbaums: una familia de genios (2001) y El Gran Hotel Budapest (2014)* [Tesis de licenciatura, Universidad de Piura]. Repositorio Institucional Pirhua. <https://bit.ly/3kreKVQ>
- Vinterberg, T. (Director). (1998). *Festen* [La Celebración] [Película]. Nimbus Film.
- Whissel, K. (2020). Digital 3D, Parallax Effects, and the Construction of Film Space in Tangled 3D and Cave of Forgotten Dreams 3D. En S. Sæther, & S. Bull (Eds.), *Screen Space Reconfigured* (pp. 77-105). Amsterdam University Press.
- Worth, S. (1969). The Development of a Semiotic of Film. *Journal of the International Association for Semiotic Studies*, 1(3), 282-321. <https://doi.org/10.1515/semi.1969.1.3.282>
- Wells, L. (2015). *The Art of Motivating Camera Movement* [Tesis de maestría, Savannah College of Art and Design]. SCDA Collections. <https://bit.ly/2Ubd73V>
- Wood, A. (Director). (2004). *Machuca* [Película]. Wood Producciones; Tornasol Films.
- Zunzunegui, S. (1995). Técnicamente suave. Movimientos de cámara e ideología colectiva en el Renoir de los años 30. *Nosferatu: Revista de cine*, (17), 86-93. <https://bit.ly/3gn6Tr4>



Anexos

Anexo'1. Matriz de evaluación: primera secuencia

	Descripción	Ubicación	Dirección	Intensidad	Orientación
Panorámicas	1. Santiago baja a "Rata" y lo coloca en el piso.	0:21:58 - 0:22:01	Hacia abajo	Lento	Picado
	2. Santiago se sienta junto a 'Rata'.	0:22:09 - 0:22:39	Hacia arriba	Lento	Picado
	3. Santiago está en el cementerio con Antonio.	0:24:35 - 0:25:32	Hacia arriba	Lento	Contrapicado
	4. Santiago está sentado en la orilla del mar.	0:25:33 - 0:25:52	Hacia abajo	Lento	Contrapicado
	5. Santiago corre hacia el mar.	0:25:53 - 0:26:01	Hacia arriba	Lento	Picado
Travelling	1. Santiago camina por una calle con tráfico.	0:21:20 - 0:21:35	Hacia atrás	Rápido	Normal
	2. Santiago coge una escalera.	0:21:53 - 0:21:55	Hacia atrás	Rápido	Normal
	3. Santiago entrena en la arena.	0:22:59 - 0:23:27	Hacia adelante	Lento	Normal
	4. Santiago entrena en la arena.	0:23:33 - 0:23:33	Hacia la derecha	Rápido	Picado
	5. Santiago entrena en la arena.	0:23:34 - 0:23:35	Hacia la derecha	Rápido	Picado
	6. Santiago entrena en la arena.	0:23:40 - 0:23:41	Hacia adelante	Rápido	Picado
	7. Santiago entrena en la arena.	0:23:42 - 0:23:44	Hacia adelante	Rápido	Picado
Panotravelling	1. Santiago llega a la casa de 'Rata' e ingresa.	0:21:36 - 0:21:51	Hacia adelante / a la derecha	Lento / Rápido	Normal
	2. Santiago permanece alerta.	0:23:31 - 0:23:32	Circular	Rápido	Normal
	3. Santiago entrena en la arena.	0:23:51 - 0:24:15	Hacia adelante / a la derecha	Lento / Rápido	De normal a picado
	4. Santiago se quita el polo y corre al mar.	0:26:02 - 0:26:13	A la izquierda / hacia adelante	Rápido	Normal
	5. Santiago se introduce al mar.	0:26:14 - 0:26:27	Hacia adelante / hacia atrás	Rápido	Picado

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2. Matriz de evaluación: segunda secuencia

	Descripción	Ubicación	Dirección	Intensidad	Orientación
Panorámicas	1. Santiago muestra su carnet del ejército.	0:42:17 – 0:42:25	A la derecha / a la izquierda	Lento	Normal
	2. Santiago vuelve a coger su carnet.	0:42:30 – 0:42:47	A la izquierda / a la derecha	Lento	Normal
	3. Santiago muestra el cheque de dinero.	0:42:56 – 0:43:26	A la derecha / a la izquierda	Lento	Normal
	4. Santiago se pone de pie molesto.	0:43:42 – 0:43:55	Hacia arriba	Rápido	Contrapicado
	5. El vendedor se pone de pie también.	0:43:56 – 0:43:59	Hacia arriba	Rápido	Contrapicado
	6. Santiago y Mari se van de la tienda.	0:44:00 – 0:44:17	A la izquierda	Rápido	Contrapicado
	7. Santiago permanece molesto.	0:46:11 – 0:46:12	A la derecha	Lento	Normal
	8. Santiago se coge la cabeza preocupado.	0:46:21 – 0:46:27	A la izquierda	Lento	Normal
	9. Santiago se prepara para dormir.	0:47:40 – 0:48:01	Hacia abajo	Lento	Normal
Travelling	1. Mari está molesta. Le reclama a Santiago	0:44:18 – 0:44:23	Hacia atrás	Rápido	Normal
	2. Santiago se queja del vendedor.	0:44:24 – 0:44:29	Hacia atrás	Rápido	Normal / Picado
	3. Santiago golpea a Mari en el rostro.	0:44:33 – 0:44:52	Hacia atrás	Rápido	Normal
	4. Santiago camina rumbo a la discoteca.	0:45:11 – 0:45:15	Hacia atrás	Rápido	Normal
	5. Santiago y Andrea están dentro del auto.	0:46:28 – 0:47:05	Hacia adelante	Lento	Normal
	6. Santiago se estaciona en el frontis de sus casa.	0:47:06 – 0:47:12	Hacia adelante	Lento	Normal
Panotravelling	1. Santiago y Mari miran la refrigeradora.	0:41:58 – 0:42:09	Hacia adelante / a la derecha	Rápido	Normal
	2. Santiago se queja del vendedor.	0:44:30 – 0:44:32	Hacia atrás	Rápido	Normal
	3. Santiago ingresa a la discoteca.	0:45:16 – 0:46:01	Hacia atrás / circular	Rápido	Normal
	4. Santiago está en el instituto con sus amigas.	0:46:02 – 0:46:10	Hacia adelante / a la izquierda	Lento	Picado
	5. Santiago llega a la casa de sus padres.	0:47:29 – 0:47:39	Hacia adelante / a la derecha	Lento	Normal

Fuente: Elaboración propia

Anexo 3. Matriz de evaluación: tercera secuencia

	Descripción	Ubicación	Dirección	Intensidad	Orientación
Panorámicas	1. Santiago saca su arma y se la muestra a Andrea.	1:13:34 – 1:14:04	Hacia arriba / a la izquierda / a la derecha	Rápido	Picado / Normal
	2. Santiago les apunta a los alumnos con el arma.	1:14:17 – 1:14:18	A la derecha	Lento	Normal
	3. Coco llega y empieza a golpear a Santiago.	1:15:31 – 1:15:48	A la derecha / a la izquierda.	Rápido	Normal
	4. Santiago se pone de pie y saca el arma del auto.	1:15:56 – 1:16:06	Hacia arriba.	Rápido	Picado / Normal
	5. Santiago, indeciso, sostiene el arma.	1:17:31 – 1:18:10	Hacia arriba	Lento	Contrapicado
Travelling	1. Santiago se siente amenazado.	1:14:05 – 1:14:13	Hacia adelante	Lento	Normal
	2. Santiago les apunta a los alumnos con el arma.	1:14:14 – 1:14:16	Hacia atrás	Rápido	Normal
	3. Santiago empieza a caminar con Andrea.	1:14:22 – 1:14:24	Hacia atrás	Rápido	Normal
	4. Santiago apunta a Andrea con el arma.	1:14:25 – 1:14:25	Hacia adelante	Rápido	Normal
	5. Santiago amenaza a los vigilantes.	1:14:26 – 1:14:27	Hacia adelante	Rápido	Normal
	6. Santiago exige que abran la puerta.	1:14:31 – 1:14:32	Hacia atrás	Rápido	Normal
	7. Santiago llega al carro con Andrea.	1:14:38 – 1:14:39	Hacia adelante	Rápido	Normal
	8. Santiago deja de apuntarle a su padre.	1:17:09 – 1:17:30	Hacia adelante	Lento	Normal
Panotravelling	1. Santiago amenaza a los vigilantes.	1:14:28 – 1:14:30	Hacia atrás / a la derecha	Rápido	Normal
	2. Santiago sale del instituto con Andrea.	1:14:33 – 1:14:37	A la derecha / hacia adelante	Rápido	Normal
	3. Santiago lleva a Elisa al carro por la fuerza.	1:15:11 – 1:15:30	Hacia atrás / a la derecha	Rápido	Normal
	4. Santiago empieza a caminar hacia la casa.	1:16:09 – 1:16:16	A la izquierda / hacia adelante	Rápido	Normal
	5. Santiago descubre el abuso de su padre.	1:16:17 – 1:16:33	Hacia atrás / hacia adelante	Rápido	Normal

Fuente: Elaboración propia