

*uola.*

FACULTAD DE COMUNICACION Y ARTES AUDIOVISUALES +

LA NARRATIVA DE UN CORTOMETRAJE A TRAVÉS DEL ENCUADRE  
VERTICAL

+

AUTOR

Esteban Marcelo Vega Cevallos

AÑO

2020



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES  
ESCUELA DE CINE

LA NARRATIVA DE UN CORTOMETRAJE  
A TRAVÉS DEL ENCUADRE VERTICAL

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos  
establecidos para optar por el título de Licenciatura en Cine

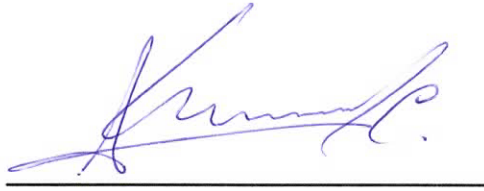
Profesor guía  
Ana Gabriela Yáñez Moncayo

Autor  
Esteban Marcelo Vega Cevallos

Año  
2020

## DECLARACIÓN DEL PROFESORA GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo *La narrativa de un cortometraje a través del encuadre vertical* a través de reuniones periódicas con el estudiante Esteban Marcelo Vega Cevallos, en el semestre 2020-10, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.



---

Ana Gabriela Yáñez Moncayo

MSc. Diseño de sonido

CI 172160670-3

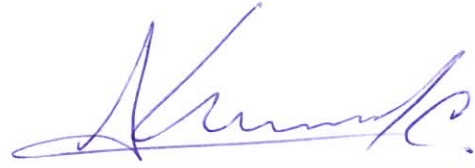
## DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

Declaro haber revisado este trabajo, *La narrativa de un cortometraje a través del encuadre vertical*, de Esteban Marcelo Vega Cevallos, en el semestre 2020-10, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.



---

Anahí Hoeneisen Terán  
Máster en Creación de Guiones Audiovisuales  
CI 170545886-5




---

Álvaro Muriel Castro  
Magíster  
CI 170917576-2

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



---

Esteban Marcelo Vega Cevallos

CI 1723344758

## **AGRADECIMIENTOS**

A todo el equipo técnico que hizo  
del proyecto una realidad.

A Gaby por guiar mi tesis.

## RESUMEN

Este trabajo de tesis busca demostrar como el uso del plano vertical va a aportar a la sensación de encierro que necesita el cortometraje *Las peloteras*. Para su desarrollo se planteó como objetivo crear una línea narrativa clara, bajo una estructura y lenguaje propios del investigador, para que el espectador analice acerca de la influencia de los puntos de vista narrativos, propios de una obra de ficción y forme parte de la película, presentando un tipo de investigación cualitativa, descriptiva y analítica, demostrando finalmente la importancia del encuadre vertical como un experimento de puesta en escena con la intención principal de focalizar la atención del espectador hacia donde quiera dirigirla el Director, a esto se concluye que el plano juega un papel fundamental al momento de captar la atención de la audiencia, debido a que el tipo de plano que se emplea en la elaboración de productos audiovisuales afectan directamente a la narrativa de la historia del filme.

## **ABSTRACT**

This thesis work seeks to demonstrate how the use of the vertical plane will contribute to the sense of confinement that the short film *Las peloteras* needs. For its development, the objective was to create a clear narrative line, under the structure and language of the researcher, so that the viewer analyzes the influence of narrative points of view, typical of a work of fiction and is part of the film, presenting a type of qualitative, descriptive and analytical research, finally demonstrating the importance of vertical framing as a staging experiment with the main intention of focusing the viewer's attention where the Director wants to direct it, to this it is concluded that the plan plays a fundamental role at the time of capturing the attention of the audience, because the type of plane used in the production of audio-visual products directly affect the narrative of the film's history



# ÍNDICE DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Nota de intención .....	1
1.2 Sinopsis .....	2
1.3 Introducción.....	2
2. DESARROLLO DEL PROYECTO DE TITULACIÓN .....	5
2.1 Fundamentación conceptual .....	6
2.1.1 El plano.....	6
2.1.2 Referente filmico <i>Mommy</i> .....	10
2.1.3 Referente filmico <i>Bicho</i> .....	19
2.1.4 La puesta en escena de “Las peloterás” .....	28
2.2 Fundamentación teórica .....	35
2.2.1 Marcel Martin.....	35
2.2.2 Emmanuel Siety .....	36
2.2.2.1 Principios de economía narrativa .....	37
2.2.2.2 Principios de observador activo.....	37
2.2.2.3 Síntesis de espacio – tiempo .....	37
2.2.3 David Bordwell & Kristin Thompson.....	38
2.2.4 Conceptos y el sentido fuera de campo .....	40
2.3 Propuestas .....	42
2.3.1 Propuesta de área .....	42
2.3.2 Propuesta de dirección .....	42
2.3.3 Propuesta de arte.....	43
2.3.4 Propuesta de fotografía .....	43
2.3.5 Propuesta de montaje.....	44
2.3.6 Propuesta de sonido .....	44
3. CONCLUSIONES.....	45
REFERENCIAS .....	47
ANEXOS .....	48

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 Nota de intención

En la actualidad, el encuadre vertical se ha retomado dentro de la pantalla grande y la televisión, a pesar del marcado uso del encuadre horizontal para transmitir la información a los receptores. En este sentido, gracias a los avances tecnológicos, hoy en día es posible visualizar y crear contenidos con encuadres verticales en los teléfonos inteligentes y otros dispositivos, permitiendo satisfacer la necesidad del consumidor al momento de subir videos verticales a la *web* para lograr mayor participación de sus seguidores, así como imágenes amplias en donde las personas son las protagonistas de su propia historia. Como estudiante de cine y del mundo audiovisual, surge la importante inquietud de entender y experimentar el medio del video vertical a profundidad, con el objetivo de conocer y explorar sus usos, así como las facultades comunicativas y creativas de este formato.

Siempre me ha interesado experimentar y contar historias de formas que usualmente los humanos olvidan de ver. ¿Qué tanto se puede innovar como realizadores? ¿Qué cosas se pierden? ¿Qué nuevas formas existen de experimentar en la puesta de escena de un cortometraje? Estas preguntas siempre rondan mi cabeza y es por ello que a través de la narrativa de mi cortometraje *Las peloterías*, donde quiero experimentar cómo se puede narrar una ficción de manera poco convencional a través del encuadre vertical y analizar las dificultades que implican para la puesta en escena, dirección, rodaje, búsqueda de locaciones, actuación, interacción entre personajes, captación de la figura humana, la factibilidad de las nuevas tecnologías para un nuevo enfoque contemporáneo, es decir, que cambios supone hacer en términos de dirección, desde un punto de vista poco convencional, con elementos como: la ayuda del encuadre vertical, la utilización del espacio y el fuera de campo.

## 1.2 Sinopsis

En un barrio del centro de Quito, una casa vieja y abandonada situada junto a la cancha barrial es habitada por cinco jovencitas de doce a 18 años. Ellas comparten gastos, sueños y parte de sus vidas, mientras son observadas por un perro que forma parte del lugar

Un día tras encenderse la alarma sobre una gripe canina, el alcalde del barrio advierte a la población y ordena al grupo de trabajadoras municipales que capturen a todos los perros callejeros para ponerlos en cuarentena. Esta tarea es principalmente encomendada a Balbina, la comandante general de las municipales y directora técnica del equipo de fútbol de dicha institución.

Un día el perro de Lourdes transita por las calles y es llevado a las jaulas del municipio para ponerlo en cuarentena. Esto provoca la reacción de Lourdes, la dirigente de las trabajadoras sexuales del barrio quienes habitan en un local llamado "Las Venéreas". Lourdes, además de cumplir la función de dirigente, es la directora técnica de *Las peloterías*, el equipo de fútbol del local.

Cuando Lourdes se entera de la noticia de su perro, acude a las oficinas del alcalde a pedir que le devuelvan a su mascota. Aquí se encuentra con Balbina, y entre ellas se desata una fuerte discusión y Lourdes propone a las autoridades jugar un partido de fútbol para sacar de cuarentena a su perrito para así salvarle la vida, de pronto el alcalde interviene y apoya a Lourdes, organiza un partido de fútbol entre *Las peloterías* y *Las municipales*. El partido se celebra y Lourdes y su equipo ganan en el último minuto del cotejo.

## 1.3 Introducción

El arte ha aportado las imágenes en movimiento al mundo cinematográfico a lo largo de la historia desde su invención. Durán (2003) comenta que, para presentar dichas imágenes en movimiento, ha sido indispensable el desarrollo

tecnológico de dispositivos, como la televisión para lograr la decodificación de imágenes en señales que son transmitidas hasta múltiples receptores y que son reconvertidas en imágenes de calidad recorriendo hacia la pantalla ante los espectadores.

El desarrollo tecnológico de los medios de producción y reproducción de imágenes viene desde la fotografía hasta el video digital, no sólo van transformando la velocidad, costos y precisión realista de la realización de imágenes, si se compara con los modos artesanales de la tradición de las artes plásticas, sino también la relación con sus espectadores o consumidores (Durán, 2003, p. 117).

Justamente, el uso frecuente de dichas imágenes en movimiento está dado por el trato de los espectadores y consumidores hacia el contenido que se transmite en los diferentes dispositivos. De forma usual, los productores de la pantalla grande han elegido para su producción el encuadre horizontal, por ser un rectángulo más ancho que alto, esto debido a lo mencionado por Ariza (2020) señala que la elección del encuadre apaisado está estrechamente relacionado a la manera en la cual vemos el mundo pues se capta más información en el video horizontal que en el vertical, por ello, aparatos como la televisión, *tablets*, computadoras, entre otros, han sido diseñados de forma rectangular.

Por otro lado, el video vertical por definición es “aquel formato cuya composición y encuadre utiliza una relación de aspecto en donde el eje vertical es más largo que el horizontal” (Freitas, 2019, p.15). Este formato al momento se encuentra estandarizado por las ratios 9:16, 4:5 y 2:3.

El video vertical cuenta con su propia arquitectura, que ha sido definida por la pantalla del *smartphone* tal y como lo conocemos hoy en día. Las pantallas de los teléfonos inteligentes han vivido su propia evolución vertical desde la aparición del *iPhone* de *Apple* en 2007, modelo con el cual se estableció el estándar de pantallas de 3.5 pulgadas, equivalente una relación de aspecto vertical 3:4. (Freitas, 2019, p. 25).

En este sentido, es necesario que el productor estudie la escena antes de elegir el tipo de encuadre, es decir, este debe definir a través que herramienta de comunicación va a transmitir el mensaje a los receptores, ya que en la actualidad

los contenidos no solo se transmiten a través de la televisión o pantallas grandes, sino también en reproductores individuales de celulares que emplean aplicaciones de redes sociales siendo espacios cibernéticos en el cual se hace frecuente el uso de videos verticales.

De lo antes explicado, el uso de videos verticales (encuadres verticales) en las redes sociales como: *Facebook, Instagram, TikTok, Twitter, Vimeo y YouTube* se lo realiza específicamente para incrementar visitas y participación en cada una de las páginas.

Adicionalmente, González (2020) comenta que “La tendencia comenzó cuando *Snapchat* introdujo Historias en 2013, y continuó en 2016 cuando Instagram introdujo su propia plataforma de Historias. Estas fueron las dos primeras plataformas de medios sociales que realmente pusieron primero el video vertical” (p.1).

En este contexto, los cortometrajes han nacido con la llegada de los avances tecnológicos debido a facilidad de acceso para los espectadores. El cortometraje es una película corta que no dura más de treinta minutos, abarcando el mismo los mismos temas que el medimetraje y el largo metraje (Granda, 2020).

Aunque el encuadre vertical del cortometraje permita la concentración del objeto principal o protagonista de la imagen ya que, crea una profundidad a partir de la disposición de los elementos a diferentes distancias de la toma (Ariza, 2020). Y a pesar de las críticas este formato vertical parece haber llegado a ser el preferido de redes sociales que nacieron para la utilización de tecnologías partiendo desde el teléfono celular (Freitas, 2019).

En consecuencia, el presente trabajo tiene como finalidad comprender cómo el encuadre vertical puede apoyar línea la narrativa que se expone en la película, con la posibilidad de todo aquello que está en los lados quede fuera de cuadro y todo aquello que este arriba y abajo, quede incorporado a diferencia del encuadre horizontal en el cual lo que está fuera de cuadro es lo que está en la espalda del personaje o sobre el personaje y así eliminar elementos no deseados,

en cada escena con el objetivo principal de focalizar la atención del espectador sobre los personajes.

El objetivo secundario es comprender su analogía con el espacio contribuye a representar la incomodidad de la protagonista no como punto de vista sino como simbolismo y poder ahí entablar que el uso del encuadre vertical representa encierro, y la aislación y soledad de los personajes con el entorno y la posibilidad de construir un fuera de cuadro más allá de limitar la visión, para construir un fuera de campo de todo lo que no se ve con la ayuda de los sonidos, pensando en las formas que hoy en día se están rodando a través de las plataformas digitales.

En el caso específico del cortometraje del proyecto, lo vertical se emplea como un tema innovador y experimental analizándolo desde la teoría para de forma posterior aplicarlo en la narrativa de *Las peloteras* (Vega, 2020). El encuadre es una herramienta que permitirá experimentar con un formato diferente la focalización de la atención del espectador en los personajes, evocar la percepción de encierro y construir un fuera de campo con la ayuda de sonidos ambientes, voces en *off*, murmullos de gente, música de fondo; sonidos que se encuentran en primer plano, aunque no se perciban en la imagen.

## **2. DESARROLLO DEL PROYECTO DE TITULACIÓN**

El proyecto nace a partir de la búsqueda de distintas maneras de narrar una historia de manera cinematográfica para esto, el enfoque principal recae en el encuadre. Como menciona Marcel (2002), el encuadre “es aquel primer elemento importante de la participación creadora de una cámara de filmación de la realidad exterior” (p. 41).

El camarógrafo cuando mira a través de la cámara, logra observar un espacio enmarcado, por lo que filmar un plano es definir un marco como un cuadro. Es aquí donde el cineasta deberá elegir entre varios formatos de

encuadre. La relación ancho - alto de la imagen puede duplicarse del 1:3 tres del cine mudo al 2:55 del *cinemascope*.

El presente proyecto pretende ahondar en el encuadre vertical de una forma poco común y muy poco recurrente de narrar una historia, para poder explorar un camino tan innovador, todos los departamentos han sido pensados desde el inicio bajo este concepto.

El objetivo principal del presente proyecto es crear una clara línea narrativa, bajo una estructura y lenguaje propios del investigador, para que el espectador analice acerca de la influencia de los puntos de vista narrativos, propios de una obra de ficción y forme parte de la película. El encuadre se mantiene en un plano general, a veces con un ligero movimiento de cámara dando la sensación de pasar a un encuadre horizontal. Otras veces el encuadre está a favor de la arquitectura de la locación, pues las locaciones poseen dimensiones más altas que anchas.

La característica de esta estética es contar la historia a través de encuadres verticales o mejor dicho “encuadre receptáculo” (Siety, 2001) como se menciona en el libro *El plano en el origen del cine*.

## **2.1 Fundamentación conceptual**

### **2.1.1 El plano**

#### **2.1.1.1 ¿Qué es el plano?**

El arte cinematográfico depende de varias áreas que abarcan desde la preproducción hasta las últimas fases de postproducción. Cada área que forma parte de la realización de una pieza cinematográfica es indispensable para alcanzar la expresión máxima que el director y las respectivas cabezas de equipo buscan.

En esta ocasión es pertinente hablar de uno de los aspectos más importantes en la rama de la fotografía: el plano y su encuadre. Una película está dividida en varias partes: la narrativa, la imagen, el sonido, entre otros; como se ha mencionado antes, el cine moderno no podría simplemente ignorar alguno de estos aspectos al azar.

Al ser un arte audiovisual, el cine depende tanto como de lo que el espectador escucha y lo que se le transmite a través de la imagen. Históricamente la función del plano como herramienta narrativa, no era muy considerada porque en las primeras películas sólo se empleaba un plano fijo grabando situaciones de la vida real.

La cámara no era colocada con un análisis previo de lo que significaba y todo el proceso de producción o de montaje era casi inexistente. Con el tiempo y el gran avance tecnológico empezó a dar forma a la industria cinematográfica, no fueron solo los artistas los que se dieron cuenta de la necesidad y la importancia de la posición de la cámara. El plano es una herramienta que, para algunos autores, solo sirve para poner la creatividad del artista en una caja que se rija a un pedazo de papel llamado guion técnico o *storyboard*. Sin embargo, el plano va más allá.

Finalmente, como señala Siety (2001):

De lo que estamos seguros, en cualquier caso, es de que todos los fragmentos que constituyen la película se rodaron antes o después, y fueron luego seleccionados, recortados y ajustados entre sí. Estos fragmentos, esos bloques de espacio y tiempo, son los denominados: planos de una película.

### **2.1.1.2 El plano y su influencia en el negocio cinematográfico**

El plano como negocio, llegó a darle forma a uno de los modelos industriales más cotizados y conocidos alrededor del mundo. Es imposible ignorar la fórmula de reciclaje tan deliberado como sistemático de patrones básicos en



millones de historias contadas por *Hollywood* a través de los años, que ha desarrollado para aprovechar al máximo sus proyectos cinematográficos. Desde las películas clásicas de Orson Wells hasta los más recientes éxitos de *Marvel* esta fórmula se ha visto replicada y el plano, y su realización siguen siendo la base de la misma.

Se puede considerar que el plano es la unidad que va a ayudar a contabilizar lo que se ha realizado en un día de trabajo, el tiempo utilizado para cada toma, la funcionalidad del mismo, entre otros aspectos. Es decir, la buena planeación de un plan de rodaje, va a garantizar el buen uso de los recursos. Si un productor sabe que planos se van a realizar en un día específico, entonces solamente gastará en los insumos necesarios para dichos planos, ya sea en arte, escenografía, iluminación, sonido o fotografía.

Al mismo tiempo, otros aspectos como la actuación, pueden ser supervisadas y organizadas a través del orden en que se va a rodar un filme. Esto no quiere decir que el plano sea netamente una invención para poder controlar el tiempo y los gastos en un proyecto, su uso va más allá y tiene una función mucho más creativa.

### **2.1.1.3 El plano como herramienta creativa**

El plano no es más que la delimitación del director, en conjunto con el fotógrafo y el equipo visual, van a brindar a cierta secuencia de la película. En términos más simples, son las líneas que delimitan lo que va a aparecer en pantalla y lo que no.

Al entender que el plano es, en otras palabras, la unidad mínima en cuanto a la estética fotográfica de una película, es fácil entender su importancia en la expresión y comunicación del mensaje de una historia.

#### **2.1.1.4 La importancia del encuadre**

Lo que se muestra en pantalla, es lo que el director quiere que el espectador vea, no hay ciencia más allá de eso. Cada imagen que va a transcurrir frente a los ojos de la persona presenciando la película va a darle algún tipo de información que va a necesitar en algún punto para entender y apreciar la misma.

Por tanto, el encuadre y su planeación deben ser arduamente pensados y realizados. Cada movimiento, cada plano y cada pequeño detalle dentro de la pantalla comunicará algo y por ende debe tener una razón bien sostenida y justificada. Si se dice que el plano va a ser la base para la imagen en la pantalla, pero también se asume que los demás departamentos visuales van a tener una estrecha relación con el mismo.

El departamento de arte, el de escenografía, el equipo de iluminación, e incluso el equipo de sonido tendrán que involucrarse desde un principio en este proceso para que el resultado final sea congruente y pueda expresar su máximo potencial. Para poder darle sentido a la organización a partir de un guion de planos, es necesario conocer qué posibilidades ofrece esta herramienta.

#### **2.1.1.5 El encuadre vertical**

El encuadre vertical en el cine es uno de los menos usados. Un formato en encuadre horizontal se acerca mucho más a la realidad y por esto preferido por la gran mayoría de realizadores. Desde su aparición, el cine ha buscado imitar a la realidad para poder llevarla a la gran pantalla, el encuadre horizontal es la perfecta herramienta para llegar a este fin. Sin embargo, varios creadores han aprovechado las posibilidades del encuadre vertical para potenciar sus historias.

Debido a la facilidad que el encuadre vertical muestra en pantalla objetos o escenarios que tienen dimensiones más altas que anchas, es comúnmente utilizado en la fotografía arquitectónica. Por ello, si un film está buscando un fin

mucho más relacionado con la arquitectura, podría considerar este tipo de encuadre. Sin embargo, el encuadre vertical no solamente es utilizado de una forma estética, sino que puede funcionar como un aporte a la narrativa del filme.

#### **2.1.1.6 El encuadre y la narrativa**

Al ser el delimitante de lo que se puede ver en pantalla, el encuadre es la clave de lo que se va a expresar desde el papel hasta la pantalla. Si bien es cierto, la historia se basa en las palabras propuestas por el escritor, es el trabajo de la fotografía, junto con las otras ramas cinematográficas, el darle vida a esas palabras de forma que se traduzcan en un código visual comprensible para el espectador.

Un encuadre bien pensado puede transmitir varias ideas, así como cualquier otro elemento utilizado en pantalla. Por ejemplo, en la película *Mommy* de Dolan (2014), el encuadre vertical apoya a la sensación de estar atrapados en una situación complicada y al mismo tiempo ayuda a reforzar la idea de unión y familia que, de cierta forma, es la clave de toda la película. Este referente será analizado más a fondo de forma posterior.

#### **2.1.2 Referente filmico *Mommy***

El primer referente del proyecto a analizar es *Mommy* según Dolan (2014) plantea un encuadre vertical que restringe a los personajes a un espacio físico similar al de un retrato.

A pesar de que un par de veces, el encuadre vertical en *Mommy* va cambiando según la escena, se puede ver que hay presente una estética que permite identificar desde cual personaje se está viviendo la acción. A continuación, se analizará cómo el encuadre aporta a la fotografía en esta obra de Dolan.



Figura 1. Portada película *Mommy*. Tomado de Dolan (2014).

### 2.1.2.1 El uso del encuadre vertical en la película *Mommy*

Xavier Dolan es uno de los cineastas más notados en el mundo del audiovisual gracias a su amplia trayectoria y a su habilidad para aprovechar las características únicas de cada película y llevarlas al máximo. Él no es extraño a este concepto y, es por eso, que ha logrado crear películas que han dejado maravillados a los críticos y al público en general.

Según Dolan (2014), *Mommy* cuenta la historia de Diane “Die” Depré, una mujer que debe lidiar con el cuidado de su hijo Steve de 15 años. Steve tiene graves problemas de comportamiento y, a lo largo de la trama, ambos deberán aprender a lidiar uno con el otro y con la condición de Steve. Entre peleas, paseos y conversaciones esta atípica familia canadiense se verá forzada a tomar decisiones que los afectarán para siempre.



Figura 2. Película *Mommy*. Tomado de Dolan (2014).

El argumento trata temas bastante delicados y Dolan utilizó un enfoque particular para tratarlos. Uno de los aspectos que más llamó la atención y que fue gran parte de la inspiración para la estética de *Las peloteras* (Vega, 2019), fue el uso del encuadre.

Mientras el cine tradicional ha hecho del encuadre vertical una regla común, Dolan utiliza a propósito un encuadre vertical, empleado usualmente para fotografía arquitectónica, para aportar un sentido más profundo a la narrativa. Esta herramienta aportó a la historia en distintos aspectos que se analizarán a continuación.

#### **2.1.2.2 La relación del plano con los personajes**

Una de las características más destacadas en la creación de Dolan, es la particularidad de sus personajes. No solo en el ámbito narrativo de cada uno de ellos, sino también en la forma de presentarlos en pantalla. Si bien es cierto, un primer plano o un plano detalles hubieran sido suficiente para mostrar reacciones y acciones específicas de cada personaje, Dolan decidió crear un espacio más íntimo para el crecimiento de sus personajes.

1. **Diane:** Desde la secuencia de apertura, Diane puede ser vista en primero planos y planos detalles, no siempre se muestra su rostro o su cuerpo completo, solamente es necesario ver su mano, sus ojos o su boca para reconocerla. Esto, combinado con el encuadre vertical, le permite al espectador el crear una relación más cercana con la protagonista e incluso, llegar a identificarse con ella. Al limitar el espacio de visualización a solo el personaje, el espectador no tendrá ningún tipo de distracción y será veré forzado a vivir cada situación con ella.
2. **Steve:** La presentación de este personaje es bastante peculiar, la primera vez que es visto en pantalla, solamente será una silueta oscura moviéndose a través de un pasillo. Cuando finalmente es mostrado de cuerpo completo, va a ser junto a su madre. El apego y necesidad de Steve por su madre estará representado desde el principio del filme y esto se logrará, principalmente, a través del encuadre y el uso de los planos.
3. **Kayla:** En el mundo de los protagonistas se va a inmiscuir una figura bastante importante. Un punto medio que le dará a Steve y a Diane, cierto tipo de balance en sus vidas. Kayla, la vecina de Diane, se encargará de educar a Steve y de actuar como una amiga y apoyo para ella. Sin embargo, esta no es su única función en el film. Kayla presenta varios problemas personales, se encuentra atrapada en su propio mundo y, como en los personajes anteriores, es el encuadre el que permitirá que el espectador entienda la vida que Kayla lleva. Así mismo, es el encuadre el que será la máxima expresión de cómo la vida de Kayla irá cambiando a lo largo de la trama.

### 2.1.2.3 El plano vertical: ¿una forma de romper lo común?

Dolan (2014) creó una historia dividida entre lo cotidiano y lo extraordinario. Primero se puede presenciar la relación cercana entre una madre y un hijo, cinco minutos después se estará presenciando una fuerte escena en la que Steve estará

a punto de asfixiar a su madre. Este juego de tensiones a lo largo de la película es la más grande muestra de la ruptura en la cotidianidad. El peso de los conflictos de los personajes se verá en constante ruptura narrativa y, así mismo, en constante cambio estético.

El plano vertical, en este caso particular, se utiliza como un sinónimo de encierro. Desde el principio del film el encierro será un tema constante y que se cernirá sobre las cabezas de los personajes. Steve es retirado de un centro de rehabilitación y, por primera vez debe enfrentarse a la libertad de vivir bajo la tutela de su madre.

Además de utilizar el plano como una representación del encierro físico, se utilizará como un símbolo de lo que está sucediendo internamente en los personajes. Es aquí donde aparecerá el juego entre el encuadre horizontal y el encuadre vertical.

Es poco común presenciar un cambio de encuadre de tal magnitud en un film considerado profesional. Los más grandes cineastas saben que cualquier cosa registrada en video, de preferencia, debería estar filmada horizontalmente. Dolan, sin embargo, se empeña en hacer de estos cambios algo con significado.

En la primera parte de la película, mientras la tensión dramática es más alta, mientras los personajes se acostumbran unos a otros y mientras la situación se va asentando y normalizando, el encuadre vertical dará la sensación de encierro que los personajes mismo están sintiendo. Es imposible para el espectador el no sentirse encerrado también, cuando lo único que pueden ver son los rostros de los personajes en primer plano. De cierto modo, Dolan no solo encierra a sus personajes sino también al espectador.

El cambio en el conflicto de los personajes se va a dar paulatinamente, poco a poco las cosas van a ir cambiando, los personajes irán aprendiendo y se irán acostumbrando a sus nuevas vidas. Incluso encontrarán un breve momento

de paz y felicidad. Una de las escenas claves es el paseo en bicicleta entre Diane, Kayla y Steve.

Mientras Kayla y Diane persiguen a un sonriente Steve que pasea en su *long board*, este mostrará una gran expresión de felicidad y euforia mientras con sus manos se acerca a la cámara y realiza un movimiento que simula el abrir unas puertas. Es en este momento el encuadre se va a abrir, dejando a la película en un encuadre horizontal común. Se podría considerar que la normalización en la vida de los protagonistas, se junta a la normalización en su representación en pantalla.



Figura 3. Película *Mommy*. Tomado de Dollan (2014).



Figura 4. Película *Mommy*. Tomado de Dollan (2014).





*Figura 5. Película Mommy. Tomado de Dollan (2014).*



*Figura 6. Película Mommy. Tomado de Dollan (2014).*



*Figura 7. Película Mommy. Tomado de Dollan (2014).*



*Figura 8. Película Mommy. Tomado de Dollan (2014).*



*Figura 9. Película Mommy. Tomado de Dollan (2014).*

Sin embargo, no todo es color de rosa, el tiempo pasa y cuando Diana recibe una demanda contra su hijo, tras atentar contra la vida de uno de sus compañeros en el centro de rehabilitación, la cámara se centrará en Diane y, de forma casi imperceptible, el encuadre se cerrará nuevamente, dejando a la protagonista en el antiguo encierro de su vida y de los conflictos que la acechan.

Este no es el último momento en el que el encuadre jugará con los sentimientos del espectador. Hay un juego más, un último momento de felicidad y esperanza que se convertirá en tragedia.

Diane hace hasta lo imposible para ayudar a su hijo, pero, al verse sin salida, decide recurrir a la última ley aprobada en Canadá. Dicha ley permite a los padres de niños ‘problemáticos’ entregarlos al cuidado de un hospital psiquiátrico

del estado. Diane toma esta dura decisión y antes de entregar a su hijo, lo lleva a un último paseo. Junto a Kayla se dirigen a las costas canadienses y los tres pasan un momento inolvidable. El encuadre se abre, casi imperceptiblemente, cuando el viaje comienza, permitiendo la apreciación los bellos paisajes por los cuales atraviesan los protagonistas.

Una vez terminado el viaje, Diane tiene una visión sobre cómo podría ser el futuro de su hijo. Lo ve graduándose, viajando, casándose y formando su propia familia, sin embargo, este momento es interrumpido bruscamente cuando Dolan regresa al espectador a la realidad a través de un cambio brusco de encuadre. Nuevamente Diane se encuentra encerrada. El encuadre se mantendrá así hasta el final del filme.

Estos cambios de encuadre permiten identificar los cambios en la situación de los personajes. Es un juego entre la esperanza y la duda, entre la felicidad y la desdicha, es una constante yuxtaposición entre lo que Diane quiere que sea su vida y lo que realmente es. Dolan utiliza el encuadre de una forma totalmente original y apropiada para la historia.

### 2.1.3 Referente filmico película *Bicho*

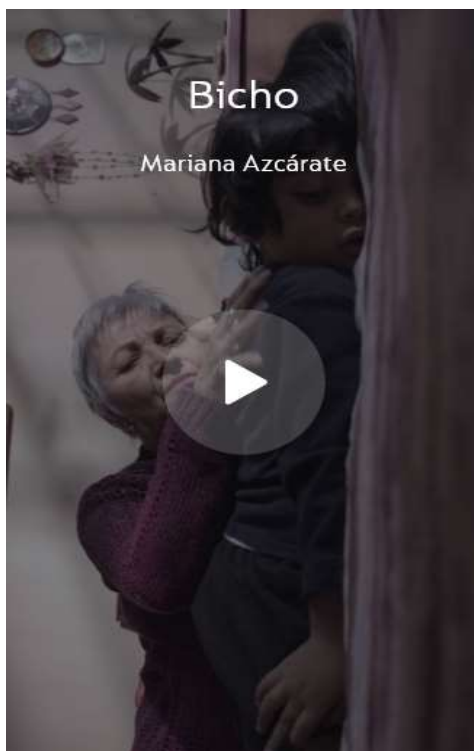


Figura 10. Película *Bicho*. Tomado de Azcarate (2017).

El segundo referente fílmico a analizar es *Bicho* desarrollado por Azcarate (2017), quien plantea el encuadre vertical que no solo sirve de manera estética sino también de manera narrativa.

En sus tres minutos de duración nunca cambia el encuadre vertical, en todo su metraje se observa la relación de aspecto 9:16, a continuación, se analizará como el encuadre vertical y su analogía con elementos de la puesta en escena y el fuera de campo aporta a la narrativa del cortometraje. Azcarate gira su cámara 90 grados y se introduce en un mundo vertical.

*Bicho*, cuenta la historia de un niño llamado *Bicho* y su interés por aprender a bailar ballet, una actividad que por lo general solo realizan las niñas, en su primer día en el curso de ballet, *Bicho* no presta atención a la profesora de baile y es llamado fuertemente la atención. Al llegar su abuelita a recogerlo la profesora le

hace saber que *Bicho* nunca va a ser un bailarín, *Bicho* toma la decisión de encerrarse en su armario, pero de pronto la abuela se convierte en su profesora, finalmente bailando juntos (Azcarate, 2017).

### 2.1.3.1 Relación plano personajes

Azcarate (2017), presenta un espacio reducido para el crecimiento de sus personajes.

1. **Bicho:** Desde el principio se lo observa con planos detalles, se observa su pie, su cara, de pronto lo se observa a él dando vueltas, aquí vemos que el encuadre vertical ayuda a que sea más cercana la relación con el espectador, se observa elementos con forma vertical a lo largo del corto que decoran la puesta en escena y apoyan a la narrativa de *Bicho*, otro ejemplo puede ser cuando lo se observa desde fuera del armario como una especie de rendija vertical que nos obliga a sentir la experiencia de *Bicho*.
2. **Abuela:** A ella se la observa también con planos detalles como en la fotografía, después parte de su rostro para después observarla a través del espejo de una forma muy peculiar, nunca la vemos por completo, excepto en el último plano que bailan con *Bicho*.

### 2.1.3.2 Encuadre vertical y la puesta en escena

Azcarate (2017), cuenta una historia simple que va más allá de los prejuicios, en primer lugar, se nota la relación cercana entre la Abuela y *Bicho*, varios segundos después se presencia la fuerte reacción en la que la profesora aconseja a la abuela de *Bicho* que él no sirve para bailar lo que ocasiona un cambio en la cotidianidad.

El encuadre y el plano en vertical se utiliza como una analogía con diferentes elementos que hacen presencia en el decorado de la puesta en escena estos objetos como fotografías, pasamanos, ventanas, espejos, puertas tienen una

forma peculiar igual a la del encuadre vertical, pero con un significado diferente, daña la sensación al espectador de estar viendo desde la rendija de una ventana.



Figura 11. Película *Bicho*. Tomado de Azcarate (2017).



Figura 12. Película *Bicho*. Tomado de Azcarate (2017).

En la puesta en escena con relación a la fotografía se puede observar el uso de un solo lente 35 que te permitía tener un objeto a pesar de que no exista mucha profundidad de campo y poder desenfocar, para darle prioridad al objeto que está delante de la cámara además de ampliar el poco campo visual.

Por otro lado, el uso de colores primarios y elementos como cuadros en vertical y espejos en vertical, el encuadre vertical nos apoya a demostrar la relación entre abuela y *Bicho* algunas veces ellos dos dentro del plano y otras veces los se observa mediante el reflejo que genera los ventanales y espejos en el transcurso del cortometraje.



Figura 13. Película *Bicho*. Tomado de Azcarate (2017).

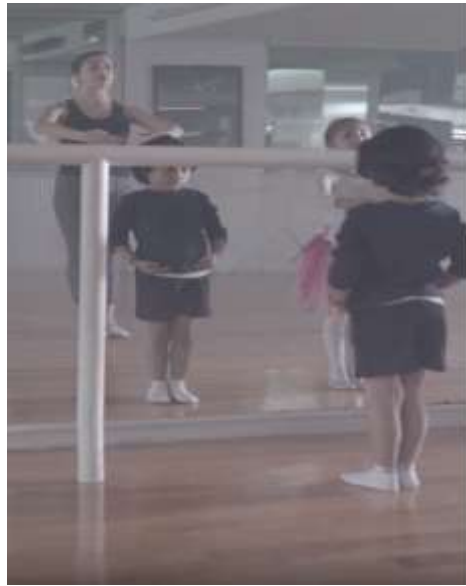


Figura 14. Película *Bicho*. Tomado de Azcarate (2017).

Este encuadre vertical nos ayuda a crear una analogía, pues la mayoría de nosotros estamos acostumbrados a ver de manera horizontal, la directora nos muestra otra forma de ver tal vez desde una rendija de una ventana semi abierta o tal vez desde el orificio de un armario, con el fin de dar una relación al encuadre y a los personajes que en este caso son una abuela y un niño donde su inocencia se ve reflejada muchas veces por los prejuicios, haciéndolos caer en la soledad y oscuridad de un armario.

La puesta en escena se ve limitada por el poco espacio que tenemos, la mayoría del tiempo se observa a los protagonistas solos frente a la cámara, y otras veces máximo a *Bicho* y a la abuela, creando un paisaje de retratos de personas, el plano vertical contribuye como sinónimo de encierro, muchas veces haciéndonos sentir que se observa desde una rendija.

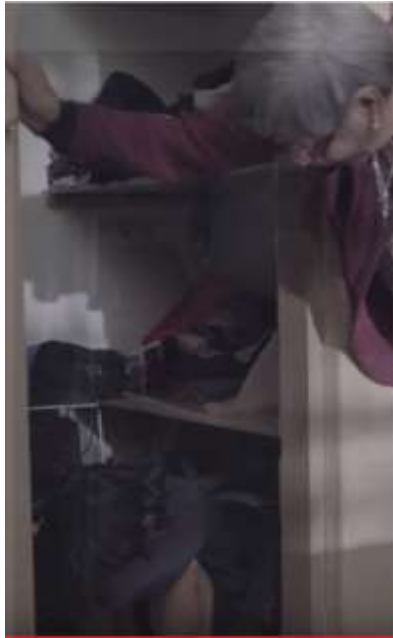




*Figura 15. Película Bicho. Tomado de Azcarate (2017).*



*Figura 16. Película Bicho. Tomado de Azcarate (2017).*



*Figura 17. Película Bicho. Tomado de Azcarate (2017).*

En la última parte del cortometraje, cuando los personajes se encuentran en la pista de baile, la abuela empieza a repasar unos pasos de ballet y de pronto se escucha la presencia de la voz en off de la abuela junto con la música, se observa un plano contra plano de la abuela y *Bicho* invitándolo a repasar, estos dos personajes bailan en la pista mientras escuchamos la risa en off de *Bicho*, este fuera de campo junto con la música y la voz en off, Azcarate lo usa con un sentido narrativo que aporta a la historia y acentúa la relación de los personajes.



*Figura 18.* Película *Bicho*. Tomado de Azcarate (2017).



*Figura 19.* Película *Bicho*. Tomado de Azcarate (2017).



*Figura 20.* Película *Bicho*. Tomado de Azcarate (2017).



*Figura 21.* Película *Bicho*. Tomado de Azcarate (2017).



*Figura 22.* Película *Bicho*. Tomado de Azcarate (2017).

## 2.1.4 La puesta en escena de *Las peloteras*

### 2.1.4.1 La puesta en escena y la actuación

Del largometraje citado, se puede decir que el proyecto de *Las peloteras* toma referencias principales como el encuadre vertical para reflejar de manera precisa las emociones planteadas por cada personaje, en particular, las emociones de preocupación, en un inicio, que caracteriza a Lourdes de “las Venéreas” al saber que su perro fue detenido por las autoridades como producto de la gripe canina.

Al igual que *Mommy* de Dollan (2014), este tipo de encuadre vertical, en la puesta en escena condiciona al igual que en el montaje, pero por otro lado ayuda a percibir el encierro y soledad de estos personajes que rozan la marginalidad.



Figura 23. Película *Las peloteras*. Tomado de Vega (2020).

Al igual que el largometraje *Mommy* de Dollan (2014), en la producción de *Las peloteras* también se consideró el acercamiento a los personajes para que quienes la aprecien, se enganchen y motiven a seguir la trama, a través de los acercamientos generando un vínculo emocional. Se puede percibir en la escena correspondiente al partido de fútbol, donde los planos contribuyen a este sentir cercano de la situación que se desarrolla.



Figura 24. Película *Las peloteras*. Tomado de Vega (2020).

Con la función que desempeña este tipo de encuadre también se genera una dinámica frente a los estados emocionales tanto de los personajes como de quien las percibe. Como se aprecia en el cortometraje de “*Las Peloteras*”, se produce un cambio de estado emocional con base al conflicto en cuestión, primero se vive una situación de preocupación transmitida por Lourdes durante a un estado de alegría al vencer al equipo contrincante.

En la puesta en escena referente a la actuación se trabajó con la memoria emocional, la reducción del espacio de la puesta en escena, se vio a veces afectada por que las actrices naturales no entendían bien los espacios y las marcas dando a veces la espalda a cámara, el encuadre sirve como símbolo de lo que están sintiendo internamente los personajes.



Figura 25. Película *Las peloteras*. Tomado de Vega (2020).



Figura 26. Película *Las peloteras*. Tomado de Vega (2020).

#### 2.1.4.2 La puesta en escena en la dirección y montaje

Con la función que desempeña este tipo de encuadre El espacio solo alcanza para mostrar uno o tres personajes a la vez. Cada plano enmarca paisajes compuestos por personas.



Figura 27. Película *Las peloteras*. Tomado de Vega (2020).

El motivo principal de la historia para conducirlo desde el encuadre vertical, es que si bien es cierto son problemas muy humanos, el meollo del asunto está en la figura del perro un problema no muy común, y algo más fuera de lo normal es unas trabajadoras sexuales jugando un partido de futbol para salvar la vida del perro. Haciendo una situación única y por parte de dirección, la decisión de introducir este mundo al encuadre vertical.



Figura 28. Película *Las peloteras*. Tomado de Vega (2020).

Este encuadre pierde el lado izquierdo y el lado derecho genera la eliminación de elementos no deseados al igual que el largometraje *Mommy* de Dolan, 2014, pero por otro lado condiciona la puesta en escena. El tipo de encuadre permite ver el uso de colores primarios en locación y en vestuario, direccionando la atención del espectador hacia Lourdes y su perro, en esta escena se la ve acariciando al perro bajo un fondo que parece dejarla encerrada tratando de buscar a través del marco de la ventana una solución, estos personajes quedan restringidos a un espacio físico apropiado para un retrato, esto también se ve apoyado con el uso de colores primarios en locación además de ser más altas que anchas en su fachada.

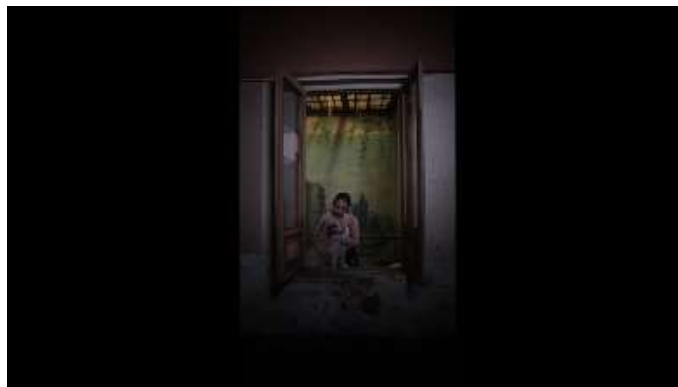


Figura 29. Película *Las peloteras*. Tomado de Vega (2020).

Al igual que el largometraje citado, *Las peloteras* en su última escena abren el encuadre a los dos extremos de la imagen, dejando al cortometraje con la intención de dejar un encuadre horizontal, lo que lleva a entender que la vida de



las protagonistas retorna a su regularidad y se aprecia en lo estático y común de la representación en pantalla.



Figura 30. Película *Las peloteras*. Tomado de Vega (2020).



Figura 31. Película *Las peloteras*. Tomado de Vega (2020).

En la puesta en escena una decisión de dirección que no fue acertada y que debido ser consensuada y organizada con los demás departamentos fue el uso de las locaciones extremadamente altas, que si bien es cierto ayudaba con el encuadre vertical pero al mismo tiempo nos dejaba muchos vacíos en la parte superior e inferior de la fotografía, se tomó la decisión de re encuadrar en montaje llevando al corto a un formato cuadrado emulando un cuadro, para eliminar elementos de la escena y de locación que no transmitían nada, esto se observa en la discusión en la Alcaldía y en la cancha barrial.



Figura 32. Película *Las peloteras*. Tomado de Vega (2020).



Figura 33. Película *Las peloteras*. Tomado de Vega (2020).

### 2.1.4.3 La puesta en escena y las locaciones

Las locaciones jugaron un factor importante en la puesta en escena debido a su estructura, puertas y cuadros de ventanas que se asimilan a la forma del encuadre vertical más alta que ancha, como antes mencionamos en algunas locaciones en post- producción se re encuadro eliminando espacios que no transmitían nada en absoluto, excepto en las locaciones del cabaret ya que sus pasillos, puertas, gradas, ventanas y decorados de la escena aportan con el encuadre vertical y la narrativa de la historia.



Figura 34. Película *Las pelotas*. Tomado de Vega (2020).

#### 2.1.4.4 La puesta en escena y distribución

En base al largometraje citado, *Las pelotas* tienen como objetivo incursionar en nuevas plataformas como: *Facebook, Instagram, Spotify, YouTube* que me permitan reproducir de forma vertical, siendo también un factor importante la corta duración del cortometraje junto con la percepción del siglo XXI constantemente estimulada por el aparecimiento de nuevos dispositivos móviles que permiten acostumbrarse al video vertical sin dificultad.



Figura 35. Película *Las pelotas*. Tomado de Vega (2020).

## **2.2 Fundamentación teórica**

Hay tres referentes teóricos que han guiado la realización de esta tesis. A continuación, se analizará brevemente cada uno de ellos, especialmente su postura frente al plano como herramienta cinematográfica.

### **2.2.1 Marcel Martin**

Martin (2002) considera a la cámara como una herramienta con una función creadora. Es decir, le da la habilidad de dar vida. Desde el nacimiento del arte cinematográfico la cámara ha tenido un papel fundamental en su realización. El autor cita a Astruc (1947) señalando “la historia de la técnica cinematográfica puede ser considerada en su totalidad como la historia de la liberación de la cámara”.

Martin considera que el verdadero nacimiento del cine, empezó el momento en el que los operadores, los directores y, en general, los creativos del cine se dieron cuenta que la cámara tenía una función que iba mucho más allá, de solo documentar imágenes. El estudio del movimiento de imagen, de la posición de cámara e incluso del significado estético de ciertas imágenes, no solo revolucionó la forma de ver el cine, sino también la forma de hacerlo.

El uso de nuevos métodos y el desarrollo de la herramienta principal de la imagen en un film, desarrolló necesidades y técnicas igual de interesante en otros ámbitos del cine. El montaje y el sonido tuvieron que adaptarse al rápido desarrollo que la imagen iba a tener, después de todo, el cine no es un arte audiovisual por nada.

Martin (2002) también hace hincapié en que el uso de los recursos debe ser moderado y bien pensado. Ninguna herramienta deberá ser lo suficientemente escandalosa o poco pensada, como para distraer al espectador de la línea

narrativa principal o del conflicto de los personajes. Las herramientas en el cine deben aportar, no distraer.

El presente trabajo se identifica con lo expuesto por el autor debido a que se desarrollará la narrativa de un cortometraje basada en técnicas claves como la posición de la cámara, la iluminación, la contextualización del plano, el sonido, el encuadre, en este caso particular, en el uso adecuado del encuadre vertical, los cuales se combinarán de manera adecuada y equilibrada para que lo expuesto capte el interés de los perceptores de manera efectiva.

### **2.2.2 Emmanuel Siety**

A Siety se lo ha nombrado con un poco más de regularidad a lo largo de este proyecto de tesis, sin embargo, es importante recalcar su posición en cuanto al uso del plano como herramienta narrativa.

En los inicios de la vida cinematográfica, la palabra plano tenía varios significados. En principio se utilizaba para referirse en el sentido clásico de superficie plana vertical, para mostrar el contenido de un cuadro. Nos lo muestra a través de un ejemplo de la película *Huit jours d'obscurité*, en la cual se puede leer en la didascalia: "Cuando el cartero ya se ha ido, la gente se reúne en el primer plano" (Siety, 2001).

Igualmente, Siety (2001) acota

El primer plano se convierte en una indicación de escala: no es la chica quien está en "primer plano" de la escena, es el cuadro el que es "un primer plano de la chica". En otras palabras, ya no se encuadra una escena, sino que se elige un plano (Siety, 2001).

Mientras el cine sigue creciendo, el concepto de plano se va desarrollando y, como se puede ver en la cita anterior, ya se empieza a tener una noción de división de planos, o del plano como una unidad que forma una secuencia. Además, de eso ya se lo empieza a utilizar como una forma distinta de mostrar a

los personajes y darles un significado aparte del que ya estén descritos claramente en los escritos de los cineastas Pudovkin y Kulechov. los personajes y darles un significado aparte del que á explícito en una escena.

Poco a poco el plano llega a reemplazar al cuadro en términos de montaje y es así que nacen tres principios básicos en los que Siety (2001) se va a enfocar a continuación:

### **2.2.2.1 Principios de economía narrativa**

En la descripción de cineastas Pudovkin y Kulechov. habla sobre la necesidad de mostrar solo lo necesario en cada plano, utilizarlo solamente para lo que requiera la escena y no exagerar en el tiempo a ser utilizado. El cineasta deberá escoger sabiamente lo que muestra en cada plano para poder sacarle provecho en el tiempo que esté en pantalla.

### **2.2.2.2 Principios de observador activo**

Habla de la cámara y su uso como un observador activo, es decir, como la mirada del espectador. Los planos y su montaje harán de la experiencia cinematográfica algo mucho más digerible y fácil de procesar para los espectadores. Estos ya no tendrán que preocuparse sobre hacia dónde ver, sino que el cineasta, a través de los planos y su montaje, le mostrarán exactamente lo que quieren que vea en función de la historia.

### **2.2.2.3 Síntesis de espacio – tiempo**

El plano ya no es solo una forma de mostrar algo, sino que tiene la habilidad de mostrar un lugar y tiempo continuo. En el montaje el plano se convertirá en la unidad mínima que permite mostrarle a un espectador todo un espacio sin necesidad de recurrir forzosamente a planos abiertos o generales.

Siety (2001) en su libro, se centra mucho en la historia del plano y como éste ha ido mutando para llevar al cine a lo que es ahora. Si no fuera por estos cambios arriesgados, seguramente las películas innovadoras como *Mommy* de Dollan (2014) ni siquiera existirían.

Considerando lo postulado por el autor en cuestión, para el desarrollo de cortometraje propuesto, en lo que respecta a la economía narrativa, se emplea para exponer planos precisos de los personajes con el fin de que la audiencia perciba claramente las emociones de los personajes, mismas que le permitirán formar parte de la trama en desarrollo.

Por otra parte, los principios del observador activo se considerarán al momento durante el rodaje del proyecto audiovisual de *Las peloteras*. Los planos, previamente propuestos, se enfocarán a dar sentido a la historia, es decir, cada uno de ellos estará vinculado de tal manera que no genere interferencia o ruidos visuales durante su presentación ante la audiencia.

Con el encuadre vertical, se precisará todo lo que respecta a las acciones y roles de cada personaje, principalmente el presidente del barrio, la comandante y Lourdes, en función de la historia propuesta.

### **2.2.3 David Bordwell & Kristin Thompson**

El último libro a analizar pertenece a David Brodwell y Kristin Thompson. En su libro sobre arte cinematográfico. Ambos, al igual que sus colegas, le dan una gran importancia a la imagen cinematográfica.

La cinematografía (literalmente “escribir en movimiento”) en gran medida depende de la fotografía (“escribir con luz”). Algunas veces el director deja de lado la cámara y solo trabaja sobre la película; pero incluso cuando dibuja, pinta o raya sobre la cinta, haciendo agujeros en ella o moldeándola, el director crea patrones de luz en el celuloide (Bordwell & Thompson, 2003).

Lo interesante del análisis de Brodwell y Thompson es la importancia que le

dan al juego de la imagen. Se refieren al celuloide como un lienzo en blanco preparado para ser utilizado, y hablan del director como una suerte de mago que tendrá en sus manos la habilidad y la suerte de editar lo que cuenta a través de la imagen.

Hace algunos años, la idea de trabajar cercanamente a los planos y a su contraposición era mucho más palpable. El sostener una cinta de video, el revelarla, el volver a revisarla una y otra vez hasta que la cinta se desgaste, permitía un control más cercano del producto. Si bien es cierto, la era digital ha traído consigo ventajas a todos los departamentos cinematográficos, muchas veces se pierde esa comunicación íntima con los planos y las secuencias que estos forman.

La imagen cinematográfica es indispensable y es por eso que un director siempre debe tener en mente como aprovecharla para el bien del film. Las herramientas que se desglosan de una fotografía bien hecha, facilitarán la expresión de una intención artística y le dará al espectador un mayor entendimiento de la visión del director.

### **2.2.3.1 Puesta en escena**

De acuerdo con Sanchez (2001) considera que la puesta en escena es el acto creativo, que revela el pensamiento mediante bifurcaciones creadas por nuestro cerebro, generando la imaginación al momento que llega se convierte en un proceso de caos y coherencia para secuenciar a una obra de arte frente a elementos que se pueden distinguir al momento de presentar la obra.

Brodwell y Thompson (2003) resaltan que la puesta en escena es una técnica que posee la facultad de trascender en el concepto habitual que tenemos sobre la realidad, como el cine de Melies, que le dio pie a crear un mundo totalmente imaginario en el cine.



Entonces para los autores la puesta en escena se considera como poner en acción los pensamientos e imaginación que permiten discernir los más amplios deseos de imagen cinematográfica, cuyos elementos adicionales son el vestuario, la iluminación, los personajes y una infinidad de factores que permiten develar la evolución del cine.

## **2.2.4 Conceptos y el sentido fuera de campo**

Para Vega (2003) conceptualiza al sentido fuera de campo como el conjunto del pensamiento abstracto y la realidad, dentro de esquemas audiovisuales, la cámara es la principal representante de la visión que el director desea presentar en su obra, las acciones que se muestren frente del espectador asumen el fondo mediante las escenas como una narración audiovisual, esto conlleva a la conciencia humana dando credibilidad a la historia. Entonces el sentido fuera de campo es la analogía de la comprensión interpretada por quienes observan de primer plano la naturaleza de la creación cinematográfica.

### **2.2.4.1 El espacio del cortometraje**

Existe más de una vía para afrontar el espacio y los problemas respecto a la representación. Por lo que se distinguen tres ejes:

- El primer eje in/off habla de estar dentro del recuadro frente al hecho de estar fuera del recuadro.
- El segundo eje estático/ dinámico, menciona el hecho de estar estático e inmutable frente a una situación que exige la constante evolución.
- El tercer eje orgánico/ disorgánico, menciona el estar convexo y ser uno frente al hecho de estar disperso y desconectado (Cassetti & Di Chio, 2003).

En este caso se considera eje in/off, el cual menciona que dentro de la visión cinematográfica van a ver límites y aquello que no entra dentro del recuadro debe o puede desarrollar papeles distintos dada su colocación o determinación. Las colocaciones por cada escena de In esconden otras 6 escenas de off, lo que

está por encima, por debajo, a la izquierda, a la derecha, a los bordes el encuadre y lo que está de espaldas.

La determinación distingue tres espacios off, el espacio no percibido (fuera de los bordes del cuadro), el espacio imaginable (el espacio más allá de los confines que puede ser recuperado), y el espacio definido (aquel espacio que ha sido mostrado antes o está a punto de ser mostrado) (Cassetti & Di Chio, 2003).

#### 2.2.4.2 La cuestión fuera de campo: el tricírculo



Figura 1. Tricirculo, Tomado de Chion (1993)

Según Chion (1993) el sonido fuera de campo siempre ha dominado una teoría sobre la historia y teorización del cine, tanto así que se le conoce como sonido acústico y cuando está implícito en lo que sucede en el plano, la fuente sonora puede estar escondida, temporalmente en un momento dado o indefinidamente a esto se le denomina sonido fuera de campo, o a su vez mostrarse dentro del plano como parte de la escena en este caso se le denominaría sonido *in*, pero, cuando este sonido acústico no representa lo que pasa en primer plano, es decir el sonido es ajeno a la situación.

Casos muy comunes de sonido *off* serían las voces narrativas o *voice - overs* y los sonidos orquestales, aquellos que entonces la frontera del tricirculo sería, fuera de imagen o no visible: sonido fuera de campo y sonido *off*, dentro de imagen o visible: sonido *in*.

Por lo que, para el desarrollo del presente cortometraje, se considera tanto el espacio del cortometraje los espacios *in/off*, se considera el sonido acusmático (sonido fuera de campo, sonido *off* y sonido *in*) para involucrar al espectador y envolverlo con la escena, de esta manera se busca precisar el plano a trabajar cada escena bajo el encuadre vertical.

Para ello se diseñará un storyboard que refleje las ideas sobre el desarrollo de la historia de *Las peloterías*. En este esquema gráfico se analizará y adecuará cada plano y escena con el fin de alcanzar un producto asimilable por la audiencia, cuyo mensaje llegue e impacte en ellos.

## **2.3 Propuestas**

### **2.3.1 Propuesta de área**

Un director se debe plantear desde un principio como va a funcionar el arte de cada uno de los departamentos para así poder unificarlos de forma correcta y en pro de la mejora de la película.

### **2.3.2 Propuesta de dirección**

Debido a que el encuadre es vertical, es importante destacar la puesta en escena, ya que los personajes están restringidos. Es por eso que se preparó una coreografía para que las actrices y el perro se muevan dentro del encuadre vertical ya que es el elemento principal relacionado con la propuesta de fotografía del cortometraje.

Un elemento importante dentro del departamento de dirección, es contar una historia simple es por eso que se pretende crear escenas sin cambios temporales ni espaciales, a veces con cortes bruscos que separen un momento de otro y que nos ayuden a la fluidez narrativa, el uso de colores primarios para complementar un modo retratista de los personajes además que estos colores se vean reflejados en el uso del vestuario de los personajes.

En cuanto a la dirección actoral, se busca una interpretación que pase de lo exagerado a lo cotidiano con mucha expresividad y fuerza que en momentos contrasta con la tristeza de la pérdida del animal y la alegría que genera la competencia en el fútbol de mujeres de un barrio de Quito.

### **2.3.3 Propuesta de arte**

*Las peloterías* es un cortometraje que habla sobre la realidad de un barrio, planteando problemas como la prostitución y los inconvenientes que atrae como por ejemplo esta realidad social, todo esto contado desde un tono de comedia absurda y en algunos casos visto desde un punto de vista diferente, una película que nos muestra la calidad de vida humana, las diferentes clases sociales y su diario vivir.

En el diseño de producción del presente cortometraje se utilizó la estructura o fachada de la calle, de las casas y de las personas, encaminadas a reflejar una realidad estilizada pero no con base a lo bello, si no bajo un enfoque de crudeza en sus imágenes. Por otro lado, se empleará la utilería y el decorado popular en las paredes (afiches, los letreros y las camisetas de los equipos) debido a que estos objetos guardan un sentido simbólico que va más allá de su propia funcionalidad, de esta parte se encargará el área de fotografía.

Además, en lo que refiere al vestuario de los actores, fundamentalmente se emplea una gama de tonos que van del fucsia hasta rojo de Lourdes y sus trabajadoras, los cuales contrastan con el frío azul marino de las Municipales.

### **2.3.4 Propuesta de fotografía**

El tratamiento fotográfico de este cortometraje está ligado al arte y a dirección. El eje principal en la propuesta de fotografía es el encuadre vertical. De esta manera, el arte y la dirección están presentes desde el momento de la filmación, ya que por un lado el arte con las locaciones ayuda a crear una analogía

con el espacio en el que se desenvuelven nuestros personajes, transmitiendo una sensación de encierro por parte los personajes y por otro lado la dirección creando una coreografía para que el desenvolvimiento del actor suceda adecuadamente dentro de este encuadre vertical.

La fotografía busca coherencia con la mirada del mundo que tienen sus personajes. Una mirada rutinaria, llena de conflictos, y encierros a los que están expuestas las trabajadoras sexuales. El uso de planos fijos y la cámara en mano para el partido son indispensables para mostrar las emociones que se desatan en los personajes, durante sus encuentros.

### **2.3.5 Propuesta de montaje**

En el proyecto, el montaje se vincula a la línea temporal de la historia, en la parte técnica a veces con cortes bruscos y el uso de *inserts* de las entrenadoras, barras, acciones de jugadoras con planos fijos y la combinación de imágenes con el partido de fútbol entre las mujeres en el que se hace uso de la cámara en mano.

Al principio se utilizará planos fijos, algunos con ligeros movimientos y cámara en mano representando la subjetividad de los personajes, desde ese punto el montaje se vuelve más brusco y notorio debido a la disputa del partido de fútbol y el uso que se le da a la cámara en mano, el *mov* del cortometraje se basa en el partido, iniciando con la planos que muestra la relación entre Lourdes y el perro intercalando con recuerdos de Lourdes y el perro, la captura del perro, en la edición se recurrirá a recortar el encuadre si en su parte superior o inferior tenemos la presencia de aire y no comunicamos nada.

### **2.3.6 Propuesta de sonido**

El diseño sonoro en *Las peloteras* se desarrolla en tres escenarios: La Alcaldía, La casa de Tolerancia del Barrio San Roque, y La cancha barrial de San Roque, estos escenarios se sitúan en un lugar donde se encuentran varias calles

predominando el transporte público, es por eso que se ambientó con el transcurrir de buses, sonidos esporádicos de perros ladrando, vendedores ambulantes gritando para ofrecer comida, murmullos de gente en el cabaret y en la alcaldía, en la cancha barrial, gente gritando ofreciendo comida, gemidos de perros, voces de la hinchada, pitos, voces en *off*.

En la etapa de pre producción se realizó grabaciones para asimilar la cantidad de ruido debido a la presencia de calles, se realizó una lista de sonidos cotidianos antes mencionados, en el rodaje equilibramos las voces de los personajes con el fin de poder grabar sonidos causales de las diferentes atmosferas las que presentaron cambios impredecibles como los gritos de los vendedores ambulantes, frenos de buses, lo cual varias veces debía ser aprovechado.

El fuera de campo también desempeña un papel importante en el sonido de *Las peloteras* donde se encuentra voces en *off*, y sonidos causales de los diferentes escenarios como por ejemplo en el cabaret murmullos de gente, música de fondo, estos sonidos se encuentran en primer plano así no se perciba en la imagen, la intensidad de estos sonidos pertenecientes al fuera de campo pasivo se determinó por la amplitud del plano.

### **3. CONCLUSIONES**

Durante el desarrollo de la presente investigación se evidencia que la narrativa de una película, no solo depende de las palabras escritas en un papel, sino que también del uso del resto de herramientas cinematográficas utilizadas como autor cortometraje, en lo concerniente al uso de los planos como herramienta narrativa, concluyo que:

- El plano no se puede reducir solamente a una unidad mínima con la que el montajista va a trabajar porque el proceso de montaje es una tarea

compleja que requiere de otros recursos como la iluminación, la ambientación del escenario, y el sonido.

- El plano juega un papel fundamental al momento de captar la atención de la audiencia, debido a que el tipo de plano que se emplea en la elaboración de productos audiovisuales afectan directamente a la narrativa de la historia del film.
- El plano vertical tiende a generar una sensación de encierro y claustrofobia, lo cual no lo convierte en una técnica que cumple con determinada funcionalidad estética y semiótica dentro del filme.
- Un director no debe considerar a la cámara como una simple herramienta técnica. La cámara es la visión del espectador, y por ende debe ser considerada como uno de los puntos principales en una realización fílmica.
- Todos los departamentos que conforman la realización de una película con una estética particular como *Mommy* (Dolan, 2014) o *Las peloteras* (Vega, 2019), deben ser cuidadosos y muy atentos para aportar a la historia sin interrumpir el pequeño espacio que supone utilizar un encuadre vertical.
- El encuadre vertical funciona en la medida de que la elección de locación nos entregue información arriba y abajo, funciona con pasillos, puertas al fondo, ventanales, presencia en la puesta en escena de elementos como cuadros, espejos en forma vertical.

## REFERENCIAS

- Azcarate, M. (2017, Abril 24). *Nespresso*. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=5&v=Faxg16wxikw](https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&v=Faxg16wxikw)
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2003). *El arte cinematográfico*. New York: Paidós.
- Cassetti, F., & Di Chio, F. (2003). *Como analizar un film*. Buenos Aires: Novagràfik.
- Chanine, J. (2015). *Mommy*. Retrieved from Film comment: <https://www.filmcomment.com/article/review-mommy-xavier-dolan/>
- Chion, M. (1993). *La audiovisión Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Buenos Aires: Paidós.
- De Ketele. (1996). *Evaluación del Logro Educativo*. Revisión Tunecina de Ciencias de la Educación 23: 17-36. Túnez.
- Dollan, X. (Director). (2014). *Mommy* [Motion Picture].
- Freitas, A. P. (2019). *La irrupción del video vertical*. Alicante: Unversidad Oberta de Catalunya.
- Marcel, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Mexico: Gedisa.
- Sanchez, E. (2001). Proceso de puesta en escena. *Artes*, 41-48.
- Siety, E. (2001). *El plano en el origen del cine*. Argentina: Paidós.
- Vega, E. (2003). *Asignaturas*. Retrieved from <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/audio/03.pdf>
- Vega, E. (2020). *Las peloteras*. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=x9d\\_mOJf6Yc&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=x9d_mOJf6Yc&feature=youtu.be)



## **ANEXOS**

## Anexo 1. Guion

LAS PELOTERAS

Escrito Por:

ESTEBAN VEGA - 0984311621

EXT. BALCÓN ALCALDÍA DEL BARRIO. DÍA

El alcalde (40) de contextura gruesa y bigote, vestido con un terno lanza un mensaje al barrio con su megáfono, junto a él una mujer, escucha el mensaje del alcalde y frota sus manos a continuación ella agarra el megáfono y dice después del discurso del alcalde.

ALCALDE

¡¡¡Atención población!!!

San Roque está en crisis: ha sido asolada por un brote epidémico de gripe canina, se ordena enviar a cuarentena a todos los perros que no tengan collar ya que es una señal de un posible contacto con la enfermedad.

Debido al peligro por la presencia de una especie de gripe canina en el barrio, Se ordena llevar a los animales sin collar a las bodegas de la Alcaldía con el fin de eliminar cualquier tipo de propagación de la gripe Desde este día el grupo de TRABAJADORAS MUNICIPALES, trabajara en la búsqueda de todos los perros callejeros que se encuentre en el barrio.

BALBINA

Se informa que el barrio está en crisis, todos los perros que no tengan un collar de identificación pasaran a mejor vida.

Corte A

Un perro con una cadena llamativa en su cuello, de color plomo y amarillo, unas gafas y un gorro sigue los pies de una prostituta con tacos rojos, se observa que la prostituta entra a una casa, y mientras se observa y nos acercamos lentamente a un letrero en el que está INSCRITO LAS VENÉREAS.

El perro sigue su camino, y mientras camina por la vereda se observa a varios comerciantes de frutas o de varios productos que ven al perro y lo maltratan le intentan patear y escuchamos sus insultos, uno de estos roba la cadena del perro.

COMERCIANTE DE FRUTAS

¡Ahí va atrás de esa señora de la calle junto con su perro asqueroso lleno de enfermedades!

COMERCIANTE DE ALGODON

Perro sucio sal de mi tienda, cuidado te orinas. Ya verás una jaula te espera.

De pronto Balbina (35) una Trabajadora Municipal se acerca y en sus dos manos sostiene una vara de control la que con fuerza usa y agarra del cuello al perro. La trabajadora municipal sube al perro a una camioneta y lo mete en una Jaula, la pantalla en negro, mientras escuchamos fuera de campo las palabras de Balbina.

BALBINA

Te toco perrito de las venéreas es la ley todos a cuarentena, maldito animal.

EXT. LOCAL LAS VENÉREAS. NOCHE

Lourdes (45) refleja en su rostro incomodidad y preocupación, con un vestido llamativo y zapatos rojos camina por toda la cuchara, mostrándonos la rutina de su negocio coquetea con los hombres sonríe a los silbidos y responde varios halagos, en la conversación pide ayuda para salvar la vida del perrito.

INT. LOCAL LAS VENÉREAS. NOCHE

Acompañamos Lourdes (45) afuera del Local, aquí interviene Lourdes y su compañera Leonor (25), quienes se sientan en unas dos sillas fuera del local las venéreas recordando al perro de Lourdes.

LEONOR

Que te pasa madrecilla te noto  
Preocupada es por el perrito  
Verdad.

LOURDES

Si Leonor solo mirar esta calle me recuerda todo de mi perrito. Con mi perro abríamos a Las Venéreas a las ocho de la mañana y cerraba a las ocho de la noche. Diversión, prostitución. No estamos hablando de que hay como ahora locales en los que entran cien personas: ahí entraban mil personas al día en cada negocio.

Yo en Las Venéreas bailaba striptease, el me cuidaba. Dime ahora: alza la pierna, y me da hasta calambre. En Las Flores del Califa comencé. Yo me hacía doscientos hombres al día. Ahora no tengo ganas de nada que raro como extraño a mi perro.

INT.MUNICIPIO. DÍA

Lourdes entra a la sala, de pronto se acerca a la mesa y Saluda con Balbina.

LOURDES

¡Hola Balbina ya pues devuélveme a mi perro no seas así!

BALBINA

¿De qué me hablas Lourdes, Que? escuche bien tu perro?

LOURDES

¡Solo sé que nos tienes envidia mucha envidia por haberte ganado en el último minuto la Final del último campeonato!

BALBINA

¡Qué dices pobre loca!

¡Qué pena Lourdes! yo no tengo la culpa que el perrito no lleve un collar yo no sé de qué me hablas.

LOURDES

¡No te hagas la loca bien que te molesta que seamos las campeonas!

De pronto se escucha la voz del presidente del barrio, lo que interrumpe la conversación.

ALCALDE

Buenos días señoras que está pasando aquí, me parece que están discutiendo.

Lourdes se levanta y protesta.

LOURDES.

Protesto, no creo que extinguirlos a los perros callejeros en su totalidad lleve a una solución del problema.

Además, mi perro no es callejero él siempre ha cuidado de mis muchachas y mi local, es el más limpio del local.

Las risas de la trabajadora municipal se escuchan en la Sala.

BALBINA

Qué pena por tu perrito Lourdes. Lo siento ja jajá.

LOURDES

Mi perro no está abandonado, él tiene su dueña y lo vamos a rescatar, como que me llamo Lourdes Mama de las Venéreas

ALCALDE

Muchachas se puede encontrar una solución en la que todos seamos los beneficiados.

LOURDES

Pero señor alcalde así este en la calle ese es mi perro.

LOURDES

Propongo que juguemos un partido de fútbol para decidir la vida del animal, o vamos Autoridades, es más propongo que sea el equipo de las municipales.

ALCALDE

¡Mujeres, fútbol, diversión que buena propuesta y aquí en nuestro barrio, el más pelotero de todos! Está bien que se juegue este momento, hay perdón las ganas me hacen enloquecer que se juegue este domingo.

Finalmente, el equipo que gane el cotejo, se llevará la jaula con el animal como trofeo al ganador si gana la venéreas el perro vivirá adentro del local, si ganan las Municipales el perro morirá.

Señoritas que quede claro que yo hago esto por el bien del barrio, no es nada personal.

EXT. CANCHA BARRIAL Kennedy. Medio día

Llego el día del partido las peloterías se encuentran al lado norte de la cancha vestidas con sus uniformes deportivos.

En el lado sur las municipales (equipo contrario) se mueven por toda la cancha Balbina su directora técnica vestida con un traje deportivo azul, zapatos deportivos y un cintillo celeste en la cabeza las alienta desde la banca de suplentes.

BALBINA

Eso preparadas muchachas, eso calienten muchachas como practicamos.

La barra en contra grita a carcajadas.

BARRAS

MIREN AHÍ VAN, AHÍ VAN LAS SEXÓLOGAS

Lourdes, DIRECTORA TÉCNICA DE LAS PELOTERAS vestida con calentador deportivo rozado a la cabeza del equipo se dirige hacia el centro de la cancha.

Las peloterías se reúnen en el círculo de la mitad se abrazan formando un círculo y Lourdes da unas palabras una especie de motivación para su equipo.

LOURDES (DT).

Muchachas A mí nadie me va a decir que soy sexóloga. Pero tampoco creo que alguien me diga que aprendió a amar en algún libro. --Discúlpame, ¿el libro te enseñó? A ver, dame una Clase de Kama Sutra completo. Yo te lo hago completo de arriba abajo. Eso hace que nosotras seamos distintas así que demostrémos quienes somos y ganemos este partido.

ARBITRO

Señoritas a jugar

El árbitro en medio de la cancha junto a las dos capitanas de los equipos realiza el sorteo para determinar quién arranca con el balón.

ARBITRO

Municipales cara, Las Peloterias Sello  
El árbitro lanza la moneda cae en sus manos.

ARBITRO

Municipales cancha sur y ganan el saque, Peloterias cancha norte.  
Señoritas a jugar limpio.

ARBITRO

Se lleva el pito a la boca, señalando la mitad de la cancha dando el inicio al partido.

Sonia y su compañera dan la patada inicial.  
Empieza el partido y se observa como las Peloterias se organizan van al ataque tienen en su poder el balón.

Las jugadoras Municipales disputan el balón contra las peloterias pasa el tiempo y los equipos están empatados.

LOURDES (D.T.)

Oye Sonia si te digo que corras es que corras.  
Vamos muchachas, metiendo el pie sin miedo, vamos muchachas que es pues del suelo no han de pasar.

EXT. GRADAS CANCHA Kennedy. DÍA  
El perro observa dentro de su jaula el desarrollo del partido

ARBITRO

Tres minutos de adición señoritas

LOURDES (D.T.)

Peloterias vamos todas al ataque mamitas con todo por la Victoria mis muchachas.

Sonia la numero diez de las peloteras arranca con el balón dejando apilada rival tras rival se observa tras el arco y Sonia lanza un pelotazo en dirección al fondo del arco la reacción de la arquera rival es lanzarse.

El equipo de futbol celebra abrasándose unas con otras, el equipo rival todas con su mirada hacia el piso.

LOURDES (D.T.)

Si mi perrito si mi perrito muchas gracias chicas.

BALBINA

¡¡¡Putá Madre!!!

INT. LOCAL LAS VENÉREAS. NOCHE

Lourdes y su perro entran al cabaret y se pasean en el pasillo llegando a las gradas, Lourdes acaricia al perro.

FIN.



