



**CARACTERÍSTICAS POÉTICAS Y NARRATIVAS,
QUE OTORGA, EL USO DE LA MIRADA, EN LA PELICULA “ZAMA”
DE LUCRECIA MARTEL**

Estudiante: Alvaro Victor Rozas Leiva

Profesor: Dr. Adolfo Albornoz

Programa Especial de Titulación

Licenciatura en Artes

Santiago, Julio 2022

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	04
1.1. Presentación	04
1.2. Pregunta de investigación	08
1.3. Objetivos	09
1.4. Justificación	09
2. MARCO TEÓRICO	11
2.1. Historia del cine	11
2.1.1. “Star System”, las estrellas del cine silente	11
2.1.2. Los ojos en el cine de género	14
2.2. Narrativa audiovisual	16
2.2.1. La Narrativa audiovisual	16
2.2.2. Narrar con el cuerpo	19
2.2.3. El casting como función narrativa	20
2.2.4. Tecnología y mirada	21
2.2.5. Fuera de campo	22
2.2.6. Sonido diegético y extradiegético	23
2.3. Miradas	24
2.3.1. La cámara subjetiva	24
2.3.2. La mirada y el fuera de campo	25
2.3.3. La mirada digital	25
2.3.4. La mirada psicológica	27
3. DISEÑO METODOLÓGICO	28
3.1. Pauta de observación	29
4. RESULTADOS	31
4.1. Definiciones cinematográficas necesarias	31
4.2. Análisis fílmico; Mirada, encuadre y composición	33
4.3. Profundidad y fuera de campo en Zama	76

5. CONCLUSIONES	83
6. BIBLIOGRAFIA	87

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Presentación.

Esta investigación se enmarca en el área artística y académica disciplinar del séptimo arte o más bien conocido como “cine”. Hay distintas definiciones de lo que significa la palabra cine. Una de ellas, es la abreviación del concepto “cinematografía”, que se define como el arte de crear y proyectar imágenes en movimiento. Otra definición de cine, hace alusión a las salas o espacios físicos en donde se exhiben las películas.

Pero el cine no es sólo algo físico que podemos palpar, hay otro aspecto que para muchos, es la parte más importante y tiene que ver con el relato, la imagen y el sonido. Y es que el cine no es sólo un artefacto o un medio narrativo, sino que son ideas en movimiento, experiencias sensoriales, que nos han cambiado la manera de ver el mundo y por tanto, el rumbo de la historia.

Podríamos decir entonces, que el concepto de cine abarca desde los pequeños fotogramas que componen una película, su lugar de proyección y hasta el universo narrativo propio de su arte, por lo tanto, es todo un mundo digno de análisis y estudio.

Según palabras de David Lynch: “El cine es un mágico medio que te hace soñar... Te permite soñar en la oscuridad”.

El cine, además de ser considerado el último arte descubierto por la humanidad debido a su complejidad, es también una disciplina. Para poder hacer cine es obligatorio primero; la creación de una historia, o sea un guión cinematográfico; luego la conformación de un equipo humano especializado y diverso, ya que para poder llevar a cabo una película, es necesario el encuentro de varias disciplinas como; la literatura, la fotografía, la estética, la música, la actuación, etc... y todo, para una puesta en escena cinematográfica, que en pantalla, son unas cuantas horas, dependiendo de los distintos formatos de duración que se han desarrollado durante los años, pero todos tienen un único propósito, meter al espectador dentro de una diégesis o ficción, que según el gran Diccionario de la Lengua Española actualizado al año 2020 señala; ficción del latín fictio y que significa, acción y efecto de fingir. Y es que el cine es por sobre todo una experiencia, que afecta todos los sentidos.

Akira Kurosawa nos dice al respecto:

“El cine es parecido a muchas otras artes. Posee características literarias, también tiene cualidades teatrales, puede ofrecer puntos de vista filosóficos, incluye los atributos de la pintura y la escultura, y también integra elementos musicales. Pero al final, el cine es el cine”.

Pero hay algo que es inherente al cine, algo que va más allá de la imagen y esto es el relato, entendiéndose éste como conocimiento de un hecho, que es transmitido por algún medio, principalmente oral y/o escrito. En cuanto al género literario se refiere, un relato es una forma narrativa de menor dimensión que la novela, ya que busca con menos palabras un mayor impacto en su audiencia.

En la historia de la literatura universal, existen diversos autores que han desarrollado este arte a cabalidad. Así como también la dramaturgia ha sabido interpretar dichos relatos y llevarlos a una puesta en escena con actrices y actores.

Todo esto, ocurrió mucho antes del nacimiento del cine, por lo tanto, la narración cinematográfica es un lenguaje artístico distinto a los preexistentes y aunque toma del género literario y la dramaturgia un lineamiento escrito en la confección de guiones, éstos son sólo un complemento del resultado final, para llegar a la pieza cinematográfica y en donde lo narrativo adquiere nuevas formas de expresión. Desde esta perspectiva se han encontrado tres elementos fundamentales: La historia, el relato y la narración.

La historia es la sucesión de eventos cronológicos que acontecen a sus protagonistas, eventos que nos dan a conocer su universo, época, códigos morales y estilo de vida. El relato por su parte, se trata de la manera en que se cuenta una historia, dicho de una manera sencilla. Y finalmente está la narración, que es donde confluye la historia.

En el cine la narración se presenta de distintas maneras y varía según sus narradores, existen narradores en primera, segunda y tercera persona; en primera, el narrador participa en los hechos como protagonista o testigo. En segunda, el narrador se dirige a sí mismo, convirtiéndose en personaje y narrador. Y por último, el narrador en tercera persona, es aquel que no participa en los hechos, es decir, los observa y narra desde afuera.

Este tipo de narrador comprende dos categorías; el narrador omnisciente, que es conocedor de todo lo que ocurre en el universo dramático y el narrador objetivo, aquel que sólo narra lo que puede observar, este último muy parecido a lo que ve una cámara de cine, por lo que no accede al mundo interior de los personajes ni a los hechos en sí.

Hasta ahora lo mencionado, subyace más bien en el plano de la escritura o yendo más lejos aún, en el plano del teatro y la novela, ya que estos sistemas narrativos se elaboran previos a la existencia del cine. Es con la imagen y el movimiento de ella, en donde la narración adquiere otra consistencia y profundidad, dando paso a la forma de narración cinematográfica, y que en definitiva, es la que quiero abordar en esta investigación, por tanto historia, relatos y narraciones, adquieren distintos significados; historia por un lado, es el contenido narrativo de una película, y con al menos un conflicto, como lo señala Genette:

"desde el momento en el que hay un acto o suceso, aunque sea único, hay una historia, porque hay una transformación, el paso de un estado anterior a un estado posterior y resultante" (1998:16-17).

Por otro lado; el relato audiovisual es la manera de contar dicha historia. Y la narración es una estructura cognitiva que da sentido a una forma de representación. Es entonces que las narraciones se pueden encontrar en diversas situaciones y contextos comunicacionales, una de ellas es el cine, dando lugar al concepto de narrativa audiovisual.

Para García Jiménez (1993), la narrativa audiovisual, es la capacidad de las imágenes visuales y acústicas para contar historias. Estas historias a su vez están segmentadas en tres unidades narrativas, estas son; toma, escena y secuencia; la toma, es un fragmento de la película, que parte cuando la cámara comienza a grabar, hasta que se detiene y corresponde a la unidad más pequeña de una narración fílmica. La escena, es un relato condensado en un tiempo y lugar concreto. Y la secuencia, es la narración completa de una parte de la historia.

De la narración podemos distinguir dos elementos; la historia y la expresión, en donde la historia representa el contenido y la expresión es el discurso. Phillips & Hardy (2002) definen este término como el conjunto interrelacionado de textos (hablado, escrito, pictórico, simbólico, etc.) y las prácticas sociales humanas.

Genette distingue en estos dos ámbitos; contenido y expresión, lo siguiente: la forma del contenido es la historia, con sus personajes en un tiempo y espacio determinado. Y la sustancia del contenido, es la manera de articular dichas historias y desde la visión de cada autor.

Por otra parte, la forma de la expresión, es el sistema semiótico que pertenece al relato como un signo propio y es representado en diferentes medios de comunicación y formatos

como el teatro, el cine, la televisión, entre otros. Y la sustancia de la expresión, es la materialización de los significantes en un discurso narrativo como lo sería la voz, los sonidos y las miradas. Así es cómo podemos vincular las expresiones físicas de los personajes dentro del relato, como articuladores de una expresión comunicadora y que están al servicio de la historia, por lo tanto son en definitiva un recurso narrativo innegable.

Es en este punto en específico, que pretendo focalizar mi tesis, abordando el tema de la mirada como un recurso narrativo cinematográfico, y es que la mirada es una de las herramientas más importantes de la comunicación no verbal. Pero primero debemos comprender qué es la mirada, desde su concepto más básico.

La palabra mirada tiene varias definiciones, la más usada tiene relación con el sentido de la vista. Gracias a ella y en específico al órgano de la vista, los ojos, podemos percibir información mediante la luz, que nuestro cerebro procesa en imágenes y así podemos desenvolvernos por el mundo de una manera más eficiente.

La mirada también se define como un punto de vista, la postura o actitud que adopta un sujeto, desde su propia subjetiva frente a un hecho. En definitiva es el lente con el que se observa, como por ejemplo, “la mirada del artista” o “la mirada del especialista”, teniendo como foco las aptitudes y habilidades pertinentes del observador.

En el cine podemos distinguir distintos tipos de miradas, como por ejemplo; la mirada del espectador, aquella que análogamente observa una obra sentado en un cine o frente pantallas de televisión en sus casas. Está también “La mirada Intradiegética”; y que yace dentro de la historia, en donde el personaje observa su universo dramático, desde su propia visión de mundo. Como por ejemplo, Superman está consciente de su lugar en el planeta tierra.

En el caso de “La Mirada Extradiegética”, el personaje se dirige conscientemente al espectador, como por ejemplo: Elliot, personaje que reconoce la existencia de una cuarta pared en su universo dramático, de la premiada serie Mr. Robot.

Como podemos ver, valga la redundancia, la definición de mirada es amplia, pero hay una en particular que me interesa investigar con lupa y es la mirada del actor, pero no como subjetiva de éste, sino que la mirada como uso narrativo, con sus gestos que hablan incluso más que la palabra y de los cuales se ha servido el arte, la escultura, la pintura, la fotografía y el cine, para comunicar y construir historias. La mirada construye realidades y desde el

punto de vista audiovisual, la acción de mirar es parte de aquella construcción narrativa, cuya finalidad es dar verosimilitud a un relato, es decir, la audiencia percibe a los actores como verdaderos personajes.

Es entonces podemos entender que en la construcción de la puesta en escena y en especial en el desarrollo actoral, la mirada está al servicio de la historia y por tanto a la visión del director.

Ahora bien, de todos los tipos de miradas existentes, es la mirada de los ojos de los personajes, la que me interesa exponer aquí, ya que ésta tesis busca analizar la importancia de este tipo de mirada, como un recurso visual narrativo y como el puente de conexión. Con ella somos capaces de revelar nuestra personalidad, sentimientos e incluso intenciones.

Por todo lo ya expuesto, puedo afirmar que profundizaré en esta investigación sobre la mirada de los personajes en el cine y en el caso particular del largometraje *Zama*, de la cineasta argentina Lucrecia Martel. En esta película el protagonista es puesto en escena de tal manera, que su mirada es utilizada como un recurso narrativo.

Desde esta perspectiva, en que la mirada es un recurso narrativo poco explorado en el cine latinoamericano, esta investigación quiere abordar el siguiente objeto de estudio; variaciones, posibilidades y límites de la mirada, en la película *Zama* de Lucrecia Martel.

1.2 Pregunta de investigación

En virtud de lo antes señalado, la pregunta que este trabajo quiere abordar es:
¿Qué características poéticas y narrativas, ofrece el uso de la mirada, en la película *Zama* de Lucrecia Martel?

1.3 Objetivos

Y para responder esta pregunta, me he propuesto como objetivo general, analizar la forma en que Lucrecia Martel trabaja el recurso de la mirada, como un elemento característico y particular de su forma de narrar cinematográficamente.

Para desarrollar la pregunta en cuestión me he planteado los siguientes objetivos específicos:

- 1 Analizar e identificar los diferentes usos que la mirada del personaje tiene en su película *Zama*.
- 2 Analizar las posibilidades narrativas que el uso de la mirada del personaje abre en *Zama* por medio de la puesta en escena y el fuera de campo.

1.4 Justificación

Como estudioso del cine, guionista y realizador audiovisual, me encontré en la constante búsqueda de nuevas narrativas cinematográficas, motivado por entender la propia necesidad de contar historias y a su vez, poder mejorar el quehacer de la escritura y realización, para de esta manera concretar piezas audiovisuales que lleguen a las audiencias desde la originalidad pero también emotividad.

Asimilar esto ha sido interesante, ya que cuestiona mi propia formación y autoformación, llevándome al inicio, el origen del cine y cómo es que narramos desde el séptimo arte.

He detectado en la película de Lucrecia Martel *Zama*, algo específico que no ha sido estudiado del todo y que tiene directa relación con la mirada, tanto de Diego, el protagonista de *Zama*, como de otros personajes. A través de ellos, se puede observar la fuerza narrativa que desprenden del gesto de mirar. Se me vienen a la cabeza, muchas imágenes de películas, en donde el peso de la mirada adquiere tal valor dentro del plano, que se nos quedan impregnadas en nuestra memoria o inconsciente colectivo, tanto así que actrices y actores se han convertido en grandes iconos del cine, gracias a sus miradas. Ejemplos como los ojos de Bette Davis, que tiene hasta una conocida canción pop que alude a su mirar, llamada “Bette Davis Eyes”. Paul Newman, Brigitte Bardot, Marlon Brando o la mirada rebelde de James Dean y es que el público reconoce una escena efectiva, cuando dichas miradas te hacen sentir alguna emoción. Así mismo, el recurso de la mirada puede desarrollarse de distintas formas, según el género y tono de la película o directamente de la intención del director.

Es aquí donde está mi principal interés, abordando dichas posibilidades puedo reconocer en la película *Zama*, que la directora lleva el recurso de la mirada un paso más allá y de acuerdo a mi propia investigación. Para apoyar esta hipótesis, estoy acudiendo a autores

que rozan mi foco de investigación o que directamente han analizado el trabajo de la cineasta.

Por ejemplo, Alfredo Dillon, quien hizo el año 2018 una investigación, que analiza la adaptación de la novela *Zama* de Antonio Di Benedetto, al cine. En ella aborda principalmente la narración, desde una estética que define como “realismo de la percepción” y se acerca al problema de la focalización narrativa y la representación de la conciencia, en donde dedica algunos pasajes al tema de la mirada.

Por mi parte, destaco el análisis de Alfredo Dillon, en donde de manera muy académica, estudia las relaciones y diferencias entre la novela y la película, rescato algunos aspectos de los que yo quisiera profundizar, como la interpretación de los personajes, el fuera de campo y por supuesto la mirada.

Si bien Lucrecia Martel ha desarrollado su propio estilo cinematográfico, ha sido utilizando recursos narrativos conocidos. Pero es su visión, su manera de trabajarlos, su acento, su equilibrio y desequilibrio, dan cuenta de su maestría.

Abordar la mirada como recurso narrativo, en el cine de Lucrecia, es mirar sus primeras películas, desde el comienzo se percibe un interés y búsqueda de relaciones entre personaje y fondo, en donde el espacio es mucho más amplio del que vemos en el encuadre, donde la cámara está al servicio de la historia más que a cualquier otra cosa, en donde sus personajes viven su entorno de manera orgánica, y que las miradas reflejan esa intención.

Tomar la película *Zama*, como caso de estudio, es estudiar el trabajo a fondo de la directora, ya que en esta película, Lucrecia Martel, desarrolla y da vida al personaje Diego de Zama, de una manera ejemplificadora.

El uso de la mirada como recurso narrativo, no ha sido estudiado a cabalidad, siempre ha quedado amarrado a algún texto, o sobre la mirada del cine como punto de vista o como forma de expresión no verbal, también se ha mencionado en el teatro, poniendo énfasis en una interpretación exagerada o caricaturesca. Mi intención es desentrañar lo que hay más allá del gesto en sí, analizar las posibilidades que abre la mirada en un encuadre cinematográfico, y profundizar en la intencionalidad del director, en momentos en que la mirada se roba la pantalla.

2.0 MARCO TEÓRICO

2.1 HISTORIA DEL CINE

2.1.1 “Star System” o las estrellas del cine silente

En los comienzos del cine mudo en USA, los productores rápidamente se dieron cuenta que necesitaban un sistema para funcionar de manera eficiente. Había que reducir gastos, pues el incipiente negocio del cine estaba dando sus primeros pasos y necesitaba un impulso para convertirse en industria. La idea era unificar, aprovechar al máximo los recursos, de modo que se pudiese optimizar el proceso de producción de las películas. Esto dio origen a los géneros cinematográficos, lo que a su vez permitió crear el “Studio” y el “Star System”. Ambos consistían en un sistema controlado que facilita y acelera el proceso de producción de una película, pero que también reduce los costos:

“El cine por ser la más moderna de todas las artes, es la más dependiente de la ciencia y la tecnología. El arte dominante surgió de la predilección decimonónica por la máquina, el movimiento, la ilusión óptica y los espectáculos públicos” (Historia del cine, Davids, Parkinson, p 7, 1998)

El Studio System consistió en crear escenarios y locaciones que pudiesen ser aprovechados para una cierta cantidad de películas, y para eso el concepto de unidad temática constante fue un perfecto aliado, es decir, la noción de “género” impulsó una dinámica que permitiese reciclar recursos de espacio, locaciones, decorados, etc. Asimismo, la idea de vincular actores carismáticos con películas de un determinado género, fue parte también de este engranaje comercial. Y es así que nace el Star System.

“Con independencia de su calidad, las películas representaban una enorme inversión que había que proteger: a medida que los estudios se transforman en fábricas de películas, el arte estuvo cada vez más supeditado a las prácticas industriales y comerciales. Para anticiparse y amoldarse al gusto del público, los magnates idearon un programa de películas prestigiosas y mediocres, todas de acuerdo con fórmulas ya ensayadas y con el respaldo de una publicidad masiva. Vital para el éxito de estas campañas de mercadotecnia fue el “star system”, piedra angular de todo el tinglado de los estudios” (Historia del cine, Davids, Parkinson, p 40, 1998)

Contratos exclusivos con una sola compañía productora, a veces, asfixiantes para quienes firmaban un acuerdo de hierro, fue el punto de partida para lograr un sistema, en donde actores y actrices se especializaron en la actuación de algunos géneros afines, a veces, incluso de manera restrictiva sólo podían desenvolverse en una sola clase de papel.

En este contexto surgieron grandes actores y actrices (John Barrymore, Douglas Fairbanks, Harold Loyd, Gloria Swanson, Rodolfo Valentino, etc) que rápidamente se convirtieron en íconos de un género cinematográfico, caras visibles de compañías productoras que vieron en ellos una imagen potente para vender el sueño americano.

Un aspecto esencial en este periplo en que el cine mudo hacía su camino al andar, fue la concepción del estrellato de estas figuras icónicas del séptimo arte. Mientras el invento de los hermanos Méliés buscaba su lenguaje propio a través del plano narrativo, al mismo tiempo el actor buscaba su lugar en la pantalla grande.

La conjunción entre la gramática del cine desarrollada por Griffith, llevada a su máxima expresión en “The Birth of a Nation” (1915) y la presencia del Star System, lograron una fusión que permitiría hacer evolucionar un arte en desarrollo y apogeo.

“D.W. Griffith, productor de todos los grandes éxitos de Biograph, revolucionario de la obra cinematográfica y fundador de la técnica moderna del arte. Entre las innovaciones que le son propias y que hoy siguen en general los productores más avanzados figuran: el primer plano, las vistas panorámicas presentadas por primera vez en Ramona, la vuelta retrospectiva (Flashback), la tensión sostenida, el fundido, la economía expresiva, la elevación de la interpretación filmica a su nivel más alto hasta ganar su reconocimiento como auténtico arte” (Historia del cine, Davids, Parkinson, p 23, 1998)

La ausencia de sonido le permitió al cine mudo una mayor relevancia de los gestos y miradas, pues la cámara seguía a estas figuras emblemáticas que atraían a una audiencia que recién se estaba formando, mostrando en profundidad el alma del actor. Esto dió pie a una libertad expresiva jamás vista en la historia del cine. A pesar de las limitantes técnicas, los camarógrafos y directores de fotografía se las ingeniaron para darle plasticidad y dinamismo, permitiendo una visualidad artística sorprendente.

El cine respiraba una imagen en movimiento plena, que permitió en el recurso del primer plano una fuerza poética y expresiva, y que no se volvería a repetir.

El cine es un arte que usufructúa de otras artes previas, una de ellas es el teatro. Hay una conexión directa con el arte de las tablas. El teatro ha enseñado a mirar desde el tiempo de los griegos, con una puesta de escena descriptiva, donde el escenario cobija y sostiene al actor en una dialéctica, entre la proyección acústica de la voz y la representación descriptiva del cuadro.

Si en el teatro el actor proyecta en la voz una imagen acústica, en el cine el actor busca el silencio de la imagen. Esto fue uno de los aspectos mejores trabajados durante el periodo del cine mudo, no solo por la búsqueda y perfeccionamiento de un lenguaje propio, sino también por el gran descubrimiento de Griffith, que después los rusos buscaron practicar en la experimentación del montaje simbólico (Eisenstein, Pudovkin), el plano expresivo como fuente de una riqueza inigualable.

Uno de los grandes autores que desarrolló con mayor vigor y acierto el plano expresivo, llevándolo a límites insospechados, fue el danés Carl Theodor Dreyer. Una de sus películas más emblemáticas es, “La Passion de Jeanne d'Arc” (1928) donde se destaca el primer plano como una forma de mostrar la espiritualidad en tiempos de tribulación del mítico personaje, Juana de Arco.

Dreyer logra capturar el alma de esta mujer religiosa condenada a la hoguera, a través de su mirada. El gesto en estado puro como proyección simbólica del alma se refuerza con la utilización de primerísimos primeros planos, donde los ojos de María Falconetti, encarnan el éxtasis y epifanía de un poder que la imagen en movimiento, deja como testigo de una pasión ineludible.

Por otra parte, dentro del periodo del cine mudo, hubo un movimiento artístico que marcó los años 20 en Alemania, la de Weimar, anunciando como un presagio artístico la llegada del tercer Reich. Se trata de el expresionismo alemán, películas como “El Gabinete del Doctor Caligari”, “Las tres luces de Lang” o “Nosferatu” de Murnau, que desarrollan una inquietante puesta en escena, que refleja el estado anímico de la época en Alemania y que al mismo tiempo, presagian la llegada de una época oscura. En estos tres filmes, las miradas de los personajes muestran un desasosiego profundo, la angustia del alma o bien, el abismo de incertidumbre existencial.

En *Nosferatu*, el personaje trágico del vampiro milenario y solitario, refleja en su rostro de luz y sombra, la soledad más profunda o bien, en “*Las Tres Luces*”, la muerte convocada por el anhelo inevitable de una mujer, quien aboga por su amante, proyecta desde las miradas sombrías de sus personajes, la desesperanzadora lucha contra el destino. Los planos expresivos durante el periodo del cine mudo, fueron claves en la búsqueda y consolidación de un cine que se elaboraba a sí mismo. El rostro y luego los ojos, fueron el estandarte esencial para que la imagen en movimiento cautivara a una audiencia que se maravilló con un arte de imágenes, de sueños, de ojos ineludibles en mostrar el abismo del ser humano.

2.1.2 Los ojos en el cine de género

La mirada en el cine, hace alusión a la mirada de la cámara, quien a través de su lente (ojo tecnológico) puede capturar todo lo que la puesta en escena ofrece y todo lo que la cámara alcanza a capturar desde sus movimientos. Estos metrajes nacen a través del encuadre, gracias a la disciplina y tecnicismo necesario, además de todas las intenciones de su creador.

En el cine fantástico o cine de género, la mirada de los creadores o directores, es distinta a lo tradicionalmente conocido en películas de drama o comedia. Y por lo tanto la mirada de sus personajes arquetípicos también.

En un cine sonoro, con géneros y subgéneros que siguen surgiendo, nacen nuevas narrativas que derivan en la creación de nuevos universos y por lo tanto, una prolífica diversificación de personajes.

Esas miradas dulces en las películas de amor, evolucionan en las miradas perdidas de guerreros que regresan de la guerra post trauma, en personajes que observan con espanto y por primera vez a seres fantásticos, alienígenas de grandes ojos oscuros. Ojos desorbitados al enfrentarse a ojos fantasmagóricos o demoníacos.

Cabe destacar dentro del cine de género, a aquellas miradas incapaces de manifestar alguna emoción humana, desde los ojos de cyborgs, que al perder su humanidad su mirada también lo hace y hasta los ojos ya sin alma, de un psicópata que carece de culpa tras asesinar a sus víctimas.

Desde el expresionismo alemán, en M de Fritz Lang hasta “Los Ojos Sin Rostro” de Franju, los glóbulos oculares han sido parte de una estética que se desarrolló en algunos géneros. El terror en sus diferentes facetas, desde el existencialismo alemán y francés, pasando por las acartonadas películas de la Metro Goldwyn Mayer, donde los ojos de monstruos clásicos, llenaban la pantalla en un exacerbado ánimo por lo grotesco o simplemente con el fin de asustar a la audiencia más desprevenida, hasta el cine más contemplativo, ya sea Bergman o Bresson, han consolidado un tipo de mirada que inquieta.

Desde un comienzo el elemento teatral ha estado presente en el cine, especialmente a través del maquillaje exagerado y el rictus prolongado del gesto pantomímico. Pero el cine introduce, desde la expresividad de la toma, el recurso de mostrar los ojos para decir con mayor fuerza aquello que el diálogo no es capaz de traducir.

La fuerza de la imagen de la mirada de un monstruo, impacta con mayor fuerza al darle alma a algo que no debería tener, porque reconozcamoslo, este Frankenstein, a pesar de lo deshumanizado que está tras volver de la muerte, y aun así posee la mirada más triste y humana de la historia del cine de género.

Y es que precisamente eso en el cine de género, especialmente, en el terror, se ha desarrollado extensivamente.

La mirada en los ojos no humanos, aquellos que aparecen en el terror, en la ciencia ficción o en el suspenso, nos adentran a nuevos cánones. Ahora el color de los ojos, la forma de sus pupilas y expresividad, mutan para transformarse en una nueva estética, que más tarde las audiencias reconocerán automáticamente para contextualizarse en el tono o en el género a presentar durante la película.

El color rojo de los ojos en personajes demoníacos o directamente los ojos en blanco, como ocurre en personajes poseídos por el demonio, como en el “El Exorcista”. Ese color amarillo pálido en sus iris y ese entrecejo sobresaliente y característico en los vampiros de “Lost Boys”, son igual de importantes que sus colmillos, ya que al convertirse un personaje en vampiro, lo primero que se manifiesta son los “vampire eyes”, aquellos que hipnotizan sólo con la mirada y que no pueden ver la luz del día.

Lo perverso, lo numinoso, lo grotesco se opone a lo sublime y, sin embargo, estriba en los ojos monstruosos o deformes su fuerza dramática. No sería lo mismo un “Hombre

Elefante” sin esos primeros planos de ternura, de una criatura cuya inmensa fealdad es inevitable. Tal contradicción no acerca a lo expresivo de la forma, en su propia naturaleza.

2.2 NARRATIVA AUDIOVISUAL

2.2.1 La Narrativa audiovisual

Para Jean Cocteau, poeta, dramaturgo, escritor, crítico de arte, ensayista, pintor, director de cine y diseñador francés:

“Una película es una escritura en imágenes”

Alexandre Arnoux, Actor, escritor y guionista francés, considera que:

“El cine es un lenguaje de imágenes con su vocabulario, su sintaxis, sus reflexiones, sus elipsis, sus convenciones y su gramática”.

Y para Jean Epstein, Teórico y director de cine Polaco, el cine es:

“La lengua universal”

¿El cine es realmente un lenguaje propio, dotado de flexibilidad?, como ya sabemos este arte, es realizado por múltiples disciplinas, y todas en función de narrar una historia. Y es que el cine es una de las formas más recientes de un lenguaje definido como “sistema de signos destinados a la comunicación” así lo señala el semiólogo Cristian Metz. Refiriéndose al hecho de que lo que diferencia al lenguaje cinematográfico de la lengua es su aspecto tan poco sistemático, señala:

“Las diversas unidades significativas mínimas, en él no tienen significado estable universal y es lo que conduce a clasificar al cine entre otras “totalidades”, tales como las que forman las artes o los grandes medios culturales de expresión”. (Lenguaje et cinema págs 216-7 y 99)

En cuanto a la narrativa en sí, partiré desde la base. Narrar es contar hechos reales o imaginarios, que les suceden a personajes en un tiempo y espacio determinados. Como lo diría Bordwell y Thompson (2003), define la narrativa como una “Cadena de acontecimientos, con relaciones causa efecto, y que transcurren en el tiempo y el espacio”.

Para que una narración tenga sentido en el espectador, es necesario que ésta se acerque lo más posible a la “realidad”, más bien que pueda existir en el plano de lo viable

aunque sea conceptualmente. Para ello existen tres componentes que ayudan al espectador a entrar en la diégesis. Estas ideas son presentadas por Bordwell en sus libros.

La primera es la Causalidad, por lo general es impulsada por los personajes, quienes tienen asignado dentro del relato una acción significativa que encauza la historia. La segunda es el tiempo en el que se desarrolla el relato, es decir los acontecimientos suceden dentro de un tiempo específico en el relato y de manera ordenada y programada cronológicamente, a su vez existen otros procedimientos temporales como flashbacks, que son saltos al pasado o flashforwards en donde los acontecimientos suceden en el futuro, para poder regresar después al presente. En cualquier caso el orden puede ser alterado, con el principio de causa-efecto y deben tener justificación. Y la tercera es el espacio, y tiene que ver donde ocurren los acontecimientos, y este espacio puede llegar hasta los límites de la imaginación, siempre y cuando tenga un grado de viabilidad hipotética.

Tipos de narradores:

Al igual que en la literatura el narrador es un ente dentro de la ficción, es decir, diegético que ofrece un punto de vista que determina el desarrollo de la narración visual.

El narrador en primera persona: Es aquel que participa en los hechos narrados, los experimenta dentro de la historia. Existen dos tipos, el narrador protagonista y el narrador testigo. El narrador protagonista cuenta los acontecimientos en primera persona y de manera autobiográfica y el narrador testigo es un personaje que interviene en la historia, pero no es el protagonista, narra los hechos que ha visto, pero no accede al mundo interior de los demás personajes.

El narrador en segunda persona: El narrador se dirige a sí mismo, convirtiéndose en narrador y personaje a la vez.

El narrador en tercera persona: El narrador no participa de los hechos, solo los observa desde el exterior. Existen dos tipos de narradores en tercera persona, el narrador omnisciente y el narrador objetivo. El narrador omnisciente conoce todos los hechos de la historia y puede acceder a pensamientos y sentimientos de los personajes. El narrador objetivo solo puede contar lo que ve, es muy parecido a una cámara de cine.

La noción de que una película podría ser un objeto artístico capaz de contar historias nació al mismo tiempo que el cinematógrafo. Por tanto, el relato era intrínseco al nacimiento de una nueva forma de tecnología. Al principio lo que primaba eran relatos cortos que

obedecían a una estructura simple donde la unidad de espacio y tiempo eran habituales. Y es que la técnica incipiente a partir del simple registro de la cámara fue lo que posibilitó la narración audiovisual.

Para el investigador canadiense André Gaudreault el relato cinematográfico tiene su símil en la escenificación teatral. La diferencia evidente entre lo escénico (Teatro) y lo fílmico (Cine) radica en que es posible dirigir la mirada del espectador, además de que en el cine la simultaneidad entre la audiencia y la escena es imposible, hecho que en el teatro se da de modo natural.

“En el desarrollo mismo de los acontecimientos que constituyen la trama del relato, los actores de cine, al contrario que los del teatro, no son, pues, los únicos en emitir “señales”. Esas otras señales, que llegan a través de la cámara, son, sin ninguna duda, emitidas por una instancia en alguna parte por encima de esas instancias de primer nivel que son los actores, por una instancia superior, pues, que sería el equivalente cinematográfico del narrador literario” (El relato cinematográfico, p 34, Gaudreault y Jost, 1995)

Otro aspecto importante de la narración audiovisual es la focalización que implica lo fílmico. El origen del punto de vista está en que la cámara dirige la mirada hacia un punto en particular y en relación a lo expresivo, el encuadre, la puesta en escena y el montaje articulan un enjambre de opciones que hacen de la narración audiovisual un acervo de posibilidades estéticas y artísticas propias de un lenguaje autónomo.

Cuando se focaliza en un aspecto influye en la progresión dramática, pues la intencionalidad le otorga al relato fílmico una especificidad propia que solo respira el cine.

“Como podemos constatar la focalización se define en primera instancia por una relación de saber entre el narrador y sus personajes.” (El relato cinematográfico, p 139, Gaudreault y Jost, 1995)

A partir de ésta relación que señalan Gaudreault y Jost, es posible establecer una vinculación entre género y focalización, en otras palabras dependiendo de cómo se estructure el punto de vista puede determinar un género u otro.

“Pocas son las películas que adoptan un solo punto de vista a lo largo del relato, pero puede ocurrir. La condesa descalza (The Barefoot Contessa, Joseph Mankiewicz,

1954) o Rashomon, están ambas estructuradas sobre el hecho de que un mismo relato o una parte del relato se cuenta varias veces según el punto de vista restringido al conocimiento de un personaje.” (El relato cinematográfico, p 153, Gadreault y Jost, 1995)

2.2.2 Narrar con el cuerpo

La comunicación es fundamental en la experiencia de los sujetos, el diccionario de la real academia de la lengua española, apunta que el término comunicación no solamente significa la acción y efecto de comunicar o comunicarse, sino que existe también una transmisión de señales mediante un código común al receptor y al emisor, en este sentido Fajardo (2009), se refiere a un proceso esencial de los seres humanos donde se logra el intercambio y el acceso de la información entre los individuos, generar discusiones abiertas de ideas variadas, siendo parte la negociación de conflictos y desacuerdos. La comunicación no solo es un factor de supervivencia para los sujetos, sino también todo lo que los rodea, tal cómo, las tradiciones culturales y sociales, los ritos, la historia, etc. (P. 124).

En este sentido, según Puertas (2020) la comunicación es parte de la forma en que los sujetos socializan de forma natural y constantemente a lo largo de su vida, sin embargo, por mucho que la comunicación se fundamente dentro del desarrollo de la competencia lingüística, también conlleva la posesión y la utilización de información pragmática, social, situacional y geográfica, y de signos de los sistemas de comunicación no verbal (p.7).

En este sentido, se puede entender que dentro de todo acto comunicativo se encuentran dos sistemas fundamentales para poder desarrollar el acto de comunicación, siendo estos dos la comunicación verbal y no verbal, por lo que todos los elementos de los sistemas están representados dentro de un acto de comunicación, por sobre todo los elementos que constituyen el sistema no verbal, inclusive en la fase de preparación para realizar la comunicación; desde el tono de voz, la postura que se adopta, las gesticulaciones que el sujeto adopta; también la manera y la forma en que miramos al interlocutor, etc., por lo que todo es parte del acto de comunicación.

Desde el teatro Kabuki japonés hasta las películas de Bresson son testimonios fehacientes del uso del cuerpo como elemento de expresión narrativa. En el primero la no-acción expresa una narrativa de no movimiento en acción en la escena, en el segundo es a partir del encuadre que busca fijar una focalización en un plano detalle, en un objeto

particular o simplemente en la mirada del actor hierático habitualmente, Bresson construye un cine cargado de símbolos que forman un *raccord* narrativo que es característicos de sus films. Es así que ya sea por la no-acción escénica o bien el cuerpo como sinécdoque de una totalidad que no vemos, el cuerpo expresa y ejecuta acciones que hacen avanzar la historia.

El cuerpo narra desde su expresividad en función del lenguaje audiovisual y concatena en el montaje ideas, pensamientos y signos que fortalecen el conflicto dramático. El cine de Bresson utiliza el plano expresivo para mostrar las partes (cuerpo) de un todo (mundo) que no le interesa exhibir, porque la esencia de su narratología está en el cuerpo del actor, desmontado desde los encuadres y empalmes que utiliza en su propuesta filmica.

2.2.3 El casting como función narrativa

El Casting, es uno de los procesos más delicados en la realización de una película, y es básicamente la selección de los actores que interpretaran a los personajes en una película. Para ello, se convoca a un número limitado de participantes, quienes cuentan con las características específicas necesarias que necesita un determinado personaje.

Existen muchas maneras de abordar un casting, cada región y mercado tienen su propio sistema. En Estados Unidos a raíz de los grandes estudios de hollywood, el casting se orientó al descubrimiento de las llamadas estrellas del cine, quienes decidían quién sería la estrella del momento, reclutando a sus seleccionados y promoviendolos en sus propias películas, ya que con su fama, atraerá a más espectadores.

En Europa, el proceso de producción de casting, se centraba más en las manos del director, esta búsqueda tenía un enfoque más a encontrar al artista que mereciera ese reconocimiento y fama, en Europa se trabajó también con personas sin conocimiento actoral, ya que estos personajes adquieren un realismo y dinamismo particular.

Los actores y actrices son quienes dan vida a las películas, realizar un casting implica identificar a la persona indicada, aquella que pueda desempeñar una interpretación creíble y que logre entrar en nuestros corazones. Para Lenox:

“Un actor que interpreta el papel correcto no necesita mucha dirección, como sí ocurre cuando intentas que alguien encaje en un papel que no es precisamente para él”

Refiriéndose a la filosofía de que no hay malos actores, sino mal casting.

En cuanto a su función narrativa, es pertinente decir que antes de la búsqueda de actores y actrices, el director, productor y directores de casting, según sea el caso, estudian cada una de las características y necesidades fundamentales que necesita el personaje dentro de la película, porque son los personajes los que sostienen el relato. además de ser quienes aparecerán más tiempo en pantalla.

En el caso de *Zama*, es indudable que la búsqueda de caracterización de Diego de Zama, haya pasado por el ojo clínico de Lucrecia Martel a la hora de seleccionar la mirada del actor.

2.2.4 Tecnología y mirada

La tecnología desde los comienzos en la prehistoria del cine, ha estado presente en función de la representación del mundo tangible. Después del descubrimiento de la fotografía, que tiende a desplazar a la pintura en su vertiente y obsesión realista, pues el mecanismo en estado puro aparece para registrar el instante.

Con la curiosidad a flor de piel de muchos inventores, que intentan descubrir nuevas formas tecnológicas, aparecerán una serie de inventos previos al cinematógrafo de los hermanos Lumieres. Antes de la invención del cine, muchos aparatos van configurar desde la prestidigitación el logro de engañar al ojo humano. Desde ahí el movimiento va a ser posible gracias al truco prestidigitador unido a nuevas tecnologías que terminarán en una nueva mirada del mundo y de la realidad.

Así como el teléfono fue la extensión del oído, el cine se convertirá en la extensión de la mirada, del punto de vista de las cosas. El juego de composición que implicaría la naturaleza combinatoria del séptimo arte va a generar la posibilidad de viajar, soñar, pensar, contemplar como un periplo que será interminable entre tecnología y mirada. No solo porque el punto de vista estará presente en miles de obras sino porque dentro de cada obra habrá un cúmulo imposible de cuantificar de expresiones provenientes del alma humana.

Esta nueva tecnología se convertirá en los ojos de una otredad, citando a Octavio Paz, imparable, que subyugara a miles de espectadores obnubilados por ese prístino gesto del personaje-actor, que llena la gran pantalla de la historia del cine.

2.2.5. Fuera de campo

Al montar los diversos fragmentos de película que componen una escena, se crea un espacio y un ambiente nuevo que surge de la imagen y que capta el espectador, que tiene la impresión que los fragmentos reunidos constituyen una acción unitaria.

El término "encuadre" surge inevitablemente ligado a la aparición de la cámara como instrumento de captación, como intermediario técnico entre el espacio real, el de la puesta en escena, y la mirada del director. Encuadrar es mirar, dirigirse a un espacio que ha sido previamente seleccionado y manipulado en busca de esa mirada, la que está más relacionada con la manera de ver, que con aquello que se ve.

El encuadre resultante fragmenta, selecciona y pone límites al mundo imaginario encerrado en una porción de un espacio supuestamente continuo; y lo hace en función de criterios narrativos, dramáticos, simbólicos o estéticos, señalando así la existencia de un marco que actúa como frontera de la imagen, entendido no como un marco físico, un marco-objeto, sino como una forma geométrica abstracta, un marco-límite que separa lo que es imagen de lo que no lo es. De esta primera noción del encuadre como mirada selectiva podemos extraer tres ideas:

La existencia para el espectador de un espacio que trasciende los límites del marco y que ha llevado a teóricos a entender el encuadre como un ocultador que sólo nos desvela parte de la realidad representada. El fragmento de espacio mostrado por el encuadre, esto es, el campo, está estrechamente vinculado a todo aquello que queda fuera, y que independientemente de que alguna vez sea visto o no, existe como tal. Es el espacio fuera de campo.

La segunda idea asociada a esa mirada selectiva es la ubicación del punto de mira, que correspondería a la situación física de la cámara, si nos referimos a un punto de vista literal; pero que también podemos identificar como un punto de vista figurado, una posición mental hacia lo que se nos muestra.

Por último, la acotación espacial que realiza el encuadre supone la aparición de una determinada organización interna (intencionada o no). Tiene lugar la estructuración tanto de los elementos del espacio representado, de la puesta en escena, como de los que constituyen

el espacio plástico, es decir, aquellos que caracterizan la imagen en cuanto conjunto de formas visuales.

El fuera de campo se puede definir como el espacio entre el primer término y el último que se enfocan en un mismo encuadre. En la profundidad de campo, según André Bazin, se llegaría a aprehender el realismo en la imagen: hay una unidad tanto física como temporal, que serían los dos elementos básicos que tendría la realidad. Si consideramos la imagen-tiempo como una forma nueva de expresar el acontecimiento y a este como un agrupamiento de singularidades y de entidades heterogéneas, entonces la profundidad de campo sería uno de los dispositivos del cine que permitiría distribuir las heterogeneidades de acuerdo a capas temporales asignadas a posiciones en el espacio.

“El encuadre, ya lo hemos visto, instituye una exclusión por su mera presencia, la exclusión de todo lo que no es él y que está potencialmente ubicado en sus límites o sus alrededores: el fuera de campo” (El relato cinematográfico, p 94-95, Gadreault y Jost, 1995)

2.2.6 Sonido diegético y extradiegético.

El sonido es parte del montaje en un film. Es decir, pertenece a la esencia de la especificidad cinematográfica, pues es intrínseco a la composición de la puesta en escena. Existen dos tipos de sonidos dentro del film, el sonido diegético y el extradiegético. El primero es parte de la trama, es decir proviene de la historia que se cuenta. Una radio que suena accidentalmente, una música que retumba en un pub, son parte de la construcción del verosímil de la escena. A veces, el sonido diegético puede estar concatenado a aspectos simbólicos que aportan a la intriga o a la progresión dramática, pero también el sonido diegético puede ser meramente decorativo, como la música de fondo de un supermercado.

En *Prénom Carmen* (1983) de Godard, tenemos una versión libre de la historia de Carmen de Bizet, ahora convertida en una terrorista romántica, en paralelo, se cuenta la historia de un cuarteto de cuerda que ensaya una pieza de Beethoven.

He ahí un sonido diegético que se apodera del film mostrando las posibilidades no casuales sino narrativas de, en este caso, la música que establece su propia progresión.

El sonido extradiegético habita el film desde la dirección, desde el autor que quiere marcar un ritmo o focalizar una parte de una escena, incluso, un plano. En general las bandas sonoras que invaden el espacio filmico son claves para darle un tono atmosférico o bien marcar un ritmo interior. En los peores casos puede llegar a ser decorativo, pero en obras de autor son fundamentales para expresar un carácter, un matiz, un elemento esencial en la dinámica del film. Autores como Lynch/Badalamenti o Ruiz/Arriagada lograron una simbiosis que marca llena de significados el film.

2.3 MIRADAS

2.3.1 La Cámara Subjetiva

En la película *La dama del lago* (*Lady in the Lake*, 1946) Montgomery, el director, tiene que romper con la persistencia de las miradas hacia la cámara introduciendo a Philip Marlowe en la imagen, como narrador, hasta en cuatro ocasiones. Cuando Marlowe narra, le vemos a él (que, no obstante, nos sigue mirando). Y hasta en seis ocasiones Marlowe se mira en un espejo, así que nosotros vemos su figura, lo que desplaza momentáneamente las miradas de otros personajes (básicamente uno: Adrienne Fromsett, de quien se enamora) hacia él, oxigenando un poco el visionado. Otro mecanismo utilizado, más sutil, son las leves panorámicas (mover la cámara desde un mismo eje) para que el encuadre no paralice tanto. Este film es el primero que utiliza la mirada de un personaje, como cámara subjetiva.

Peeping Tom, (Powel, 1969) es la primera película que expone a un psicópata que quiere grabar la muerte de sus víctimas. Aquí la cámara subjetiva se centra en la expresión de horror de las víctimas, dándole un valor adicional, no solo a la mirada subjetiva del personaje que observa, en este caso extremo, la muerte, sino de la expresión aunque sea breve, del profundo terror que sienten las víctimas que son atacadas por el asesino.

Pero es en *La femme Defendue* (Harrel, 1997) donde se equipara la subjetividad de quien mira y del observado. Aquí es una joven de 22 años, Muriel, a quién veremos durante todo el film. Pero no la seguirá una cámara neutra sino un cuarentón que se siente atraído por la bella y virgen universitaria. Por tanto, tendremos un juego de seducción, en donde el personaje ausente mira a esta mujer-objeto que no deja de coquetear durante todo el metraje.

Si bien el punto de vista del seductor es clave para entender la psicología del personaje protagónico, es la expresión constante de la protagonista lo que llena de significados el film.

Una película amarga y honesta que devela la naturaleza humana en la mirada del otro, en el gesto que vuelve cómplice de un amor prohibido.

2.3.2. La mirada y el fuera de campo

Uno de los aspectos más relevantes que nos permite el fuera de campo es poder ver aquello que no se muestra. Pues el encuadre por el solo hecho de mostrarse oculta todo lo demás. Y es que el acto de encuadrar lleva consigo de manera inmanente el fuera de campo, la ausencia, la otredad que nos inquieta.

En la película de Harrel antes mencionada, podemos encontrar que la mirada de la protagonista nos conduce de manera constante a un fuera de campo del protagonista del film francés. Esto es extremo, puesto que no cesa durante todo el metraje, haciendo de la no-presencia un factor clave en el simbolismo de lo prohibido. Aquello que está presente constantemente, en este caso Muriel, es el interdicto del que mira, el mirón por excelencia, al mismo tiempo nos invita a ser cómplices de esa atracción fatal, casi explícita.

La mirada de un actor hacia lo que no está, como en la *Chinoise* (1967) de Godard, es el mejor elemento que invita a lo desconocido, pues las posibilidades, no solo son muchas, sino que evocan una ausencia simbólica que hace más significativo el plano presente, el encuadre mismo donde el actor en su afán expresivo, busca eso otro que no alcanza.

2.3.3 La mirada digital

A través del cine de ciencia ficción, he podido ver en las grandes pantallas sueños utópicos y otras distopías, que fueron primero narradas en libros y que más tarde, han empapado estos tiempos pandémicos. Con la llegada de la tecnología y efectos especiales, las posibilidades de expresión han aumentado exponencialmente. La dinámica de la mirada se ha desarrollado con más opciones, pues el espacio filmico se vuelve menos realista y la intervención tecnológica, no solo ayuda a generar atmósferas que marcan estilos y formas

artísticas reconocibles, sino que también le permiten al actor jugar con otros elementos que enmascaran el gesto, lo tonifican o lo transforman en beneficio de una narratividad distinta.

Tanto la ciencia ficción como la fantasía se nutren de esto. El verosímil se mantiene permitiendo nuevas formas de comunicar emociones y mensajes. La mirada en este sentido, también pasa a ser relevante en torno a la naturaleza de los personajes. Seres híbridos, futuristas, llámense cyborgs, androides o robots evolucionados, que tejen expresiones ambiguas y mimesis de lo que puede ser un aspecto cibernético en la humanidad.

Por tanto la mirada se adapta a las nuevas herramientas tecnológicas, la cámara ya no es solo un elemento de registro mecánico, pues se abre a nuevos sentidos a partir de la realidad digital.

La mirada entonces confluye a un espacio fílmico que ofrece un campo enorme, donde los significados a partir de la composición digital se expanden, proyectan nuevos horizontes y abren la comunicación a nuevas experiencias. Ejemplos de mirada digital son; robots con diseños antropomorfos, en donde sus miradas enfatizan el poder de la tecnología, o miradas no humanas que provocan cierta emocionalidad, como por ejemplo; Bumblebee de “Transformers”, C3PO de “Star Wars”, Wall·E de “Wall·E”, T-1000 de “Terminator 2: El Juicio Final, David de “Inteligencia Artificial”, Ash de “Alien, el octavo pasajero”, o Hal 9.000 de “2001: Una Odisea en el Espacio” que la mirada está retratada en una luz roja que claramente intimida.

Además de este tipo de personajes existen los creados en 3D, quienes buscan impactar con su realismo, como por ejemplo, el personaje César de la película “El Planeta de los Simios” o Alita en “Alita: Battle Angel”.

Por último están los personajes Toons o dibujos animados, que también logran una conexión con su audiencia desde la mirada de sus personajes, como por ejemplo: Bambi, La bella y la Bestia, Shrek, El viaje de Chihiro, etc.

2.3.4 La mirada psicológica (It Follows)

Cuando hablamos de la mirada psicológica dentro del cine, ¿A qué nos referimos precisamente?. Primero, cabe decir que la mirada es una forma de comunicación altamente eficaz. Sirve para socializar, manifestar sentimientos tanto en el mundo real, como en una

ficción e incluso sirve para persuadir, seducir o intimidar. Por lo tanto, podríamos decir que la mirada funciona también como un incitador, ya que genera interacción entre los personajes ficticios de una narración cinematográfica.

A través del contacto visual, podemos decir muchas cosas sin abrir la boca. Y el cine hereda esto del teatro, lo integra y lo aprovecha para sus narrativas.

La mirada psicológica, se trata entonces de aquellas que nos contextualizan en una situación emotiva en particular y a ser narrada. Está cimentada en los sentimientos humanos (alegría, tristeza, enfado o deseo, entre otras), como por ejemplo, la clásica mirada de amor en las películas románticas, o la impactante mirada de miedo en el cine de género, que están determinadas y de acuerdo al perfil psicológico de cada personaje.

A través de su mirada y/o visión de mundo de cada personaje, es como identificamos sus roles dentro de la historia, ya que tiene directa relación con la interpretación del actor, influye mucho la dirección de actores y también, los efectos visuales o especiales que decidamos implementar para la caracterización del personaje.

En el caso de la película de thriller psicológico “It Follows”, titulada al español cómo “Está detrás de ti” o “Te siguen”, una película del año 2014 y dirigida por David Robert Mitchell, presenta dos tipos de miradas, por una parte está la mirada de la víctima/protagonista, una joven que se contrae una maldición que le impide volver a vivir tranquila, ya que consiste en resumidas cuentas, que en cualquier minuto podría llegar alguien aleatorio a matarle a quien la padece. Y peor aún, este “alguien” es sólo visible para quien sufre la maldición, lo que atormenta a tal límite a los personajes, que deben vivir huyendo y sin apoyo de nadie.

Esto también implica que la mirada del personaje va decayendo, así como ocurre en la saga clásica de terror “Pesadilla en Elm Street” en donde los personajes no pueden dormir. Son miradas que se demacran y sufren a lo largo de la película.

Retomando las miradas en la película “It Follows”, en ella encontramos también, la otra mirada, la de los victimarios, la que calza con una mirada más cercana a la de un ser poseído y que su único objetivo, es asesinar a la protagonista.

Esta mirada es constante y no cambia nunca, ya que está completamente deshumanizada. Considero importante mencionar dentro de la mirada psicológica en el cine,

al famoso “Efecto Kuleshov”. Un fenómeno del montaje, que se define por la interpretación o entendimiento de parte del espectador, de las escenas en base a un contexto expuesto.

El creador de este efecto, el cineasta ruso Kuleshov, probó su teoría, al enseñar una secuencia en la que se intercala el mismo plano del rostro de un actor, con otras imágenes.

La audiencia percibió automáticamente que la expresión del rostro cambia según la secuencia, dando a conocer al mundo la importancia del montaje y su gran influencia en la comprensión semántica y psicológica, de parte de las audiencias hacia el metraje.

3.0 DISEÑO METODOLÓGICO

Este trabajo de investigación está enmarcado en un diseño metodológico de carácter cualitativo, ya que se pretende hacer un análisis interpretativo de la película Zama de la directora Argentina Lucrecia Martel. Para esto es pertinente citar a la investigadora Amparo Porta, que se refiere como cualitativo a:

El término "metodología cualitativa" se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable. Es un modo de encarar el mundo empírico en el que podemos encontrar una serie de características generales (Porta, 2014).

Es importante entender que dicho análisis no supone una verdad en sí ya que está ligada a mi interpretación, Casetti y Di Chio, señalan:

“Tanto con la descripción como con la interpretación. A primera vista, la descripción triunfa en la fase de la descomposición del texto, mientras que la interpretación emerge sobre todo en la fase de la recomposición de los datos” (1991, p 24).

Dada la naturaleza de mi investigación se comenzará viendo nuevamente la película Zama (2017) para poder concretar un plan de trabajo. Se volverá a visionar la filmografía de la directora: (La ciénaga, 2000), (La niña santa, 2004), (La mujer sin cabeza, 2007) para luego desglosar la película Zama en: secuencias, escenas y planos, y así identificar en la medida de lo posible, el desarrollo artístico intelectual de la creadora. Se pondrá foco en el

personaje principal, Diego de Zama, para clasificar los planos en donde el personaje utilice la mirada como recurso narrativo, principalmente cuando sus gestos aludan a una idea cinematográfica, por ejemplo el de fuera de campo, la mirada expresiva, o algún uso específico en particular.

Se hará un análisis interpretativo: esto implica que se estudiará la estética y semiótica de la película por medio del análisis de uno, varios o todos los componentes del lenguaje cinematográfico. Se considerará el cine como arte, por tanto, se utilizará teoría del cine para el análisis.

3.1. Pauta de observación

Se partirá el análisis visualizando algunas inquietudes, que puedan dar pistas respecto a la mirada de los personajes en la escena, para ello se han formalizado algunas preguntas:

¿A qué género cinematográfico pertenece la película la película Zama de Lucrecia Martel?

¿Qué tipo de personajes existen y cómo se relacionan entre sí?

¿Qué tipos de miradas existen en la película?

¿En qué época se desarrollan los hechos?

¿Cómo son los espacios en la película?

¿De qué manera es trabajado el sonido en la película?

¿Cuál es el tratamiento audiovisual que se observa en la película?

En el siguiente cuadro veremos algunos de los análisis a considerar:

Textual	Se centrará en el análisis del texto cinematográfico, es decir, a todo lo que aparece en pantalla, sin interpretaciones ni conjeturas de ningún tipo. La idea es entender cómo hacer un análisis de una película de forma textual.
Contextual	Se examinará el contexto en el que se produce la película.

Subtextual	Se centrará en el análisis de los conceptos no visibles que surgen de la interpretación de la parte textual.
Intertextual	Se evaluará la relación entre el producto cinematográfico y otros medios o disciplinas, como la literatura, la pintura y el teatro.

Elementos formales (responden al cómo)

Imagen	Encuadre: es el fragmento del espacio que capta el objetivo de la cámara	Angulo: es el punto del espacio donde se ubica la cámara con respecto a la persona u objeto filmado dentro de un encuadre	Plano: representa la escala de la imagen. Ejemplo: Gran plano general, Plano general, plano americano etc.	Campo: es la distancia a física entre la cámara y los elementos del encuadre.	Composición: Reglase de composición, regla de tercios, espacios negativos, puntos de fuga etc.	Movimiento: Movimientos de cámaras o digitales, coreografías y composición del plano en movimiento.	Iluminación y color: tipos de iluminación, natural o artificial, sombras fuertes o difusas. Además de tono y color.
Sonido	Banda sonora	Música	Sonidos				
Puesta en escena	Escenografía	Vestuario	Maquillaje	Fuera de campo			
Montaje y edición	Ritmo interno	Ritmo externo					
Narrativa	Contexto, tiempo y lugar	Personajes, Principales y secundarios	Sucesos, incluyendo el conflicto	Actos			

Elementos sustantivos (responden al por qué)

Intencionalidad	Representa a las intenciones de la directora, que es lo que quiere decir con su película, que busca.
Interpretación	Es lo que se deduce de manera personal de la película. ¿Qué significa para mi esta obra? Que veo en ella.

La mirada en la película de Zama es una forma de comunicar, por ello se pondrá atención especial en:

- A - Miradas por sonidos.
- B - Miradas por imagen.
- C - La mirada y el fuera de campo.

4. Resultados

4.1. Definiciones cinematográficas necesarias.

Encuadre: es la selección de la realidad que se registra para el espectador. Al encuadre se le llama normalmente plano, siendo el plano cinematográfico la unidad narrativa más pequeña.

Fuera de campo: es también llamado espacio off, offscreen, off camera u offstage, es todo aquello que queda fuera del encuadre de la cámara, y que el espectador puede intuir por sonido u otros recursos fílmicos, y forma parte de la diégesis del films, abordaré encuadre y fuera de campo en profundidad más adelante con ejemplos concretos en la película Zama.

Plano: es la unidad básica de un film y corresponde a la unión de una secuencia de fotogramas en un tiempo determinado. Se reconocen dos definiciones para hablar de un plano cinematográfico. En el rodaje de una película el plano sería equivalente a una toma, que consiste en el momento en que la cámara comienza a grabar, hasta que se detiene y corresponde a cuando el director grita ¡Acción! y ¡Corte! Las tomas de un plano se repetirán las veces necesarias para una buena selección en montaje. Si la escena está compuesta por un único plano a esto se le llama plano secuencia.

Es importante destacar el uso de distintos planos para referirnos a los personajes, y esto se da según el tamaño o proporción del reencuadre, a esto lo llamamos escalas de plano. Existen tres grupos, planos descriptivos o abiertos, también llamados planos de establecimiento y en los cuales nos dan la información del lugar donde se desarrolla la escena, ejemplo, plano general (PG) o gran plano general (GPG). Planos narrativos o medios, son planos de acción y recogen parte de la figura humana y se centra principalmente en

movimientos, son muy útiles para narrar situaciones, estos serían por ejemplo: plano americano o planos medios. Y por último los llamados planos cortos o expresivos que sirven para expresar sentimientos los cuales dotan una carga dramática a los personajes, ejemplo, el primer plano.

Escalas de plano: Gran Plano General (GPG): Es un plano abierto y de gran tamaño, apenas se distinguen las figuras humanas en el encuadre. Plano General (PG): También es un plano abierto, pero de menor tamaño y sirve para contextualizar el lugar donde se desarrolla la escena. Plano de Conjunto (PC): Es similar al plano general pero más cerrado. En este plano generalmente se sitúa al protagonista más cerca de la cámara que al resto de los otros personajes. Plano Entero (PE) o figura, es un plano en que el protagonista tiene relevancia dentro del encuadre, este se conforma con el límite superior del encuadre y el inferior y coinciden con la cabeza y pies del actor. Plano Americano (PA) o plano tres cuartos: El encuadre va desde la cabeza hasta justo por debajo o encima de las rodillas. Se le llama “americano” porque surgió en el género del Western Americano. para estas películas era necesario mostrar las armas de los pistoleros. Plano Medio (PM) va desde la cabeza hasta la cintura de los personajes, permite transmitir relaciones interpersonales y expresarse utilizando sus manos. Se utiliza en entrevistas de televisión. Plano Medio Corto (PMC) se encuadra desde la cabeza hasta debajo del pecho o mitad del torso, la fuerza de este plano radica en la atención sobre el personaje, descontextualizándolo de su entorno. Primer Plano (PP) va desde los hombros hacia la cabeza, se enfoca en el rostro y cuello del actor. Es un plano que marca intimidad y emocionalidad del personaje. Primerísimo Primer Plano (PPP) corresponde al rostro del personaje desde el mentón hasta la parte superior de la cabeza, es un plano muy expresivo. Plano Detalle (PD) Este plano se centra en mostrar detalles de objetos o partes del cuerpo del actor. Es un plano muy narrativo.

Escena: El término escena viene de escenario, el diccionario de la Real Academia de la Lengua, la define como “parte dotada de unidad en sí misma y constituida por uno o varios planos con los mismos personajes” Esto quiere decir que la acción se desarrolla en el mismo lugar y en el mismo tiempo. En cuanto se modifica el espacio o el tiempo, estaríamos hablando de otra escena diferente.

Secuencia: Si de nuevo acudimos a la Real Academia de la Lengua, esta define secuencia como “plano o serie de planos que constituyen una unidad argumental”. Cabe

señalar que varias escenas dan forma a una progresión dramática y que el espectador ha de entender. Esto se denomina secuencia. Si aplicamos este concepto a la literatura, diríamos que una secuencia equivale al capítulo de un libro.

4.2. Análisis filmico; Mirada, encuadre y composición

A continuación, se analizará la película Zama de Lucrecia Martel estrenada en el año 2017. Tomando como referencia los tópicos antes descritos. Para ello se separó el film en 38 escenas, en donde se describe un resumen y un análisis por escena, según criterios de encuadre y puesta en escena.

Sinopsis de la película: Zama, narra la historia de Don Diego de Zama, un funcionario de la Corona Española del siglo XVII asentado en Asunción y que espera en vano una carta del Rey para ser transferido a la Ciudad de Lerma, en Argentina, donde vive su esposa con sus hijos. Con el paso del tiempo se une a una misión para capturar al bandido Vicuña Porto y así tener otra oportunidad para salir de la Isla.

Esta película está basada en la novela existencial de Antonio Di Benedetto escrita en 1956. Un film busca expresar, significar y comunicar y lo hace a través de los medios que le son propios; es decir; audio e imagen. Para el Semiólogo Cristian Metz, que a mediados de los años sesenta, abrió el debate con su artículo: Cine: ¿lenguaje o lengua? (1964) Manifiesta que el cine es un sistema de signos destinados a la comunicación, así mismo señala como lenguaje cinematográfico a la unión de muchos códigos que se activan para construir un film. Estos códigos de los cuales se nutren las películas, se manifiestan de múltiples maneras, en donde diversas disciplinas expresivas confluyen para dar vida a una producción. Señala en su artículo: más que un lenguaje parece un concentrado de diversas soluciones artísticas, que dan vida a un relato.

En cuanto a significantes se pueden definir claramente dos tipos: significantes visuales y significantes sonoros. Los visuales, se refieren a aquellos relacionados a la vista, como imágenes y textos escritos. Por otro lado, el significantes sonoro tiene que ver con el oído y está vinculado a la caracterización del relato mediante diálogos, sonidos y música. En el libro “Cómo analizar un film” de los escritores Francesco Casetti y Federico di Chio, estos señalan que cada uno de estos tipos de significantes, da lugar a diferentes áreas expresivas,

por ejemplo, la imagen y su asociación con la pintura, la fotografía, la naturaleza, etc. En la película Zama podemos observar varios fotogramas que nos evocan a maestros de la pintura clásica. En el caso de la voz, podemos deducir diversos lenguajes, idiomas, acentos etc., y en la música nos aluden ciertos instrumentos, estilos, notas, ritmos etc. En definitiva, estos significantes son puentes que permiten una lectura del film, y por lo tanto, a una idea cinematográfica.

Escena 01: “Mirón, Mirón, Mirón” (Secuencia Temática) .

La siguiente secuencia consta de 8 planos.

Resumen: Diego de Zama mira el mar, espera noticias de España, camino a sus dependencias escucha unos ruidos, recorre unos peñascos y encuentra a un grupo de mujeres bañándose en barro, una de ellas lo descubre.

Análisis: Inicio de película y presentación del personaje principal Don Diego de Zama Corregidor, letrado y enviado del rey de España en conquistas de nuevos territorios. Comienza con un Plano General (PG). Zama está parado frente al mar de derecha a izquierda, dada la composición y la lectura occidental (izquierda a derecha) nuestro personaje claramente espera algo desde el otro lado del océano, aparte de eso, vemos que mira atentamente a un grupo de niños isleños. Cabe mencionar que Zama viste un traje de época de color rojo, usa sombrero y espada. Los isleños que son unos niños, visten apenas con unas telas para cubrirse sus partes íntimas. Zama, Luego de mirarlos, voltea y vemos su rostro por primera vez, se ve preocupado. Seguido, en un Plano General (PG), Zama se aleja de la costa, fuera de campo, escuchamos unos murmullos, mujeres hablan y se ríen, Zama inquieto, busca con la mirada el origen de estos ruidos, es tanta su curiosidad que se desvía de la ruta.

Ya en estas dos secuencias podemos ver un común denominador, la mirada de Zama. Luego en un Plano General (PG), vemos a nuestro personaje arrojado en el piso mirando a escondidas al grupo de mujeres que murmuraban en el plano anterior, están desnudas, se bañan en barro, una de las mujeres se percata de la presencia de Zama y le grita: mirón, mirón, mirón. Este hecho enmarca lo que ya esperábamos, no es menor que la directora Lucrecia Martel hubiese utilizado estas palabras para señalar una de las características principales de nuestro personaje, cuyo tema de la mirada es eje principal en esta tesis.



Imagen N01, Escena N01

Escena 02, “Hay un pez...”

La siguiente secuencia consta de 7 planos.

Resumen: Zama ejerce su función de corregidor, trata de hacer hablar a un nativo, el gobernador está muy atento a que el hombre hable, luego llega Ventura Prieto que deja ir al nativo sin declarar, el hombre después de ser liberado narra sobre la existencia de un pez.

Análisis: Vemos a Zama en una de sus funciones, es un Plano Medio Corto, vemos en detalle su rostro varios segundos, dándonos una sensación de inestabilidad. Su cara impávida dirige su mirada hacia la derecha del cuadro, no vemos a quien mira, pero dado su gesto implacable, pareciera que sostiene contacto visual con otra persona, luego con su mirada da la orden de proseguir un interrogatorio. Es primera vez que vemos el rostro de Zama tan cerca, acá se instaura como código el juego de miradas y silencios que utiliza la directora para tensionar diálogos y relaciones entre personajes, dentro y fuera de campo.

Siguiendo la secuencia, en Plano General (PG), vemos que unos hombres están obligando a confesar a un nativo de la isla. La secuencia termina con el isleño en el piso y fuera de campo, solo escuchamos su voz en off, en pantalla vemos a las personas que están

observando hablar. Voz en off del nativo: *“Hay un pez que pasa la vida en vaivén, luchando para que el agua no le eche afuera porque el agua le rechaza, el agua no le quiere. Estos sufridos peces, tan apegados al elemento que les repele, emplean todas sus energías en la conquista de la permanencia, nunca les vas a encontrar en la parte central del río, sino que en las orillas. “*

En mitad del texto la pantalla se vuelve color marrón y aparece el título de la película: ZAMA. Luego descubrimos que el color marrón es el color del agua turbia del río, vemos cómo aparecen los peces de los que habla el relato.



Imagen N02, Escena N02

Escena 03: “Una carta de esperanza”.

La siguiente secuencia consta de cinco planos.

Resumen: Zama dicta a un escribiente, es una carta para su esposa que no ha visto en mucho tiempo, de pronto aparece un mensajero que le avisa que lo esperan en la playa.

Análisis: La escena comienza con Zama mirando el mar a orillas de la playa. Esta imagen tiene relación directa con la voz en off mencionada antes en la presentación del título del film. Está claramente haciendo alusión al personaje Zama y de aquel sufrido pez que es rechazado por el mar. Es un plano medio, Zama se encuentra de espalda, por ende, no vemos su rostro mirando al mar. Cabe señalar según lo percibido que aquella decisión estética de este plano, tiene que ver con el juego de miradas que realiza el personaje a lo largo de la película. Recordemos que como conflicto central del film, Zama, tiene la intención de irse de esas costas hacia España para reencontrarse con su esposa, nosotros como espectadores vemos esta situación siempre desde el interior de la isla.

Seguido, en Plano Medio (PM), vemos la espalda del escribano de Zama, tiene un lápiz de pluma y una hoja, está escribiendo. Fuera de campo y en off escuchamos a Diego: - *¡Fernández!* El escribano comienza a leer las notas dictadas por Zama, el texto va dirigido a su esposa, en la carta señala su preocupación, ya que no ha recibido noticias de ella ni de sus hijos en catorce meses. En el plano siguiente, plano medio corto (PMC) aparece Zama, está de espalda mirando el mar, reforzando la idea de querer estar fuera de la isla. Zama continúa dictando, siempre de espalda, solo escuchamos su voz que dicta: - *El gobernador me dice que no falta mucho para mi partida.* Luego se corrige a sí mismo y vuelve a dictar: - *El gobernador me asegura que no falta mucho para mi partida.*



Imagen N03, Escena N03

Escena 04 “El niño oráculo”.

La siguiente secuencia consta de doce planos.

Resumen: Zama se reúne en la playa con unos comerciantes, allí conoce al Oriental y su hijo, quienes le piden ayuda para interceder con el ministro y comercializar tranquilos. También le preguntan si necesitan escoltas ya que han oído cosas terribles de un tal Vicuña. Luego avanzan camino arriba, el hijo del Oriental le habla a Diego.

Análisis: Plano general (PG), Zama está frente a un hombre que sostiene una botella de licor y un vaso, es un lugar rocoso frente a la playa, alrededor hay marinos cargando cajas. El plano siguiente es cerrado, Plano Medio Corto (PMC), Zama recibe el vaso con licor, lo bebe, su mirada apunta fijo a la persona que se lo entregó, aquel hombre está fuera de campo, Zama, luego de beber y saborear utilizando su mirada, da el permiso para que comience a hablar; escuchamos en off aquel hombre que le pide interceder con el ministro por un negocio de licores, durante todo el diálogo solo vemos la cara de Zama. Es interesante esta composición, su mirada es dura y fría, como haciendo honores a su cargo de corregidor,

detrás de él está el mar, aquel mar simbólicamente presente en la secuencia anterior, nuestro protagonista ahora mira hacia el interior de la isla, donde se sitúa el espectador.

En el plano siguiente, Zama conoce a un personaje que le llaman el Oriental, se ve enfermo, es él quien trae las cajas de licor para venderlas, este personaje tiene un hijo de al menos 12 años, con él se instaura un nuevo código, un elemento sobrenatural, la escena es la siguiente: el hijo del Oriental está sentado en una silla que a su vez está amarrada a la espalda de un siervo o empleado de su padre. El niño pareciese conocer a Diego de Zama y a uno de los hombres presente en el cuadro. Se menciona que aquel chico le ha contado al Oriental, quien es el tal Diego de Zama. En el plano siguiente (PM) vemos el rostro de Zama, y antes de que el niño aparezca en el cuadro, escuchamos su voz en off: - *El doctor Diego de Zama*. En ese momento entra a escena, mira fijo a Zama unos segundos y voltea su rostro y sigue hablando, pero ahora en voz baja: - *Un Dios que ha nacido anciano y no puede morir, su soledad es atroz*. Luego voltea a mirar a Zama nuevamente, Zama sin ver su cara le escuchamos decir: - *Me hablas a mí*. Luego el niño sale de campo. Acá podemos observar que todos los diálogos expuestos se presentan de diferente manera, primero fuera de campo y voz en off del niño, luego el niño le habla a Zama esquivando la mirada y finalmente Zama le habla sin que el espectador le mire su rostro ni el movimiento de sus labios. Luego de este plano tan particular, la escena se vuelve más densa, ya que comienza a sonar un pitido, como algo sobrenatural. Este nuevo elemento sonoro narrativo, nos induce al interior de la cabeza de Zama, algo de su psicología sale a fuera como un elemento extradiegético. Luego el niño mira a Diego de Zama y le dice: *Doctor Diego de Zama, el enérgico, el ejecutivo el pacificador de indios, el que hizo justicia sin emplear la espada, no el Zama que funciona sin sorpresas ni riesgos, Zama el corregidor, un corregidor de espíritu justiciero, un hombre de derecho, un juez, un hombre sin miedo*. El plano termina (PG) con el oriental siendo llevado por su sirviente subiendo a una cuesta.



Imagen N04, Escena N04

Escena 05 “Zama y las hijas de la posada”.

La siguiente secuencia consta de doce planos.

Resumen: Zama llega a la posada de don Domingo Gallegos, que es el lugar donde vive, en cuanto llega, ve salir a un hombre desnudo del cuarto de Rita, una de las tres hijas del posadero, Zama va rápidamente a ver como está, la ve desnuda, la mirada de Diego es lasciva, le pregunta cómo está, ella le responde que bien, luego revisa si le han robado, al encontrar su bolsa con dinero se relaja, en ese momento llega don Domingo pidiéndole proteger a sus hijas de Vicuña Porto, le cuenta que dicen que este hombre está entrando a las casas del lugar y está violando a las mujeres, Zama le asegura que ese tal Porto ya ha sido ajusticiado y que nada les va a suceder.

Análisis: El juego de miradas de esta secuencia está canalizada en las tres hijas de don Domingo Galleguillos, vemos que cuando Zama ayuda a vestirse a Rita, una de las hijas, las dos hermanas entran al cuarto y se acomodan en la cama, y lo hacen de tal manera que pareciera que las tres mujeres fueran solo una, es decir, realizan una coreografía sutil de movimientos al unísono, en donde sus cabezas terminan alineadas a la vista de Zama, quien

sale del cuarto para buscar pistas del intruso. Luego de esto aparece don Domingo a pedir protección a sus hijas, esta aparición realza este alineamiento de sus hijas ya que se paran y giran alrededor de Zama como si se tratasen de serpientes. Luego se sientan en la cama y hablan entre ellas en secreto, Rita comenta que el hombre vendrá al día siguiente. Es un momento inquietante, genera algún grado de enajenación entre Zama y aquellas personas en el cuarto.



Imagen N05, Escena N05

Escena 06 “Una reunión de Élite”.

La siguiente secuencia consta de catorce planos.

Resumen: Diego de Zama y el Oriental acuden a un evento de la alta sociedad local, también va Ventura Prieto, Zama se ve entusiasmado con las mujeres de elite que se encuentran en el lugar, de pronto aparece Luciana Piñares, la mujer del ministro de hacienda, vemos como Zama no deja de mirarla, claramente le gusta. La fiesta está fragmentada por múltiples lugares en cada uno ocurre algo distinto. El evento se centra en la entrega de un premio, o cinta, que dará la alabada Luciana de Piñares.

Análisis: Esta secuencia de planos nos muestra de manera inteligente, una cosmovisión de la alta sociedad local, un lugar de límites difusos, construido por miradas que abren el espacio con el fuera de campo, pero que se encierra en sí mismo con muros y ventanas, un laberinto compuesto por diversos encuadres, construido por empalmes imposibles con poca coherencia espacial, en donde la imagen queda encapsulada y prevalece el cuadro dentro de cuadro y conviven diversos acontecimientos. Vemos a Zama avanzar por estas capas laberínticas a través de ventanas como portales, también vemos como estos cuadros son a su vez pantallas por las que podemos mirar como quien mira un televisor o una pantalla de cine.



Imagen N06, Escena N06

Escena 07 “El doctor Palos”.

La siguiente secuencia consta de cuatro planos.

Resumen: Al inicio de la escena, Zama entra enérgico a una tienda y le pregunta a un hombre detrás de un mesón, Zama: - *El médico Palos*. La persona no responde solo se queda en silencio mirándolo, luego con su mirada le hace entender que está dentro del lugar. Fuera

de campo, escuchamos un canto de una mujer, Diego de Zama decide entrar. El hombre del mesón mira a una mujer que está sentada manipulando unos ajos, se miran como si dijeran algo. Dentro del lugar Zama se encuentra con otra mujer que cuida sentada a un enfermo, lleva consigo un ramo de hojas secas, acá ocurre el mismo diálogo anterior, Zama pregunta por el médico Palos hay silencio y un juego de miradas. poco importan los diálogos en esta secuencia, después veremos en el plano siguiente que la mujer que cantaba es una curandera que habla en su idioma nativo a un grupo de personas paradas en círculo alrededor de ella, entre ellos está el Oriental, Zama avanza entre las personas observándolas con una mirada de preocupación y miedo, de pronto encuentra a Palos que pareciera estar en trance, Zama le habla el médico, se agacha, cuando lo hace Zama ve a un niño que pareciese ser el niño muerto blanco del que algunos hablan.

Análisis: Ya hemos visto que Lucrecia trabaja los diálogos con mucha detención, siempre apelando a la reducción y la síntesis, prefiere construir esta comunicación usando la mirada. En esta secuencia al igual que en otras que hemos visto, da espacio al dialecto nativo, generando una atmósfera real, haciéndonos parte de una verosimilitud sonora, que por un lado enriquece el relato dialéctico y por otro da una mayor textura de sonidos. Lo relevante acá es el juego teatral que hace con las miradas, primero en la entrada de la tienda, luego cuando Zama encuentra a un enfermo y finalmente en la sala donde todos están en trance, cierra la escena con el plano contra plano del niño mirando frente a frente a Zama.



Imagen N07, Escena N07

Escena 08 “La mirada feliz”.

La siguiente secuencia consta de treinta y cuatro planos.

Resumen: Diego y el Oriental visitan la casa de Honorio Piñares para tratar los negocios de su amigo el Oriental que está muy mal de salud. En la casa es recibido por su esposa Luciana, con ella hablan y beben el licor que se quiere comercializar, Luciana está dispuesta a ayudar, de pronto el Oriental en un acto impulsivo se retira casi agonizando, Zama y la mujer se quedan conversando, Zama la mira con el único rostro de felicidad que se ve en la película.

Análisis: La escena parte con un juego de miradas, en donde nadie mira a nadie, en primer plano a lado izquierdo de la pantalla vemos al Oriental, su cuerpo está frente a cámara, su mirada busca de reojo la acción de la escena, detrás de él está su sirviente que se oculta como un esclavo, al fondo como foco central de la escena se encuentra Diego de Zama de espaldas mirando a Malemba, la sirviente de Luciana que mira hacia el piso. Ya dentro de la casa la escena se desarrolla en torno al licor que trajo el Oriental para ser comercializado, vemos como Diego de Zama siente un interés por Luciana y es reflejado por una mirada

exageradamente alegre, mirada que no se repetirá en toda la película, claramente existe una conexión en ambos, tanto así que pareciera que se comunicaran con solo mirarse, de hecho Luciana le da a entender algunas cosas solo con una mirada. En esta secuencia también podemos ejemplificar el uso del fuera de campo, ejemplo de ello ocurre en el minutaje (00:25:33) donde Luciana pide a su sirvienta que le traiga unas copitas, en su diálogo, Luciana dirige a su sirvienta donde encontrar esas copitas, pero nunca vemos ese espacio. También vemos a Luciana referirse a un niño muerto, esto se lo comenta alguien que está fuera de campo, no entendiéndose bien quien se lo dijo ni el porqué del comentario.



Imagen N08, Escena N08

Escena 09 “Zama el representante del Rey”.

La siguiente secuencia consta de diecisiete planos.

Resumen: Zama debe cumplir a regañadientes una orden del gobernador, le asiste Ventura Prieto, la tarea es atender a una familia de colonos que lucharon contra los indios y ahora desean que les otorguen 40 indios mansos para trabajar en sus tierras, de pronto una hija mestiza de la familia entra al cuarto, Zama queda hipnotizado por ella, no la deja de

mirar y accede a todas las peticiones de la familia, Prieto lo encara, Zama lo golpea livianamente, Prieto se burla por los rumores de que se enfrentó a Vicuña, Zama lo saca del cuarto de gobierno a la calle de un empujón.

Análisis: La secuencia parte con Zama entrando a un cuarto en plano medio (PM), entra por el costado izquierdo de la pantalla, el primer gesto que hace es saludar o reverenciar algo que se encuentra fuera de campo, podría ser alguna figura que representa al Rey o simplemente ampliar el espacio ya que en este plano tan cerrado ocurren varias acciones apretándolo aún más. Las acciones son; Zama se viste para ejercer su función, entra Ventura, también reverencia fuera de campo, habla con Zama y también se viste para asistirlo. Finalmente salen de cuadro por la derecha, lo lógico sería que ambos entraran al cuadro o plano siguiente por la izquierda, para mantener la continuidad de movimiento, pero como ya lo hemos analizando, Lucrecia crea falsos racord, el espacio lo quiebra, y sobre todo en lugares que tiene que ver con la burguesía o colonialismo.

La composición del nuevo plano es abierto (PG) , en el vemos a una familia de colonos esperando la llegada de Zama, el cuadro se arma cuando Diego ya está sentado y todos los allí presentes lo quedan mirando, esta imagen, por un lado muy estilizada, nos recuerda a pinturas clásicas con temas coloniales, a tal punto que cada personaje incluyendo a un perro blanco queda ordenado, alineado he inmóvil por varios segundos. En cuanto a juegos de mirada, esta escena desborda el deseo de Zama por una mestiza, nieta de los colonos, que entra por una puerta convertida en ventana (espacios transformados como ya lo hemos visto antes) y que se roba la atención de Zama y de la pantalla.

La escena termina con una pelea entre Diego de Zama y Ventura Prieto, por la decisión que tomó sobre la familia de colonos, justamente por el interés de Zama con la mestiza, en esta pelea cabe mencionar como Lucrecia Martel también rompe el espacio en el momento en que Zama empuja a Ventura de izquierda a derecha de cuadro y en racord de movimiento en el plano siguiente lo hace aparecer del lado contrario de la pantalla, generando un desajuste espacial.



Imagen N09, Escena N09

Escena 10 “Una venganza inconclusa”.

La siguiente secuencia consta de 5 planos.

Resumen: Zama luego de la pelea con Ventura, lo vemos en su pieza, se ve agotado, las tres hijas del posadero lo bañan, luego se queda hablando con Rita, que le cuenta que fue violada por el oficial Bermúdez, Rita le señala que lo ha vengado, Zama le dice que no ha matado a nadie, ella le pide venganza, luego le comenta que vino un fraile a avisarle que tiene que pagar unos gastos funerarios.

Análisis: El plano parte con una relación directa de movimiento con el empalme del plano anterior, en donde Ventura Prieto cae al piso, en este plano vemos a Zama dispuesto en el mismo lugar. Luego unas manos entran a cuadro en un plano medio (PM), en la imagen vemos a Diego de Zama, estas manos femeninas comienzan a desvestirlo, notamos claramente que son las tres hermanas hijas del posadero donde él vive, ellas se mueven silenciosas por el plano generando un ambiente onírico, mientras Zama habla en voz alta con su esposa en España, le pide paciencia, repitiendo textualmente lo que ya le había escrito en la carta antes descrita en la escena tres. Esta secuencia se presenta como si fuese un sueño,

que se rompe cuando Zama ve que Rita tiene los brazos ensangrentados con mordidas, en ese momento cambia el plano y las demás hermanas desaparecen. Lucrecia Martel, juega con el diálogo de Rita, rompiendo la espacialidad temporal en un juego de palabras, Zama no deja de mirarla.



Imagen N10, Escena N10

Escena 11 “La muerte del Oriental”.

La siguiente secuencia consta de 6 planos.

Resumen: Muere el oriental, Zama es llevado hasta el lugar donde dejan los cuerpos mientras se hacen los trámites funerarios, también traen a su hijo sin vida, el lugar está lleno de cal. Señalan que su negocio de licor permanece retenido en la aduana, con ese dinero pagaran los gastos funerarios.

Análisis: El plano comienza con un lugar vacío, encuadrado por un marco que divide dos espacios, la composición se va armando de apoco, primero con la entrada de Zama y un fraile, luego con los cuerpos del Oriental y su hijo, finalmente hombres llenando el espacio

con sacos de cal, el humo que se esparce en la escena por los sacos otorga una imagen monocromática y en penumbra, todo luce mortuorio.



Imagen N11, Escena N11

Escena 12 “Malemba quiere casarse”.

La siguiente secuencia consta de 18 planos.

Resumen: Diego de Zama va a casa de Luciana para contarle lo ocurrido con el Oriental, Luciana en vez de entristecer, le parece entretenido asistir a un velorio importante, Zama le cuenta que solo habrá una ceremonia austera, Luciana cambia de tema contándole que Malemba su sirviente ha comprado su libertad y quiere casarse, le pide ayuda con los tramites, Zama accede, luego trata de besarla, Luciana le promete un beso.

Análisis: La escena inicia dentro de la casa de Luciana, el espacio está dividido en dos, igual que la escena anterior, vemos que es recurrente componer con al menos dos ambientes, podemos deducir que la directora busca enmarcar y generar imágenes de cuadros dentro de cuadro. Vemos a Zama a través del marco de la puerta hablando a cámara, como rompiendo la cuarta pared, en contraplano en el otro cuarto enmarcada en el espacio de la

puerta aparece Luciana, como si fuese una pintura, ella se acerca. Hablan sobre la posibilidad de que Malemba se case, Luciana le pregunta a Malemba cuánto tiempo estuvo sola en un río huyendo, Malemba pareciera responderle con la mirada, Luciana sigue hablando, este es otro ejemplo en que Lucrecia Martel lleva la mirada más allá del diálogo, crea puentes de conexión como si hablaran con solo mirarse.



Imagen N11, Escena N11

Escena 13 “El gobernador dice que te vayas”.

La siguiente secuencia consta de 2 planos.

Resumen: Diego de Zama es llamado por el gobernador a su oficina y lo hace por intermedio de un mensajero, el mismo que ha aparecido en toda la película.

Análisis: Lo primero que vemos es entrar a cuadro es un hombre en un caballo, seguido avanza Zama por las dependencias de gobierno, Zama es avisado por un sirviente que le grita: - “*el gobernador quiere que te vayas*”, luego rectifica: - “*quiere que te vayas a su oficina*”. Este juego de palabras reitera la necesidad de Zama por abandonar la isla. De fondo vemos a través del marco de la puerta que por el exterior se cruza nuevamente el

hombre a caballo velozmente de derecha a izquierda, seguido, escucharemos que fuera de campo aquel hombre maltrata al animal sellando el diálogo con el sonido de un disparo de rifle. La cámara se mueve en travelling a la izquierda de cuadro, en donde podemos ver al animal muerto en el piso, el hombre que disparó es el nuevo gobernador, sale de cuadro a la derecha gritando: - *¡se terminó!*.



Imagen N13, Escena N13

Escena 14 “Una carta para el gobernador”.

La siguiente secuencia consta de ocho planos.

Resumen: El gobernador le cuenta a Diego de Zama que llegó una carta en donde se le confirma su traslado a España, Zama pensó que el traslado era para él, también se le da aviso que Ventura sería deportado a Argentina a la localidad de Lerma, la misma ciudad en la que Zama ha pedido irse.

Análisis: desde este punto de la película, la mirada de Zama se irá deteriorando cada vez más, así también su percepción de la realidad, podemos escuchar que en el momento de enterarse que es el gobernador quien se va, además de Ventura Prieto debido a la riña que él

mismo ocasionó, comienza a sonar un ruido extradiegético, como una interferencia que claramente está vinculada al estado emocional y psicológico del personaje de Zama.



Imagen N14, Escena N14

Escena 15 “Zama busca consuelo con Luciana”.

La siguiente secuencia consta de 4 planos.

Resumen: Zama visita a Luciana nuevamente, ahora para buscar consuelo, Malemba abre la puerta, está semi desnuda, ella lo deja entrar y lo lleva al pasillo que da al cuarto donde está Luciana con Ventura Prieto de amante.

Análisis: Zama es recibido por Malemba quien pudiendo hablar no lo hace, su mirada es la manera de comunicarse con él, lo lleva hacia el interior de la casa. Diego queda petrificado al mirar tras el marco de una puerta a Luciana con Ventura Prieto, esta situación voyerista de Diego de Zama ya la vimos en otra ocasión y con la misma Luciana vestida de amarillo acariciando un caballo.



Imagen N15, Escena N15

Escena 16 “La marcha del gobernador”.

La siguiente secuencia consta de 2 planos.

Resumen: Zama ve como el gobernador deja la isla en un barco, luego, en la oficina de gobierno, se da cuenta que se ha llevado todos los muebles, y cosas de valor.

Análisis: La escena comienza con Diego de Zama parado sobre unas rocas mirando hacia la izquierda al barco que lleva al gobernador y a Ventura Prieto, este plano nos recuerda la imagen con la que comienza la película. Luego algo fuera de campo llama a Zama, lo sabemos por la actitud que tiene Diego al mover su cabeza, sin embargo, no escuchamos nada. En el plano siguiente vemos a Zama y a Fernández descubren que el gobernador se llevó todo lo de valor, el espacio está dividido en dos, para dar profundidad. Podemos observar que Zama mira hacia la izquierda cuando anhela volver a su hogar y a la derecha cuando debe seguir ejerciendo sus labores.



Imagen N16, Escena N16

Escena 17 “Zama y su hijo mestizo”.

La siguiente secuencia consta de 6 planos.

Resumen: Zama va a buscar pescado donde unas nativas, entre ellas se encuentra la madre de su hijo mestizo y el niño.

Análisis: En el primer plano (PP) vemos a Zama a orillas del río, el lugar al que siempre va cuando quiere pensar en su esposa e hijos. Escuchamos un niño llorar fuera de campo. Zama avanza hacia ellos silencioso, su mirada es inquieta y curiosa, lo vemos que mira fijo a unos de los niños que se encuentra entre las mujeres. La madre de su hijo se percata de su actitud y le apunta a otro niño diciéndole, que aquel niño es su hijo, la mirada de Zama es inquisidora, una mezcla de asco y curiosidad, el niño se mueve en cuclillas junto a unas gallinas y trozos de pescados desmenuzados, Zama pregunta: - “¿camina?, ¿habla?” la mujer le responde: - “*Alguna palabra*”. Zama recibe unos pescados frescos y se marcha.



Imagen N17, Escena N18

Escena 18 “Las orejas de Vicuña Oporto”.

La siguiente secuencia consta de 11 planos.

Resumen: Zama va a visitar al nuevo gobernador al que encuentra jugando un juego de salón, está compitiendo para ganar lo que se supone son las orejas de Vicuña Porto, cortadas antes de su ejecución, además, unas piedras que parecen cocos, luego Zama le pide que le redacte una carta pidiendo por su traslado a Lerma, el gobernador accede gustoso.

Análisis: Zama entra a escena con unos pescados, el nuevo gobernador lo recibe de buena manera, lo invita a sentarse a la mesa. En la composición del encuadre vemos el uso de una profundidad en donde Lucrecia genera dos ambientes, en cada uno algo sucede. Vemos también el tránsito de algunos de los personajes, esto vitaliza el foco de atención generando una sensación espacial más abierta. Otro punto de análisis es que, cuando el gobernador muestra el botín que se está jugando y pide que cuenten la historia que hay detrás, el que termina hablando es siempre la misma persona, esto lo vimos en dos oportunidades antes, por ejemplo; cuando Luciana pide a su sirvienta que cuente cómo sobrevivió en el río.

Por último, hay un momento en donde el gobernador habla hacia fuera de campo, pero la atención la lleva uno de sus sirvientes y esto se muestra de manera muy onírica.



Imagen N18, Escena N18

Escena 19 “El Libro Fernández”.

La siguiente secuencia consta de 7 planos.

Resumen: El gobernador descubre al escribiente de gobierno realizando un libro, esto lo enfurece, porque según él, pierde tiempo de la gloria de su majestad en textos que no son de gobierno, le señala que lo que tiene que hacer son hijos no libros. Con tal enojo deja de lado los requerimientos de Diego de Zama de escribir una carta al Rey para su traslado a Argentina, y le ordena hacer un informe lapidario en contra del escribiente Manuel Fernández.

Análisis: En esta escena existen dos momentos en que la directora trabaja el fuera de campo, al inicio vemos en pantalla a Zama, a uno de sus empleados locales y al gobernador, que miran hacia la derecha donde está Manuel fuera de campo escribiendo un libro, el gobernador crea un espacio prolongado de tiempo antes de interrumpirlo. Luego por corte

directo vemos al gobernador en un plano general (PG) enfurecido por tal osadía. Si bien el encuadre está dirigido a él, las acciones están ocurriendo fuera del encuadre, acciones que llevan al gobernador a distraerse, como si también pasará rabia por otros acontecimientos en ese lugar, dejándonos claro que hay varias personas ahí, esto lo lleva a tal extremo la directora, que al final de la escena aparece alguien muy rápido y le roba unos pescados al empleado de gobierno.



Imagen N19, Escena N19

Escena 20 “Cepilleo”.

La siguiente secuencia consta de 10 planos.

Resumen: El gobernador enfurecido decide hacer un inventario de los bienes de la casa de gobierno y da la orden de sacar todo al patio. Zama tiene que buscar un lugar donde alojar unos días, también decide llevarse algunas cosas, entre ellas su cama que después regala a la madre de su hijo mestizo, como Diego de Zama no le explica para que sirve una cama, ella la ocupa para colgar ropa.

Análisis: si bien el gobernador no aparece en esta escena, con su ya conocido grito imponente de: - “¡*Tengo que pedirlo!*” como autoridad máxima asume que no, este dicho se lo dice a Zama directamente cuando le pregunta por el libro, también lo dice fuera de campo cuando llega a la gobernación, de hecho, mata a un caballo porque este no le obedece. Claramente siente que su puesto de gobernador le da derecho a todo, luego veremos que cambia todos los muebles de lugar, esto para la directora no es al azar, a ella le importa mucho el uso de los espacios.



Imagen N20, Escena N20

Escena 21 “Un nuevo hogar para Zama ”.

La siguiente secuencia consta de 5 planos.

Resumen: Zama está en una mala situación económica por tanto se queda en una pensión barata con fama de embrujada, ni los nativos se atreven a entrar, por lo que el escribiente Fernández tiene que llevar sus pertenencias al cuarto, Zama le pide que oculte el libro hasta que pase todo.

Análisis: Desde el inicio de la escena escuchamos un ruido como un pitido o interferencia, Fernández le dice que los portadores le tienen miedo a la casa, Zama se acomoda, vemos por la ventana una imagen parecida a un cuadro pintado, en él vemos a los portadores que miran hacia el interior, al otro lado de la habitación, por el marco de la puerta hacia el exterior se ve que una caja de madera se mueve sola por el pasillo, Zama y Fernández la observan, Fernández dice: - *“Ojalá fuera algo inaudito, pero hay un niño debajo”*. Este texto nos habla de las apariencias, es un texto que refleja lo que hay detrás de las capas que cubren a los personajes de la película, Zama el corregidor, empleado de la corona española, con un cargo de altura como se lo hizo saber el anterior gobernador, que también huye de esa isla por motivos personales o Fernández que sueña con ser un escritor.

Zama escucha un ruido que está fuera de campo, el espectador no lo escucha. Zama pregunta: - *“¿quién anda ahí?”* Una voz contesta: - *“Sumala”* . Zama pide una cadena y un candado, la voz en off dice : - *“nadie entra a esta casa”*. A la mujer solo la vemos irse, todo el diálogo ocurre con la cámara apuntando a Zama.



Imagen N21, Escena N21

Escena 22 “Emilia: ¿Soy tu mujer?”.

La siguiente secuencia consta de 3 planos.

Resumen: Zama le pide a Emilia, la madre de su hijo mestizo una camisa, ella le señala que no es su mujer, luego observa de reojo a un niño que pareciera ser su hijo, al partir roba un pedazo de pan y se lo come.

Análisis: Zama trata de hacer valer su autoridad o rango, y lo hace pidiéndole a la madre de su hijo que le consiga una camisa, la mujer lo ignora completamente, Zama observa a otras mujeres, ve como hablan en su idioma nativo y tiñen unas prendas de color verde, también ve como ocupan los soportes de la cama como tendedero. Esta es una escena en donde Diego de Zama se percibe como un ser diminuto, sin poder y sin patria, alguien externo a la isla con vestuario europeo, el gesto de robar para comer lo denigra aún más.



Imagen N22, Escena N22

Escena 23 “informe, igual traslado”.

La siguiente secuencia consta de 3 planos.

Resumen: Zama va a la oficina del gobernador y le pide nuevamente la carta, este le responde que no habrá carta si no hay informe, Zama se retira.

Análisis: en el primer plano de esta escena, vemos como el gobernador aún conserva las supuestas orejas de Vicuña Porto, de fondo y fuera de campo escuchamos a Zama pedir por otro escribiente para la carta al Rey, el gobernador le dice que sin informe del libro de Fernández no hará carta, y vuelve a repetir: - “¿Tengo que pedirlo?”. También lo humilla diciendo que el petitorio al Rey por traslado de hijo nacido, se refiere a niños legítimos y no mestizos. Zama recalca que su traslado ha sufrido más oscilaciones de las que pueden soportarse. Cuando va de salida, un hombre le comenta un rumor, le dice que el gobernador ajusticia a Vicuña sin piedad. Por el rostro de Zama y su mirada, entendemos que se da cuenta que todo ahí es una farsa, y su paciencia está a punto de acabar.



Imagen N23, Escena N23

Escena 24 “Fantasmas en la posada”.

La siguiente secuencia consta de 3 planos.

Resumen: Zama escribe el informe, mientras lo hace ve por los pasillos de la posada a dos mujeres vestidas como de la nobleza europea con grandes peinados, Zama las sigue, pero las pierde, luego se dirige a la habitación de la administración, allí encuentra a Dora y le pregunta por las mujeres que ha visto, ella le señala que no existen otras pensionistas, que él es único en el lugar. También Dora le cuenta a Zama que su hermana Sumala a muerto.

Análisis: Esta escena se podría interpretar como fantasmas de su pasado en las cortes de Europa, sus añoranzas y deseos, sus gustos por mujeres de nobleza y el desprecio hacia las mulatas como él mismo señaló en la escena número seis, en donde se rehúsa a tener contacto con unas mulatas.

Esta escena es una de las más lúgubres y oscuras de la película y marca el inicio del fin de su salud, desde acá Zama decaerá hasta el límite de la muerte.



Imagen N24, Escena N24

Escena 25 “Zama enfermo”.

La siguiente secuencia consta de 8 planos.

Resumen: Zama amanece enfermo, unas mujeres lo cuidan, aun así va a trabajar. Al llegar a su oficina ve que los muebles están cambiados de posición por orden del nuevo gobernador, en la oficina se encuentra Fernández, de pronto reciben unos pescados de doña Emilia, la madre de su hijo en la isla, la escena termina con Fernández golpeando un muro lleno de termitas y Zama recostándose un momento en el piso tapado por unas mantas y diciendo algunas palabras en voz alta.

Análisis: Zama está enfermo, es un plano medio (PM), para Lucrecia poco importa quien lo cuida, su foco está en él y el espacio que ocupa en aquel apretado encuadre. Zama, aun así decide ir a cumplir sus labores, Al llegar a su oficina, se encuentra que todos los muebles están dispuestos de otra manera, el mundo que él conoce está transformándose, al final de la escena Fernández saca una cantidad enorme de termitas que cubren los muros de la gobernación mientras que Zama se recuesta en el piso murmurando algunas palabras.



Imagen N25, Escena N25

Escena 26 “Zama más enfermo”.

La siguiente secuencia consta de 5 planos.

Resumen: Zama vuelve amanecer muy mal de salud, de hecho, ve a las mujeres fantasmas que se le aparecieron días antes. Luego Emilia, la madre de su hijo Mestizo y Fernández, le ayudan a vestirse y le dan unos brebajes, ve cómo ellos hacen vida social con su hijo mientras preparan el fuego.

Análisis: en esta escena comenzaremos a escuchar unos sonidos extradiegéticos, ya los habíamos sentido antes, son sonidos que refuerzan la idea de un Zama al borde de la locura, Zama se gira y enfrenta a las mujeres con una mirada temerosa, como quien percibe su fatal destino. Por corte directo el tiempo cambia y vemos como Zama es ayudado por Emilia y Fernández, el sonido extradiegético se acrecienta, de fondo en otro espacio vemos a su hijo en brazos de Emilia. La escena termina con una voz en off que habla sobre las piedras que parecen cocos y que dentro hay muchos cristales preciosos, la imagen es conmovedora, Zama observa de lejos a Fernández con su hijo en brazos y al lado Emilia como una familia.



Imagen N26, Escena N26

Escena 27 “La primera carta es muy importante”.

La siguiente secuencia consta de 4 planos.

Resumen: El gobernador lee encantado el informe que escribió Zama sobre el libro de Fernández, luego Diego le recuerda sobre la carta que le pidió para pedir su traslado. El gobernador señala que son dos cartas las que hay que enviar, la primera ahora, y que es muy importante, la segunda en uno o dos años más, Zama queda destrozado.

Análisis: Zama entrega el informe al gobernador, este queda impresionado, Zama fija en dos momentos la mirada, la primera al gobernador mientras lee, es una mirada de esperanza, luego de que el gobernador le informa que hay que mandar dos cartas en un lapso de uno a dos años, la mirada de Zama se pierde, se fuga, es una mirada ida, ya está completamente decepcionado de la burocracia colonial.



Imagen N27, Escena N27

Escena 28 “ La misión ”.

La siguiente secuencia consta de 4 planos.

Resumen: Zama se presenta ante un empleado de la corona, luce sucio y mal vestido lleva una barba larga, allí le presenta a Parrilla, capitán de la misión para acabar con Vicuña Porto y sus asaltos, y así activar el comercio en la zona. El empleado de la corona lee las referencias de los títulos de Zama y le causa sorpresa la cantidad que tiene, detrás de ellos hay dos soldados, uno de ellos es Vicuña Porto encubierto.

Análisis: Zama avanza a su nuevo destino, no más gobernación ni burocracias, se dirige a una misión extrema que podría permitirle salir de la isla, sin embargo, su rostro cansado, envejecido y su mirada perdida nos muestra un Zama arrojado al destino, como aquellos animales que avanzan con él. Por corte pasamos a un plano general (PG), en el vemos la llegada de Zama ante el encargado de la misión, también está el capitán Parrilla y al costado derecho recostado en el piso, un hombre que mira fijo a Zama, este hombre es Vicuña Porto, pasando desapercibido. La puesta en escena de esta secuencia está muy bien coreografiada, vemos como Lucrecia ordena el plano dejando siempre visible a Vicuña Porto. y es tan el juego que hace para que pongamos atención en él, que cuando dicen su nombre, los hombres atrás reaccionan, llevándonos a mirarlos.



Imagen N28, Escena N28

Escena 29 “Cuerpos en la ruta”.

La siguiente secuencia consta de 6 planos.

Resumen: avanzan por la selva, en el camino se encuentran con unos cadáveres los cuales se refieren a ellos como desertores. El capitán Parrilla es mordido por una araña que le envenena el brazo izquierdo.

Análisis: Esta secuencia comienza con un gran plano general (GPG), desde acá toda la película cambia, ahora se desarrolla en la selva tropical, y si bien los espacios serán abiertos, Lucrecia de igual manera trabajara en capas de profundidad, creando siempre coreografías que pasen en primer plano, en mitad del plano y en profundidad, como lo vemos en el minutaje 01:23:24, donde la caravana avanza hacia cámara. En estos planos veremos siempre en el encuadre a Vicuña Porto, al capitán Parrilla y a Diego de Zama.



Imagen N29, Escena N29

Escena 30 “Los ciegos errantes y Vicuña Porto”.

La siguiente secuencia consta de 7 planos.

Resumen: Es de noche y todos duermen, de pronto Zama despierta al escuchar unos ruidos, quiere sacar su espada, pero Gaspar de Toledo (Vicuña Porto) le dice: - *“que es mejor que se quede quieto, pues los caminantes son más de quinientos, son ciegos guiados por sus hijos”*. Estas personas roban varios caballos. Finalmente, Gaspar Toledo le confiesa que su nombre real es Vicuña Porto y que vivirá si no menciona su nombre.

Análisis: Es una noche americana, es decir un tratamiento de iluminación que nos hace sentir noche algo que está grabado en el día. Esta escena tiene por un lado a un grupo de caminantes ciegos y por otro a un Diego de Zama con una mirada muy aguda. Vicuña sabe muy bien lo que está pasando y en voz baja le cuenta que son ciegos y son muchos y que es conveniente que se haga el dormido. Una mujer se le acerca, le habla en el oído en lengua nativa luego lo deja tranquilo. Por corte directo lo vemos en el piso, estos cortes ya son muy habituales en la película, Lucrecia fragmenta la película cortando el tiempo como si se tratara de un sueño. La escena termina con Porto diciéndole quien realmente es, Zama implora por su vida.



Imagen N30, Escena N30

Escena 31 “Los disfrazados y los hombres de rojo”.

La siguiente secuencia consta de 32 planos.

Resumen: Mientras avanzan unos hombres con máscaras se les aparecen y les roban el último caballo que les quedaba, avanzan unos metros y son atacados nuevamente, ahora por unos nativos teñidos completamente de rojo.

Análisis: esta es una de las secuencias más largas y complejas en cuanto a coreografía y puesta en escena, la mirada de Zama sin duda se destaca por las demás ya que Lucrecia en cada momento ordena el encuadre para resaltar su rostro, que da cuenta de un hombre ya acabado, asustado y sin vida, lejos queda la idea de un Diego de Zama aguerrido y guerrero, por el contrario, siempre está con un ojo en el camino y con el otro en Vicuña Porto. Al final de la escena todos son capturados.



Imagen N31, Escena N31

Escena 32 “El ritual de la pintura”.

La siguiente secuencia consta de veinte planos.

Resumen: Zama y los hombres de la misión, son llevados a un lugar de paredes verdes y café, se escuchan rejas, allí los nativos hablan en su idioma y los pasan por un ritual en

donde además de teñirlos de rojo los golpean, finalmente los sueltan y les devuelven un caballo.

Análisis: Esta es una escena que ejemplifica la idea de que lo que se muestra en el encuadre es solo un fragmento de una realidad espacial mayor, el tratamiento narrativo desde el montaje nos habla más bien de una secuencia fragmentada en cortes de tiempo en donde lo que vemos en pantalla no es necesariamente lo importante que pasa allí, por el contrario entre los cuerpos vemos que algo más pasa y que no podemos entender, nos deja claro que hay un mundo indígena que tiene sus propias reglas y maneras de vivir el mundo, primero no sabemos qué hacen, segundo no entendemos el lugar ni la simbología de los colores y tercero no entendemos su lengua, además no nos queda claro por qué algunos sobreviven, solo nos da la sensación de que pasaron por un ritual indígena y que muchos no fueron aptos para continuar.



Imagen N32, Escena N32

Escena 33 “Libres”.

La siguiente secuencia consta de siete planos.

Resumen: Zama y algunos pocos hombres son liberados, uno de los nativos les devuelve un caballo.

Análisis: Todos los hombres fueron pasados por un ritual indígena, no sabemos porque algunos fueron liberados, no queda claro cuál es la relación que existe entre los hombres disfrazados con máscaras y los nativos pintados de color rojo, otro misterio es por qué Vicuña Porto quedo tan rojo, podemos notar que los demás no quedaron tan teñidos, ya que no sabemos cuántos días estuvieron cautivos.



Imagen N33, Escena N33

Escena 34 “ Traidor”.

La siguiente secuencia consta de cinco planos.

Resumen: Luego de ser liberados por los nativos de rojo llegan hasta las orillas de un río, el capitán tiene su brazo infectado, se ve morado y el doble de su tamaño, allí el capital le repite a Zama que deben capturar a Porto, Zama le dice apuntando a Toledo: - “ese del cuchillo es Vicuña Porto”. El capital llama a Zama traidor, luego el capitán enfrenta a Vicuña Porto, quien también llama traidor a Zama, Ambos son capturados y amarrados.

Análisis: En esta escena cuando el capitán Parrilla enfrenta a Vicuña y le ordena a formar fila y deponer las armas, le dice: - “¡se acabó!”. Luego escuchamos fuera de campo una burla, es interesante que el único de los hombres de Porto que estaba casando la tortuga y no estaba dentro del encuadre sea el que reacciona. Por otro lado, Vicuña mira a sus hombres sin que el espectador sepa donde están. Otro elemento de análisis es que Porto se roba tanto la imagen de esta escena, que además de ser extrañamente el único de los personajes que está aún completamente rojo para resaltar del resto, la cámara solo le apunta a él en el enfrentamiento, nunca vemos el rostro del capitán mientras hablan.



Imagen N34, Escena N34

Escena 35 “El brazo”.

La siguiente secuencia consta de 5 planos.

Resumen: Es de noche, Zama y el capitán están amarrados, el capitán no deja de decirle a Zama que es traidor. Porto y sus hombres hablan que el olor del brazo muerto del capitán atraerá a unos tigres que saltaran sobre ellos.

Análisis: Es noche americana, la escena parte con el grupo de hombres recostados en la arena, es un plano general (PG), todos tienen los ojos cerrados menos Vicuña Porto que está literalmente acostado encima del caballo. Uno de los hombres tiene un cordel que llega directamente al capitán y a Zama amarrados en un tronco, este hombre señala que el olor del brazo con la carne muerta va atraer a unos tigres. Por otro lado, el capitán Parrilla insiste en decirle traidor a Diego de Zama. De fondo escuchamos un leve sonido, Zama lo identifica como un canto y pregunta ¿quién está cantando?, sin embargo, es solo un sonido lejano, con esto nos da a entender que Zama ya está en otro nivel de locura.



Imagen N35, Escena N36

Escena 36 “Muerte del capitán”.

La siguiente secuencia consta de 5 planos.

Resumen: Vicuña Porto y Zama están dentro del agua, hablan un rato. Luego los hombres de Vicuña ahogan al capitán Parrilla.

Análisis: La escena parte con un paisaje del río, estamos dentro del agua, luego por la derecha entra a cuadro Zama, le sigue Vicuña Porto, ahí tienen una extensa conversación, nunca vemos el rostro de Zama solo el de Vicuña, de fondo y fuera de campo escuchamos a los hombres de Vicuña. Porto le dice que él no ha realizado todas las fechorías que dicen de él.



Imagen N36, Escena N36

Escena 37 “Zama pierde sus manos”.

La siguiente secuencia consta de planos.

Resumen: Vicuña Porto y sus hombres enfrentan a Zama exigiendo que les diga dónde están los cocos llenos de piedras preciosas.

Análisis: La escena inicia a orillas de la playa con un plano general (PG), en primer plano vemos a un caballo, lo interesante es que cuando Vicuña Porto llama a Zama que se encuentra fuera de campo, el caballo con su mirada lo busca también, este plano empalma perfectamente con el contraplano de Zama en un plano medio corto (PMC). Desde esta parte de la película hay una secuencia de planos cerrados enmarcando el enfrentamiento de Zama y Vicuña por los cocos con piedras preciosas, por la mirada de Vicuña notamos que trata de

ayudar a Zama, pero este ya se encuentra sin esperanza. Zama les dice: - *“hago por ustedes lo que nadie hizo por mí, digo no a sus esperanzas”*, Luego comenzamos a escuchar el zumbido extradiegético que se agudiza cuando le cortan las manos a Zama.



Imagen N37, Escena N37

Escena 38 “El niño muerto y el viaje final”.

La siguiente secuencia consta de cinco planos.

Resumen: Diego de Zama despierta dentro de una barca manejada por un nativo adulto y un niño, este niño es el mismo que se le apareció otras veces en la película, Zama tiene los muñones vendados, dando a entender que lo están cuidando, de pronto el niño le pregunta que si quiere vivir, luego le dice algo en el oído en lengua nativa, Zama apenas lo mira, pareciera entender esa lengua y con un gesto de cabeza le dice que si, la barca se pierde en un lugar paradisíaco, abierto, en un recorrido zigzagueante hacia la profundidad de la imagen, fin.

Análisis: Comienza esta secuencia con una música extradiegética, y lo primero que vemos es un gran plano general (GPG), es un río que se abre camino entre límites

zigzagueantes de algas, no vemos nunca piso, pareciera un lugar de sueños, el plano siguiente es un plano medio en pantalla dividida, al costado izquierdo esta Zama que agoniza, al lado derecho vemos el agua lleno de algas y flores de agua, frente a él se encuentra el niño que ya hemos visto en diversas ocasiones. En esta escena la mirada se centra en el niño, que observa a Zama prolongadamente, Zama está con los ojos cerrados, apenas los abre para mirarlo, luego los cierra para quedarse así hasta el final de la película, el adulto que maneja la barca nunca muestra su rostro.



Imagen N38, Escena N38

4.3. Profundidad y fuera de campo en Zama.

Al hablar del espacio cinematográfico podemos entenderlo como un lugar escénico que está acotado intencionalmente. Al montar los diversos fragmentos de película que componen una escena, se crea un espacio y un ambiente nuevo que surge de la imagen y que capta el espectador, que tiene la impresión que los fragmentos reunidos constituyen una acción unitaria. Esto es clave para entender que ese espacio, también llamado filmico, es parte esencial de la naturaleza de la narrativa audiovisual.

A partir de esta noción nace el término encuadre. Éste surge inevitablemente ligado a la aparición de la cámara como instrumento de captación, como intermediario técnico entre el espacio real, el de la puesta en escena, y la mirada del director. Encuadrar es mirar, dirigirse a un espacio que ha sido previamente seleccionado y manipulado en busca de esa mirada, la que está más relacionado con la manera de ver que con aquello que se ve.

El encuadre resultante fragmenta, selecciona y pone límites al mundo imaginario encerrado en una porción de un espacio supuestamente continuo; y lo hace en función de criterios narrativos, dramáticos, simbólicos o estéticos, señalando así la existencia de un marco que actúa como frontera de la imagen, entendido no como un marco físico, un marco-objeto, sino como una forma geométrica abstracta, un marco-límite que separa lo que es imagen de lo que no lo es. De esta primera noción del encuadre como mirada selectiva podemos extraer tres ideas:

En primer lugar la existencia para el espectador de un espacio que trasciende los límites del marco y que ha llevado a teóricos a entender el encuadre como un ocultador que sólo nos desvela parte de la realidad representada.

En segundo lugar el fragmento de espacio mostrado por el encuadre, esto es, el campo, está estrechamente vinculado a todo aquello que queda fuera, y que independientemente de que alguna vez sea visto o no, existe como tal.

Y en tercer lugar el espacio fuera de campo.

La segunda idea asociada a esa mirada selectiva es la ubicación del punto de mira, que correspondería a la situación física de la cámara, si nos referimos a un punto de vista literal; pero que también podemos identificar como un punto de vista figurado, una posición mental hacia lo que se nos muestra.

Por último, la acotación espacial que realiza el encuadre supone la aparición de una determinada organización interna (intencionada o no). Tiene lugar la estructuración tanto de los elementos del espacio representado, de la puesta en escena, como de los que constituyen el espacio plástico, es decir, aquellos que caracterizan la imagen en cuanto conjunto de formas visuales.

El cuadro juega un papel importante en la composición de la imagen. Este es impresión de la realidad. Por otra parte, el campo es la porción del espacio imaginario contenido en el cuadro.

El campo se percibe habitualmente como la única parte visible de un espacio más amplio que existe a su alrededor. Así llegamos al fuera de campo, espacio invisible que prolonga lo visible.

El (Fuera-campo) es el conjunto de elementos, que aun no estando en el campo, sin embargo, el espectador los asigna imaginariamente.

Dentro del campo también tenemos espacios en profundidad donde la escena toma varios significados. En la profundidad de campo, según Bazin, se llegaría a aprehender el realismo en la imagen: hay una unidad tanto física como temporal, que serían los dos elementos básicos que tendría la realidad. Si consideramos la (imagen-tiempo) como una forma nueva de expresar el acontecimiento y a este como un agrupamiento de singularidades y de entidades heterogéneas, entonces la profundidad de campo sería uno de los dispositivos del cine que permitiría distribuir las heterogeneidades de acuerdo a capas temporales asignadas a posiciones en el espacio. Esto permite la noción de plano secuencia en donde un plano se define como una secuencia filmada en continuidad, sin corte entre planos, en la que la cámara se desplaza siguiendo la acción hasta la finalización de dicho plano. Casi todos los videos que se filman con un celular o cámara personal y que no están editados están en plano secuencia porque no tienen cortes y relatan todo desde una sola mirada. Aquí el campo se extiende dentro su propia realidad, no obstante, no deja de proyectar lo imaginario y ahí es donde el espectador puede sin saberlo o no imaginar aquello que no está en la escena.

En Zama , el encuadre está trabajado desde la presunción de que el campo propone lo que no está. Muchas veces el fuera de campo tiene su origen en la necesidad de progresión dramática en una escena, cuyo sustento tiene que ver con la imperiosa necesidad de hacer avanzar la historia. Tanto la profundidad de campo como el fuera de campo está presente en la historia del cine. Orson Welles es un autor americano que plasmó en sus obras está dinámica. No solo poniendo la luz al servicio de darle mayor densidad al encuadre, es decir, creando una puesta en escena muchas veces compleja, sino que también logrando englobar un acontecimiento con planos largos rompiendo así el fragmentarismo de la escena. De esta manera, el campo no significa, pierde su sentido, sin el fuera de campo. Esto lo podemos ver radicalizado en la filmografía de Cristian Sánchez, ya sea en “El zapato chino” (1979) o “Los deseos concebidos” (1982), ambas películas fueron filmadas durante la dictadura en Chile. Bonitzer escribe, “Lo que simplemente quiere el cine es que lo que tiene lugar en la

contigüidad del fuera de campo tenga tanta importancia, desde el punto de vista dramático – e incluso a veces más–, como lo que tiene lugar en el interior del cuadro” El fuera de campo de estas películas de Sánchez nos hace imaginar, colegir una atmósfera represiva. Es un fuera de campo, que “da fe de una presencia más inquietante, de la que ni siquiera se puede decir que “insiste” o “subsiste”, una parte” (Deleuze). En sus largometrajes realizados durante la dictadura militar vemos la segunda función del fuera de campo que menciona el filósofo francés, que es la de “introducir en el sistema, nunca perfectamente cerrado, lo (tras-espacial) y lo espiritual”. Lo que se introduce en este sistema articulado por el realizador chileno, es la atmósfera política de la década. Pero subrayando en que es solo eso, una atmósfera (operativa bajo una cierta lógica sensorial, y sonoras, relacionadas a un tiempo inundado por la extrañeza, el absurdo, la anomalía, de alguna manera también fantasmagoría). Y se introduce a partir de las sugerencias abstractas e informes de la presencia de una proximidad (un entramado de la historia) irregular. Los elementos concretos, es decir, la coyuntura de la época perteneciente directamente a los acontecimientos de la historia de Chile (el golpe militar, el bombardeo al Palacio de la Moneda y la muerte del Salvador Allende) quedan omitidos. Esta omisión es concomitante con el campo, con lo que se ve, aunque esto pareciera irrelevante lo visto expresa y enlaza dicha atmósfera logrando contrabandear (usando el término de Scorsese) la censura de la época. Se introduce una atmósfera política a modo de imaginación, en tanto configuración estética que será propia de una estrategia artística, de una idea de cine que radicaliza su lenguaje y sus recursos estilísticos. Para Sánchez, el cine ensaya visual y sonoramente sobre ciertos temas, es un ejercicio de investigación, sobre los alcances de una imagen que, mediante lo difuso e indeterminado, va configurando un sentido y un pensamiento que adquiere forma cuando el plano, a través de los elementos mencionados, llama al fuera de campo. Este llamado del fuera de campo los vemos en Zama de Martel, a través de las miradas de los personajes. Ellos llaman aquello que no está, lo evocan con la mirada cómplice y intencionada, constituyéndose en una nueva forma de dialéctica entre el campo (lo que vemos) y el fuera de campo (lo que imaginamos). En la película argentina este llamado es gestual, silencioso, furtivo, convirtiéndose en la alegoría de lo ausente.

En Sánchez la época es imaginada desde la alusión y la sugerencia a partir de la presencia de un espacio imaginario que no se exhibe y que excluye las operaciones políticas

y sociales impuestas por la dictadura en el momento en que se realizan sus filmes. Lo que es coyuntural, queda velado en sus filmes (relegado o exiliado al fuera de campo) de manera tal que los espectadores reciben solo ciertos remanentes, imaginaciones sonoras, restos que se diluyen en los bordes de la imagen. Sánchez opera con síntomas y no con indicios. No inserta indicadores específicos ni se apropia concretamente de su tiempo, apenas algunas huellas o residuos que podemos seguir. Luz y oscuridad. Campo y fuera de campo. Como manera única para apropiarse de su presente. El campo no funciona, en estos filmes, sin el fuera de campo. Este le otorga un sentido a la imagen. En Zama es similar, el campo sería vacío sin el fuera de campo, y al mismo tiempo esconde lo coyuntural, al ser éste un personaje referenciado históricamente.

En su libro *El campo ciego*, Bonitzer escribe, “Lo que simplemente quiere el cine es que lo que tiene lugar en la contigüidad del fuera de campo tenga tanta importancia, desde el punto de vista dramático –e incluso a veces más–, como lo que tiene lugar en el interior del cuadro”. Ocurre específicamente en los filmes realizados durante la dictadura, que el juego de miradas (tanto a cámara, como aquellas miradas espías a través de agujeros en los muros, o hacia un afuera dramáticamente inexistente, etc.) parecen absorbidas por un centro de gravedad situado fuera de campo, otorgándole a la imagen una indefinición constante, entre lo que vemos, pero queda sugerido; entre lo que (malamente) escuchamos, pero no vemos. En Zama esto se lleva al extremo, al teatralizar la escena, si bien Sánchez le da un aire más documentalista, se nota en sí búsqueda una intencionalidad de ocultamiento de lo que no se puede decir, nombrar o mostrar, en Zama, en cambio, la puesta en escena que construye un espacio teatral apunta más a una deconstrucción de una época, de una historia muchas veces contada en nuestro pasado de colonizadores y mestizos.

La narración en estos filmes avanza desde una tensión permanente entre adentro y afuera, visto y no visto, articulando un pensamiento en la imagen, en tanto da cuenta de que Sánchez y Martel organizan un régimen narrativo en relación a una escena que no solo no está presente (porque no admite representación) sino que tampoco organiza un dispositivo que nos permite leerlo, de manera evidente, fuera de ella. Justamente, porque tanto lo que está en campo fuera de campo es ambiguo. Una zona gris, misteriosa, no fácilmente descifrable, una zona de indeterminación que nos recuerda a la noción de imagen pensativa, elaborada por Jacques Rancière, donde en su ensayo homónimo propone una indeterminación

entre lo pensado y lo impensado; entre lo activo y lo pasivo. Una pensatividad relacionada con que en la imagen está activa una pensatividad. Nos parece acá que Sánchez trabaja en esa indeterminación, en eso suelto (irresuelto) que hay en su cine, que no termina de hacer sentido, de la misma manera que Martel construye este mundo extraño, a veces, periférico. A partir de la inexpresividad de los personajes, de su insistente anonimato, del desapego radical frente a todo lo que los rodea, pero también de esa presencia inquietante de la cual da fe la ambigüedad implícita en el cuadro. Todo lo que no vemos se refleja de alguna manera en cada plano de Zama, la película está desbordada de esa ambivalencia que la misma escena en su propio encuadre determina.

Otro Film que juega brillantemente con el fuera de campo es *La femme défendue* (1997), aunque aquí está supeditado a la relación de una pareja, el juego de la seducción tratado desde el fuera de campo de uno de los protagonistas. En este caso, la mirada de la protagonista, va a estar constantemente observado a Él, que jamás veremos, solo escuchamos su voz, la que, sin duda, reemplazará su presencia en el cuadro. A diferencia de Zama, aquí la mirada de la actriz (Isabel Carré) está dirigida sin ambigüedades a un objeto directo, el objeto de sus deseos, a quien jamás vemos en el campo, no obstante, no es un impedimento para que su presencia se sienta constantemente. Los puntos donde podrían coincidir ambas películas son curiosamente lo que parece distanciarlos. En Zama la mirada del protagonista buscando el volver a Ítaca parece ser una fantasía, algo inasible y completamente inalcanzable, en la *La femme défendue*, el objeto del deseo no solo es constatable, aunque no lo veamos pero si lo imaginamos a través de su voz, es más, la interacción con la protagonista es un hecho constante que marca una certeza indesmentible. No obstante, esta gran diferencia, la ausencia en ambas películas resulta similar, pues el enfoque último de las miradas tienden un puente a lo inasible, aunque en la película francesa el objeto del deseo sea tan evidente, completamente más ambivalente en la obra de Martel. En ambos casos el fuera de campo de le da sentido al cuadro y no sería lo mismo sin la tensión ingente que produce ese espacio elidido, pero que cobra fuerza en lo que vemos en el cuadro de ambos films.

Otro autor que trabajó en su primera etapa fuera de campo fue el director coreano Kim Ki Duk. Si bien su filmografía tardía se ha caracterizado por el grado excesivo de violencia que contenían sus imágenes, en “La red” ocurre lo opuesto. El autor de “Hierro-3”

se reconcilia con su anterior etapa, apostando por una representación de la brutalidad humana que ya no es un elemento principal, sino secundario; diríamos, incluso, auxiliar para desarrollar otro tema de mayor trascendencia. Al igual que en “Hierro 3”, el realizador surcoreano logra plasmar la violencia desde la invisibilidad del fuera de campo, a través de la mirada de los actores empuja hacia la imaginación del espectador que será cómplice de ese espacio como una extensión natural del cuadro que le dará un mayor peso dramático y cinematográfico a su obra.

En síntesis, podemos señalar que la imagen cinematográfica está dividida, por una parte, en aquello contenido en el plano, y por otra, aquello a lo que alude. Espacio visible y espacio imaginario. Sugerimos que en ese borde se instala la reflexión que realiza Sánchez; un campo (un adentro) que funciona desde una constante extrañeza que nos permite relacionar con el espacio de afuera, construyendo la imaginación política de una época desde el diálogo inevitable entre ambos espacios.

André Bazin fue tal vez uno de los primeros en hablar de campo y fuera de campo para referirse al cine, lo hace oponiéndose al marco de la pintura. Señala: “El marco polariza el espacio hacia dentro; todo lo que la pantalla nos muestra hay que considerarlo, por el contrario, como indefinidamente prolongado en el universo. El marco es centrípeto, la pantalla es centrífuga” Esa frase final, que anuncia la dicotomía entre lo centrífugo y lo centrípeto, nos sirve evidentemente para conjeturar elementos propios de un fuera de campo cinematográfico donde hay un centro que se desmarca, literalmente, y se inclina hacia un afuera no siempre determinado.

Para concluir este punto vamos con la siguiente cita de Bonitzer: “(...) la puesta en escena debe plantear preguntas. Esa es la función de la inscripción de la visión como parcial. La visión parcial introduce una pregunta en el espacio del filme (y también en el del espectador)” Si tal como dice el autor, “la visión parcial es, así, el índice de la causa, de la causa del deseo. Ella mantiene el deseo a través del deseo (o del temor) de ver”, el de Sánchez es un cine del efecto antes que la causa. Es un fuera de campo moderno (en oposición a uno clásico), que opera bajo una lógica narrativa particular, la de una causalidad inexistente. Por lo tanto, cuando la lógica no se rige por una causa y un efecto, cuando no busca la coherencia, la transparencia o la verosimilitud tan querida por el método hegemónico de representación,

aparecen (proponemos), los fantasmas y se desdibujan los bordes de la imagen, haciéndose líquidos los límites entre un espacio concreto y uno imaginario.

4. Conclusiones

Sin duda está es una de las películas que no olvidaré jamás, la he visto tantas veces como he podido, retumban en mi cabeza, imágenes, sonidos, música y cuadros pintorescos de las bellas imágenes que la conforman. Me di el tiempo de analizar cada secuencia, cada escena y cada plano que hay en ella, repasé textos, profundicé en los diálogos y convertí la película en mi sonido de fondo mientras me distraía en otros asuntos.

Para abordar la pregunta sobre la mirada, primero me enfoqué en la película, analicé qué tipo de personajes habitan, qué propósitos sostienen, que motivaciones los mueven y en especial cual es la relación con nuestro personaje principal.

Diego de Zama es un funcionario americano, letrado, enviado por orden del Rey de España para hacer funciones administrativas en una isla. Zama, cuenta con una basta trayectoria, no solo en sus estudios, también fue soldado, adquiriendo fama y reconocimiento, un reconocimiento que poco le sirve en una isla en donde poco acontece y la alta sociedad que tanto le gusta es contada con los dedos de las manos.

La película se puede descomponer en dos secuencias, la primera, es la vida de Diego de Zama antes de unirse a la misión de capturar a Vicuña Porto. En este lapsus, vive en una espera permanente de una carta del Rey para ser trasladado hacia Argentina donde viven su esposa y sus hijos. Esta primera parte transcurre principalmente en interiores, casas coloniales y edificios de gobernación, también en algunas playas aledañas, estos lugares nos dan la sensación de un lugar céntrico, hay colonos y esclavos por lo que se escuchan distintas lenguas. La segunda parte transcurre en la selva y es la aventura que vive Zama en la captura del villano Porto. Esta travesía la realiza junto a un capitán de la corona, algunos voluntarios, entre ellos, el mismísimo Vicuña Porto.

La primera parte de la película, Diego de Zama es por sobre todo un funcionario de gobierno, lo que lo convierte en un hombre de estatus, este es un punto importante ya que la película trata principalmente sobre conflictos internos, en el caso de Zama, es una crisis de identidad, que llega hasta el punto de enajenación al encontrarse con una situación de espera

permanente. Cabe señalar que esta película, como ya sabemos, es una adaptación cinematográfica realizada por Lucrecia Martel, de la novela homónima Zama, de Antonio Di Benedetto y que es uno de los tres libros que conforman una trilogía sobre la espera. Por otro lado, es un hecho que los trabajos anteriores de la directora, colindan con esta idea, utilizando recursos audiovisuales como el fuera de campo, un dedicado trabajo actoral en el uso de la mirada como procedimiento narrativo, en donde un gesto habla más que mil palabras, y los diálogos son siempre más que diálogos. Ejemplo de esto es cuando el hijo del Oriental se encuentra por primera vez con Zama y le dice (00:11:44) :

“El doctor Diego de Zama. Un Dios que ha nacido anciano y no puede morir, su soledad es atroz.”

Esta frase podría perfectamente resumir el arco dramático del protagonista.

En la segunda secuencia, el personaje Zama, cambia completamente su aspecto, esa mirada inquisidora que tuvo al inicio se ve ahora despojada de esperanza, se ha dejado la barba y su ropa luce deteriorada y sucia, lo primero que uno percibe es que ya no hay vuelta atrás. Es como si la película estuviese en un punto de no retorno con nuevos personajes y nuevas locaciones, incluso el ritmo y el tratamiento visual cambia, si antes, en la secuencia anterior, las locaciones parecían un laberinto con límites poco definidos, ahora la selva y lo exterior predominan con una cruda y dolorosa realidad.

El cine es una ventana, un portal que nos atrapa con su imagen y sonido, son ideas que fluyen, que encarnan personajes y lugares. Nos trasladan a tiempos remotos sin límite. Las técnicas que se han desarrollado para realizar películas son variadas, existen distintos formatos, tamaños y dispositivos de reproducción. Y todo para un único propósito, contarnos historias. En cuanto a los procedimientos narrativos, son muchos los autores que han desarrollado su propia estética, han llevado sus ideas más allá de la imagen y el sonido, han construido una manera de dialogar con su material, plasmando conceptos en una narrativa audiovisual única. Lucrecia Martel, es sin lugar a duda una creadora que ha sabido concretar su visión en la pantalla, ha logrado llevar a puerto cuatro películas con una mirada de autor y en todas ellas podemos reconocer sus intereses e inquietudes. Pero es en la película Zama en donde me he querido detener para profundizar en esta tesis. He visto en su personaje Diego, una forma particular de mirar, una manera de desenvolverse que a mi juicio responde a una dirección narratológica de interpretación que no ha sido estudiada del todo.

Las llamadas estrellas de cine, han sabido ganar un lugar en la memoria de miles de espectadores, no solo por los roles que han interpretado sino que también por sus apariencias físicas y rasgos únicos como personas individuales, sus ojos han sabido marcar, acentuar y proyectar distintas emociones, capaces de conmover a cualquiera.

No es de extrañar que producciones completas, se han sostenido principalmente por su casting. En el caso de la Película Zama, Daniel Giménez Cacho, el actor que encarna a Diego de Zama, no solo debe interpretar al personaje de la novela, sino que debe llevar a escena un trabajo actoral con una mirada dirigida agudamente por la cineasta.

Zama es una película que pone como foco la persecución del ser, hay una búsqueda de ser alguien, cuya construcción de identidad es una trampa, Diego el corregidor, se oculta tras una mirada dudosa, a veces inquisidora, el primer gobernador, a quien le tiritan un ojo cuando mira, refleja en su rostro dobles intenciones, Luciana Piñares, casada con el ministro de hacienda, siente que su vida está dividida, entre lo que ven de ella y de lo que realmente es, Fernández, el escribiente de la corona, sueña con ser escritor y el mismísimo Vicuña Porto, perseguido por la justicia, le relata a Zama, que aquel villano que tanto temen, no es real. Todos estos personajes y otros que aparecen en la película, persiguen sueños alejados de su propia realidad. Esta dicotomía, es llevada a escena, con una propuesta actoral en donde los personajes se mueven en el plano, siguiendo una coreografía que muchas veces desborda el encuadre, generando un fuera de campo que se articula con la propuesta general de la película, en donde el sonido configura también una espacialidad propia y rupturista, un sonido que busca una expresividad particular que se aleja de todo aquello que nos remita al pasado, el sonido de los animales por ejemplo, la directora comenta en una entrevista:

“buscábamos sonidos de animales que parecen digitales, de toda la gama de ruidos que suenan en el Chaco, elegimos los que sonaban más inventados, por ejemplo, el pájaro campana”.

Esta intención de extrañeza, así como en la manera de dirigir a sus intérpretes, le ayudan a fortalecer la atención a los detalles de la película. Lucrecia añade:

“Toda vez que uno desnaturaliza algo, la tensión se despliega con más efectividad”.

Por tanto el sonido se vuelve tan ficticio como todo lo que vemos en pantalla, la puesta en escena, los decorados, los animales que siempre irrumpen el cuadro, los espacios laberínticos y la construcción de marcos para centrar a los personajes, todos estos artificios,

se complementan con una actuación teatralizada en donde la mirada, como ya lo he mencionado, es parte de este universo visual y sonoro.

4. Bibliografía

- Davids, Parkinson. (1998) Historia del cine, p 7
- Davids, Parkinson. (1998) Historia del cine, p 40
- Davids, Parkinson. (1998) Historia del cine, p 23
- Gadreault y Jost. (1995) El relato cinematográfico, p 34
- Gadreault y Jost. (1995) El relato cinematográfico, p 139
- Gadreault y Jost. (1995) El relato cinematográfico, p 153
- Gadreault y Jost. (1995) El relato cinematográfico, p 94-95
- García Jiménez, J. (1993). Narrativa Audiovisual. Madrid: Cátedra.
- Chatman, S. (1990). Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine. Madrid: Taurus.
- Genette (1998:16-17)
- Phillips & Hardy (2002) C. Discourse analysis: investigating processes of social construction. London: Sage, 2002
- Fajardo, L. A. (2009). A propósito de la comunicación verbal. Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá.
- Puertas, M. (2020). El cine de Almodóvar y la comunicación no verbal. Propuesta didáctica para la clase de ELE. [tesis Universal Internacional de La Rioja
- García Jiménez, J. (1993). Narrativa Audiovisual. Madrid: Cátedra.
- Chatman, S. (1990). Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine. Madrid: Taurus.
- Genette (1998:16-17)Phillips & Hardy (2002) C. Discourse analysis: investigating processes of social construction. London: Sage, 2002
- Aumont, Jacques. El ojo interminable. Barcelona: Paidós, 1997.
- Barthes, Roland. La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía. Santiago del Estero: Paidós, 2003.
- Bazin, André. ¿Qué es el cine? Madrid, Rialp, 2001.
- Bonitzer, Pascal. El campo ciego. Buenos Aires: Santiago Arcos, 2007.
- Deleuze, Gilles. La imagen en movimiento. Estudios de cine 1. Buenos Aires: Paidós, 2005
- La imagen tiempo. Estudios de cine 2. Buenos Aires: Paidós, 2005
- Rancière, Jacques. Las distancias del cine. Buenos Aires, Manantial, 2012