

# **EL ESTUDIO DE LOS ESPACIOS EN LAS PELÍCULAS DE ACCIÓN**

**Un análisis a las películas de Ernesto Díaz**

POR: MARTIN WILNER

Tesina presentada a la Facultad de Comunicaciones de la Universidad del  
Desarrollo para optar al grado académico de Licenciado en Artes  
Audiovisuales Dramáticas.

PROFESORA GUÍA

Srta. ANTONIA GIRARDI

Agosto, 2021

SANTIAGO



# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>Pág. 4</b>
<b>2. Cine de Acción</b>	<b>Pág. 10</b>
<b>3. Cine B</b>	<b>Pág. 13</b>
<b>4. El espacio en las películas de acción</b>	<b>Pág. 15</b>
4.1 Los Espacios según su Arquitectura	Pág. 19
4.2 Los Espacios no específicos	Pág. 24
4.3 Los Lugares	Pág. 27
4.4 Los Para-Espacios	Pág. 29
4.5 Los Ciberespacios	Pág. 31
<b>5. La puesta en escena</b>	<b>Pág. 35</b>
<b>6. Análisis Películas</b>	<b>Pág. 44</b>
6.2 ¿Quién es Ernesto Díaz Espinoza?	Pág. 45
6.3 “Kiltro”	Pág. 48
6.4 “Redentor”	Pág. 61
6.5 “Mirageman”	Pág. 71
<b>7. Conclusiones</b>	<b>Pág. 81</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>Pág. 87</b>

## 1. Introducción:

De manera popular, podríamos decir que se tiene una concepción sesgada sobre las películas de acción, viéndolas como un género utilizado principalmente para el entretenimiento del espectador. Pero dichas películas tienen más niveles de los que se pueden observar en un primer visionado. Como nos relata el académico e investigador de la Universidad de York, Nick Jones, en su libro *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, el hecho de concebir el cine de acción como un cine de acción/espectáculo, permitiría una mayor comprensión del género. Parafraseando las palabras de José Arroyo, Nick Jones señala:

“José Arroyo propone que el cine de acción debería ser pensado como ‘un cine de acción/espectáculo’, una clasificación de compuesto que sirve al cine que ‘no puede constituirse de un modo donde se rompen los límites del género’. Mark Gallagher admite que las películas de acción usan material genérico, pero concluye que usualmente se despliega con ‘énfasis selectivo’, significando inequívocamente que eso son las películas de acción, sin importar que más puedan ser”<sup>1</sup>

Cuando se ve una película de acción, ¿Qué nos llama la atención principalmente? ¿Las escenas de peleas o aquellas donde el protagonista pone en riesgo su vida, para cumplir su meta? ¿Puede algo más, aparte de estas secuencias de acción, aportar en la narración de una película de acción para llevar al espectador al borde del asiento? La respuesta, según Nick Jones, es Sí. Los espacios también inciden en cómo se percibe la escena y en cómo afecta al personaje donde transcurra la acción. Como bien se menciona en *Hollywood Action films and Spatial Theory*:

---

<sup>1</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 5, Editorial Routledge, 2015

“Las secuencias de acción quizás son una característica primaria en las películas de acción y son priorizadas en las siguientes partes de esta, pero solo hacen una parte de la totalidad de la película. Estas secuencias pueden ser definidas como escenas o series conectadas a escenas en donde la sensación del tiempo y los objetos están consumidos por un ambiente de extremo estrés.”<sup>2</sup>

Teniendo en consideración lo anterior me surgen algunas preguntas. ¿Se puede separar la trama del espacio en las películas de acción? ¿Es posible considerar “el espacio” como un personaje más dentro de las películas de acción? ¿De qué manera el espacio dirige el movimiento en las películas de acción? Antes de intentar responder estas preguntas, que en la medida en que cuestionan las bases mismas del género se vuelven más complejas, la necesidad de vincularme con el contexto local me lleva a esbozar estas otras: ¿Cómo está trabajado el espacio en las películas de acción a nivel nacional? ¿Algún director nacional utiliza el espacio a favor de la narrativa dentro del género? ¿Acaso Ernesto Díaz, al ser un reconocido director nacional por su cine de acción, aplicará esto para enriquecer sus películas?

Luego de un recorrido bibliográfico y filmográfico sucinto, puedo inferir que al escribir un guion o hacer una película de acción el director no sólo debería pensar en estas escenas o secuencias de acción en forma aislada, ya que si bien son ellas donde se pone el mayor énfasis, si estas fallan, la película entera pierde fuerza, teniendo en cuenta que se pierde gran parte del contexto donde transcurre la narración, lo que puede afectar la verosimilitud de esta. En este sentido, si no se tiene en consideración la importancia de otros elementos cinematográficos aparte de los momentos de acción o los diálogos que aportan a la trama, tanto la construcción como la recepción del film se empobrece.

---

<sup>2</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 6, Editorial Routledge, 2015

Mi punto de partida en esta investigación es justamente, que los espacios servirían para ayudarnos a descubrir nuevas capas de los personajes y con ellas sus conflictos más internos. Por lo tanto, ¿Es posible que Ernesto Díaz haya pensado en el espacio como un personaje de reparto y no como un simple contenedor de las acciones para enriquecer sus largometrajes, para darle más profundidad a sus films? En esta tesis buscaremos analizar cómo el director chileno Ernesto Díaz Espinoza, conocido por realizar películas de acción de serie B, utiliza el tratamiento de los espacios cinematográficos, a través de tres de sus obras más emblemáticas: *Kiltro* (2006), *Mirageman* (2007) y *Redentor* (2014) particularmente interesantes a la hora de analizar la dimensión espacial. El objetivo es estudiar cómo estas películas construyen sus espacios de manera compleja, más allá de un simple contenedor de acciones. Transformándolos en un personaje secundario, que contribuye a develar información sobre los personajes dándoles mayor profundidad y contextualizando el universo narrativo y cultural de la historia.

Dentro de los elementos que se deben considerar a la hora de crear una historia con potencial audiovisual, se debe pensar también en los componentes adyacentes que construyen un relato, como por ejemplo, el año en que transcurre la narración y su contexto histórico, así como los espacios donde la historia se desarrolla. En las palabras de Jones:

“Desde el punto de vista cinematográfico, a no ser que una película se presente de forma agresiva como algo relacionado con una nación, una ciudad, un espacio urbano o un entorno rural en particular, el escenario podría considerarse una preocupación lejana, urbano o el entorno rural, el escenario puede considerarse una preocupación distante en comparación con lo que trata la película y de quién se trata. El espacio puede ser analizado por la manera en la cual se desarrollan los

temas o se revelan los personajes pero generalmente se mantiene como un personaje secundario.”<sup>3</sup>

El presente estudio se enfocará en el espacio, no solo por su importancia como depositario de la acción de las películas sino también porque desde él justamente se abre un campo de comprensión del contexto socio-cultural e histórico, y del perfilamiento de los personajes. Nick Jones lo ejemplifica claramente de la siguiente manera:

“En *Duro de matar* (1988), John McClane, un policía de Nueva York, debe navegar por el edificio *Nakatomi* sin ser descubierto, moviéndose sin ser detectado por las vías de los ascensores, por ductos de aire para poder ir matando a los terroristas uno a uno. [...] la habilidad de McClane de triunfar sobre esta adversidad, está directamente relacionada con su habilidad de dominar el edificio en el que se encuentra. Él aprovecha las cadenas colgantes para utilizarlas a su favor en peleas brutales, transforma sillas de oficina, monitores de computadoras y una bolsa en una bomba, y utiliza una manguera de los bomberos como un cordel de bungee.”<sup>4</sup>

Este pequeño análisis demuestra cómo es que el espacio determina el ecosistema completo de las películas de acción. La elección del espacio dónde se situó esta película opera como un elemento fundamental que le permite al personaje principal ir utilizando diferentes artefactos a su favor. Debido al tiempo en el cual transcurre la narración, 1988, donde a diferencia de la actualidad, la mayoría de los artefactos de oficina utilizaban cables, permitiéndole así al protagonista poder interactuar con ellos y usarlos a su favor. Por último, el edificio *Nakatomi Plaza*, siendo un edificio que se encuentra en una zona de altos ingresos de Chicago, le permitió a las oficinas estar repletas de diferentes artilugios de oficina, los cuales *John McClane* utiliza para lograr cumplir su cometido.

---

<sup>3</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 1, Editorial Routledge, 2015

<sup>4</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 2, Editorial Routledge, 2015

Cuando hablamos de cine de acción a nivel nacional encontramos poca variedad de largometrajes que puedan entrar dentro de este género. Esto tiene como consecuencia que haya poco estudio sobre éste en el cine chileno. Por lo tanto, en esta tesina se busca ampliar el conocimiento sobre este estilo de películas y además mostrar un nuevo entendimiento sobre la construcción y el tratamiento audiovisual de los espacios en este tipo de cine. Aportando una nueva manera a comprender el cine y sus elementos, pudiendo así ayudar a generar más herramientas de comprensión y análisis de éste.

Si consideramos al espacio como un personaje de reparto en las películas de acción, debido a que tienen la característica de poder ayudar a develar personajes, desarrollar mejor las tramas y, pudiendo afectar en como uno percibe estas escenas, para así poder darle mayor potencia a la película, podríamos decir, que la concepción de que el espacio es un simple contenedor de movimiento resulta obsoleta.

En muchas circunstancias las escenas o secuencias de acción están acompañadas de IGC (Imágenes Generadas por Computadora), pero desconocemos que estos espacios están pensados de esta manera para ayudar a la narrativa, es decir, que tienen un significado e incluso un nombre. En el primer visionado que hacemos de las películas usualmente estos espacios pasan desapercibidos y los tomamos como un espacio “normal” o real, sin profundizar más allá.

Este estudio se apoya del texto de Nick Jones principalmente y también en otros autores como Noël Burch o Eva Heller, buscando aplicar lo estudiado por ellos en relación al cine contemporáneo, ahora en el campo del cine chileno, analizando como la concepción de la espacialidad en el cine apoya las narrativas nacionales y como esto ayuda al cine nacional,

reconceptualizando el rol del espacio, para así poder utilizarlo a su favor a la hora de concebir a nivel local las películas de acción.

En este contexto, a través de esta tesina se buscará analizar en detalle el conocimiento que se tiene sobre la importancia de los diferentes elementos a considerar a la hora de crear una pieza audiovisual a nivel nacional, específicamente en el cine de Ernesto Díaz, a través del análisis de sus espacios.

A través del visionado de tres películas de la filmografía de este director, se buscará analizar como el realizador audiovisual apoya sus narrativas en la consideración de los espacios como un personaje de reparto, o incluso hasta protagonista, a la hora de llevar a cabo sus proyectos. Esto, analizando uno a uno los diferentes tipos de espacios que las películas citadas exploran y como éstos aportan a la narrativa del film y a los personajes, para finalmente concluir con una revisión crítica de estos resultados que permita distinguir el aporte estético de este director al ámbito del cine de acción nacional.

## 2. Cine de Acción:

En este cine de acción actual comienza debido a la mezcla de dos factores problemáticos: en primer lugar, podríamos decir que la aparición de un cine de “hombres fuertes”, más que significar una ruptura radical con el pasado, influye y redefine los discursos cinematográficos y culturales ya existentes sobre la raza, la clase y la sexualidad. En segundo lugar, también que merece la pena intentar destacar, más que una ‘explicación’, de estos elementos, es el significado político de estas películas populares.

El cine de acción fue atrayendo al público gracias a esta fascinación por ver como los personajes pelean entre sí, como ponen sus vidas al límite para cumplir su cometido y como utilizan sus habilidades de pelea para abrir su camino hacia el éxito. Estos films han sido tradicionalmente presentados por afiches en donde podemos ver a los personajes principales, generalmente hombres musculosos, con una explosión de fondo y un arma en la mano.

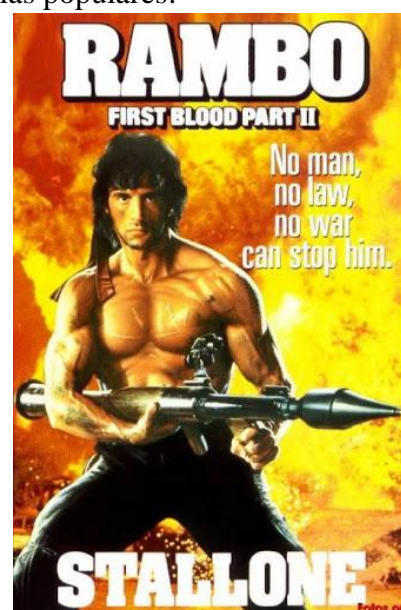


Fig. 1. Afiche. Coralco Pictures

“El término “Acción-Aventura” ha sido usado, al menos, para determinar un número de obvias características comunes a ese género y películas: una preponderancia a una espectacular acción física, a una estructura narrativa que contiene peleas, persecuciones y explosiones, y a eso sumarle el desarrollo de efectos especiales “de punta”, y un énfasis en el desempeño atlético y las acrobacias.”<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Neale, Steve. *Action and Adventure Cinema*. P. 71. Editado por: Yvonne Tasker. Editorial: Routledge, 2004.

Como comenté anteriormente, estas películas estaban estelarizadas principalmente por hombres musculosos, que se convirtieron en las figuras descollantes en la década de los 80, como Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone y Jean Claude Van Damme entre otros.

Pero no siempre fueron solo hombres las estrellas de este género, a principios del siglo 20, las mujeres también fueron estrellas en el cine.

“Hence, como Tasker muestra, ‘la aparición de... ‘el cine de los musculosos’ durante los 80’s llama a una más larga tradición de la representación’. Lo mismo podría ser dicho sobre las mujeres guerreras. La década de 1910 fue marcada por varias reinas; e incluso se podría decir que ‘fue el personaje de mayor éxito en serie después de que la guerra cambiara el énfasis a los hombres’ las mujeres guerreras, bajo ningún sentido, son imposibles de encontrar.”<sup>6</sup>

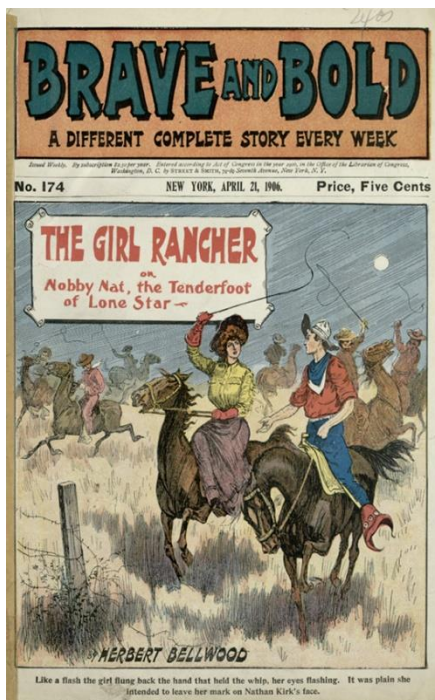


Fig. 2. Brave and Bold. Herbert Bellwood

Estas heroínas fueron influenciadas por la noción de que las mujeres en el oeste eran libres y sin trabas, como las representaban en las famosas novelas de diez centavos. Abriendo paso para que las mujeres buscaran ser representadas y reivindicar sus derechos.

Luego el foco cambió hacia el hombre, como en los inicios de Hollywood, se representaron varios personajes masculinos como Tarzan. El cual dio pie a

<sup>6</sup> Neale, Steve. *Action and Adventure Cinema*. P. 75. Editado por: Yvonne Tasker. Editorial: Routledge, 2004.

los personajes de los 80's, que incluso hoy conocemos.

“Se cree que todo este éxito se debió a una forma de ir en contra del movimiento feminista de la década de los 70. Que por eso se volvió a sobreexplotar la figura del hombre musculoso, generalmente teniendo que rescatar a una damisela en apuros.”<sup>7</sup>

Fue en la década de los 80 donde surgieron una gran variedad de películas, que tuvieron un gran éxito de taquilla, donde el personaje principal era un hombre en su máximo esplendor corporal, quien tenía habilidades únicas para poder resolver el problema que se presentaba en la narrativa, como *Indiana Jones y los cazadores del arca perdida* (1981), *Rambo: primera sangre* (1982) y *Terminator* (1984). Estos son unos claros ejemplos de largometrajes, donde el personaje principal debe abrirse paso con armas, golpes y explosiones para cumplir su cometido.

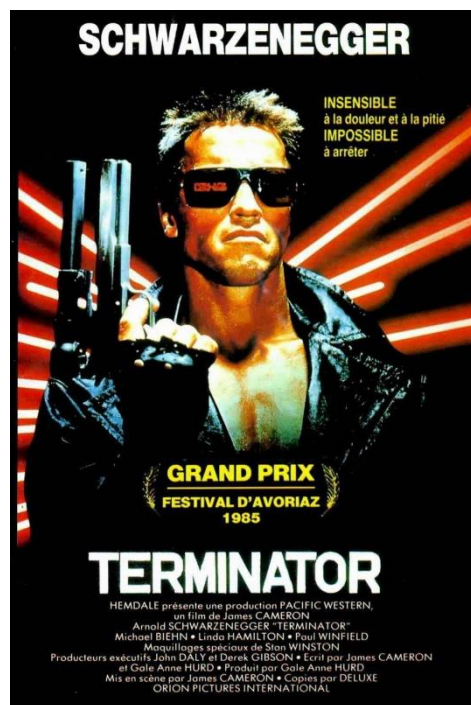


Fig. 3. Afiche. Hemdale Film

Estas películas fueron un éxito de taquilla, donde cada una tuvo su propia saga de películas y algunas de estas sagas continúan hasta el día de hoy. En esta época las mujeres tampoco se quedaron atrás de la ola de éxitos que generaban este tipo de películas y es así como salieron *Thelma & Louise* (1991) y *Terminator 2* (1991) donde las mujeres tomaban un rol más protagónico demostraban que podían estar a la par de los hombres.

<sup>7</sup> Ref: Yvonne Tasker, *Spectacular bodies. Gender, genre and the action cinema*, p.1, Editorial Routledge, 2002.

De esta generación dorada de películas de acción es que Ernesto Díaz toma las bases para crear sus largometrajes, poniendo como actor principal a su amigo Marko Zaror, quien generalmente resuelve la narrativa regalando golpes a todo personaje que se le cruce en el camino.

### 3. Cine B

Este género cuenta con sus inicios en Estados Unidos, en la década de los 30, justo después de la gran Crisis de 1929. Como respuesta a esta crisis se creó lo que se conoce como “El ticket doble” o *Double bill* en inglés. En 1933, uno de cada tres estadounidenses estaba desempleado, lo que generó un gran decaimiento en la cantidad de espectadores que acudían al cine. Entonces los empresarios a cargo de las salas de cine comenzaron a crear diferentes alternativas para motivar a la gente a acudir al cine. Como explica Blair Davis en su libro *Battle for the Bs* “Algunos exhibidores recurrieron a diferentes trucos como la rifa de autos, bingo y otros juegos que daban premios a los espectadores. También se conocían como las “noches de dinero” donde ofrecían la oportunidad de ganar grandes sumas de dinero a quienes pudieran contestar al menos treinta preguntas relacionadas a películas recientemente estrenadas”<sup>8</sup>, estas y otras más fueron las maneras de conseguir que el espectador volviera al cine. El “ticket doble” permitía al espectador un doble visionado en el cine, una película A, con gran presupuesto y actores reconocidos, y una película B, de bajo presupuesto y actores desconocidos.

Es así como fue surgiendo el cine B, perfilándose como un género que “se enfocaba principalmente en tener una ganancia predecible con películas con un presupuesto modesto,

---

<sup>8</sup> Ref: Blair Davis, *Battle for the Bs*, p. 3, Editorial Rutgers University Press, 2012

que satisfacía a un mercado que incrementaba su cantidad de entretenimiento cinematográfico.”<sup>9</sup>

Actualmente el cine B tiende a ser frecuentemente catalogado simplemente como “ de mala calidad”, por el hecho de ser de bajo presupuesto y con actores no reconocidos. El mismo Ernesto Díaz reconoce su cine dentro de esta categoría, no por la etiqueta que se le coloca, sino como el mismo menciona en una entrevista realizada por mí “Los actores en Chile son estrellas, porque son actores de televisión. Nosotros (los chilenos) los reconocemos, pero el mundo no. Entonces mi cine, al ser una mezcla de cine de género y bajo presupuesto, entra en esta categoría al cumplir dos de las grandes características de este tipo de cine.”<sup>10</sup>

Este cine ha evolucionado y avanzado con los años, Blair Davis señala que este cine, regularmente existe para ir en contra del cine convencional. Ella remarca que el Cine B constituye un legado histórico importante para los cineastas independientes del presente. En el caso de Chile, donde no existen grandes productoras detrás de los proyectos, como sería en el caso de E.E.U.U, que están las compañías como *MGM*, *Warner Brothers*, etc, el cine funciona justamente de una manera más independiente. Ernesto Díaz articula sus películas de esta manera, de manera bastante aterrizada a la realidad local. Donde crea largometrajes teniendo en cuenta el bajo presupuesto con el que se va a trabajar y de esta manera aprovechar de la mejor forma los elementos que tiene a mano para poder consolidar sus películas, alimentándose tanto del imaginario de grandes films de acción comerciales, como ciertos elementos más críticos, o incluso humorísticos, propios del Cine B.

---

<sup>9</sup> Ref: Blair Davis, *Battle for the Bs*, p. 1, Editorial Rutgers University Press, 2012

<sup>10</sup> Ref: Entrevista a Ernesto Díaz Espinosa, realizada vía zoom el día 30 de abril del 2021. Entrevistado por mí.

#### 4. El espacio en las películas de acción

El espacio cinematográfico comprende desde lo que vemos en cámara hasta lo que está fuera de ella. Con los años se ha ido perfeccionando su utilización. Ha dejado de ser un elemento que rodea a los personajes y se ha convertido en un factor importante que acompaña e incluso determina a la historia.

En palabras del teórico de cine Noel Burch “Evidentemente, son sobre todo cuatro los segmentos del espacio [...] el que se encuentra detrás de cámara, el que se encuentra detrás del decorado y, sobre todo, los que se encuentran contiguos a los bordes derecho e izquierdo del encuadre”<sup>11</sup>

De estos cuatro segmentos que Burch nos presenta, solo uno lo podemos ver. Los otros tres los podemos oír a través de la mezcla de sonido presente en los proyectos audiovisuales, estos tres segmentos están demarcados por el concepto de “fuera de campo”. Éste vendría siendo el espacio, como dije, que está fuera del cuadro. Nos presenta el ambiente sonoro y nos abre la espacialidad de la escena, permitiéndole al espectador crear este mundo en su mente. Una manera simple de ejemplificarlo podría ser una escena donde un personaje esté sentado en su oficina, escribiendo en un papel, cuando de pronto, tocan a la puerta. Inmediatamente, nosotros sabemos que del otro lado de la puerta hay una persona, pero no la vemos, solo la oímos; construyendo de esta forma el espacio cinematográfico desde lo sonoro hasta lo visual.

Es así como podemos delimitar el espacio cinematográfico, pero ahora bien, ¿cómo definimos qué elementos se consideran dentro del espacio? Como esbozábamos, y tomando

---

<sup>11</sup> Noël Burch, *Praxis del Cine*, p. 27, Editorial Fundamentos, 1985

las palabras de Noel Burch, la construcción del espacio fílmico y sus detalles es un proceso complejo, donde intervienen dimensiones sonoras, fotográficas y plásticas, como el departamento de Arte. Quienes están encargados desde el color hasta de la ambientación.

El color cumple un rol fundamental en como el espectador puede percibir ciertos momentos de la película, buscando generar cierta emotividad o rechazo por un personaje, no solo a través de la cercanía por la cámara. Según Ava Heller, en su texto *Psicología del color* : “... cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios. Un color actúa en cada ocasión de manera diferente.”<sup>12</sup> De esta manera el espectador puede verse influenciado en el modo de percibir el espacio. Además, teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente sobre la construcción del espacio fílmico, un mismo espectador percibe dos tipos de espacios gracias al fuera de campo: los espacios que está viendo y los espacios que construye en su mente.

Amy Corbin explica este fenómeno de manera simple, “... la implicancia del espectador se separa en dos espacios: el espacio cinemático y el espacio que se ve. Una parte del espectador se sumerge apreciando las imágenes como una extensión de su propia experiencia; la otra se convierte en un coleccionista distante de imágenes”<sup>13</sup>

De este modo, el cine va construyendo el universo narrativo en el que se desenvuelven las historias, permitiendo que el espectador una en su mente los diferentes espacios y sus diferentes características y propiedades, las cuales permiten dar un entendimiento de cómo va funcionando este universo ficticio.

---

<sup>12</sup> Eva Heller, *Psicología del color*, p. 17, Editorial Gustavo Gili, 2008.

<sup>13</sup> Amy Corbin, *Travelling through cinema space: the film spectator as tourist*, p.319. 2014

Es por esto que en esta investigación buscaremos enfocarnos principalmente en lo visual, pero sin dejar de lado lo sonoro, analizando cómo estas dos dimensiones se relacionan para apoyar la narración, exponiendo más capas de los personajes y evidenciando cómo ellos mismos también afectan el espacio, ‘dialogando’ con él, haciéndolo parte de la narración.

Jones menciona lo siguiente:

“Todas las acciones ocurren en el espacio. Todos los movimientos, sean grandes o pequeños, intencionados o no intencionados, considerados o apenas notorios, suceden en un ambiente específico. Esto es obvio, tan obvio como decir que todos los eventos suceden en una duración temporal específica. Pero aun así es muy fácil pensar en el espacio como un simple fondo, un lugar donde existen los reales sucesos. Cinematicamente, a menos que un film se presente agresivamente sobre una nación en particular, una ciudad, un espacio urbano o un ambiente rural, el espacio puede ser considerado un aspecto distante sobre lo cual trata el film.”<sup>14</sup>

De esta manera, se podría tener en cuenta al espacio como un contenedor de las acciones. Observando que todas las acciones ocurren dentro de él, pero esto sería en el caso de que separemos al espacio como unidad aparte. No considerándolo parte de un todo, que sería el film. Si lo tomamos al espacio como parte de un todo, podemos dejar de lado la visión de que es un simple escenario o contenedor de las acciones, tomándolo como una dimensión activa dentro del film.

En este sentido, si nos concentramos en la unión de estas dos partes, la sonora y la visual, hay una sola que podemos tomarla individualmente, cuando a la otra no. El fuera de campo está ligado al campo, para existir, sin este no tiene función. Al ser sonoro requiere de un agente visual que lo justifique, como bien dice el teórico de cine Nick Jones:

---

<sup>14</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 1, Editorial Routledge, 2015

“... el espacio cinematográfico no es tratado como un contenedor de la acción, como un fondo o como una forma de espectáculo. Sino que lo entendemos como un constituyente y una pieza definitoria de las acciones que ocurren dentro de él y la manera en la que está representado.”<sup>15</sup>

Es justamente bajo esta lógica como se abordará la noción de espacio en esta tesis, tomándolo, no como un agente inactivo, sino como un personaje más dentro de la película, un elemento no humano que sin embargo tiene una agencia, un potencial de acción y de transformación tanto sobre los otros personajes como sobre la trama. Esto, no tomando al espacio como un “ente” estático, o una suerte de escenario teatral clásico, sino como un agente que ayuda a develar personajes, a darles mayor profundidad, a mostrar su cultura o el contexto en el que se mueven. El espacio entendido en este sentido, como un elemento que permite desarrollar mejor la trama que se está queriendo contar y que logra darle más capas a las películas, las cuales muchas veces no se reconocen al primer visionado, pues la percepción del espacio estaría tan naturalizada que muchas veces damos por obvias estas capas, sin ni siquiera tomarlas en cuenta.

En la actualidad, dentro de las ciencias sociales se habla del giro hacia la “teoría espacial” o como se la conoce en inglés, *Spatial Theory*, una perspectiva teórica que puede aplicarse a diferentes disciplinas e incluso al cine:

“El cuerpo de esta teoría, en la cual las herramientas y el lenguaje del análisis geográfico son utilizados para entender como el espacio influencia y es influenciado por las acciones de los individuos, responde a la percepción de la espacialización de la sociedad y la cultura [...]”<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 14, Editorial Routledge, 2015

<sup>16</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 9, Editorial Routledge, 2015

Gracias a esta teoría, donde confluyen disciplinas diversas como la geografía, la sociología y los estudios culturales, es que podemos hablar del espacio como un agente que permite develar más sobre nuestros personajes, teniendo en cuenta que éste influencia a nuestros personajes y nuestros personajes lo modifican a él.

Nick Jones, en su libro *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, menciona cinco categorías diferentes mediante las cuales podemos distinguir al espacio, en base de cómo está representado y qué busca transmitirnos de las diferentes locaciones. Estas cinco categorizaciones diferentes son: *el espacio por su arquitectura*, *los espacios no específicos*, *los lugares*, *los para-espacios* y por último *los ciberespacios*. Estos espacios permiten caracterizar al cine de acción, obligando a los diferentes personajes adaptarse a este y así también permitiendo mayor dinamismo dentro de las escenas.

#### **4.1 El espacio según su Arquitectura.**

Cuando hablamos de la arquitectura del espacio, no nos referimos a lo estético del espacio, ni tampoco de un lugar histórico que se muestre dentro de la trama de la película, sino que nos referimos a la imagen que transmiten estos mismos. Se trata de espacios excepcionalmente útiles para llevar la trama y la acción de la película, espacios que gracias a su arquitectura permiten guiar las acciones e incluso complejizarlas, generando mayor vértigo y tensión en las escenas.

Según Nick Jones, los espacios según su arquitectura “[...] son todos los espacios inmediatos por donde la acción del protagonista se mueve, dictando así como se mueve el individuo. [...] la forma en la cual el espacio influencia la acción y la

importancia de la particularidad espacial en el cine de acción será abordado en un gran número de maneras diferentes.”<sup>17</sup>

Si bien, en las películas del género de acción es usual que para situarnos en la ciudad donde transcurre la acción, se suelen poner imágenes de los edificios históricos, luego nos llevan al exterior del edificio donde se situará la acción e incluso si se necesita mostrar alguna particularidad de la locación, la escena parte con un Dolly a través de la habitación. Recorriendo el espacio y permitiendo al espectador crear una idea de la espacialidad, en la cual se situará la escena.

“La particularidad de la arquitectura puede apoyar al protagonista a cumplir su meta, ayudarlo a esconderse e incluso ayudarlo a trasladarse. Un ejemplo claro sería en la película *Agente Internacional* (2009), donde Louis Salinger (Clive Owen) se ve involucrado en un tiroteo dentro del museo Guggenheim, esta locación le permite al protagonista esconderse, correr y atacar a sus rivales aprovechándose de la arquitectura del museo, la cual es en espiral. También apoya el dinamismo del montaje y el vértigo de la escena, desorientándonos e incluso, gracias al montaje, romper nuestra percepción del espacio.”<sup>18</sup>

No siempre la arquitectura ayuda a los personajes, a veces incluso es un obstáculo. Pero no nos percatamos de esto hasta que esta misma obstruye el paso y el protagonista tiene que ingeniárselas para seguir adelante. Generalmente en este género de películas el héroe tiene habilidades especiales que le permiten abrirse paso, ya sea un cuerpo atlético, algún súper poder o incluso, si es que la situación lo amerita, algún artefacto que consiguió previamente, le será de gran ayuda. Un claro ejemplo serían las películas donde el protagonista está representado por *Jackie Chan*, donde sus personajes se ven puestos a

---

<sup>17</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 20, Editorial Routledge, 2015

<sup>18</sup> Ref: Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 27, Editorial Routledge, 2015

prueba por el espacio que los rodea y consiguen resolverlo gracias a su habilidad atlética.

Como se muestra en la secuencia siguiente:



Secuencia 1. Police Story (1985)

Cuando se graba un largometraje a veces el país de producción no contiene la arquitectura que se necesita para una escena, entonces por medio del montaje, se conectan locaciones que físicamente no están unidas e incluso ni siquiera en el mismo país. Esto se debe gracias a la globalización y el compartir las mismas raíces de una cultura, que ayudan a las producciones a poder falsear estas estructuras.

“Describiendo ciertas estructuras icónicas, llama la atención de la calidad arquitectónica del lugar y su intento de ser visualmente distintiva, generalmente funciona a modo de localizar a través de las vistas panorámicas de una ciudad. Para el crítico de la arquitectura Charles Jencks, un edificio icónico es para publicitar por sobre todo lo demás.”<sup>19</sup>

Utilizando estos edificios, los cuales son reconocibles en todo el mundo a la hora de situar una acción, como por ejemplo las vistas postales de la *Torre Eiffel* o de la catedral de *Notre*

---

<sup>19</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 21, Editorial Routledge, 2015

*Dame*, se busca publicitar las ciudades, generando turismo el cual atraerá más ingresos al país, además de dar esta nueva capa a los personajes en la película.

“En la inclusión en un film de edificios que manifiesten política, religión o poder económico [...] revela la atención al espacio y como los edificios pueden funcionar como una manifestación de una tremenda energía, afectando de manera poderosa a quienes se encuentran en ella”<sup>20</sup>

Esto puede entenderse mejor en el contexto local tomando por ejemplo el caso de una película chilena de acción como *Redentor*, que analizaremos más adelante, que incluye en su trama una escena dentro de la Iglesia Santa Teresa de Pichidangui, generando que la escena tome un carácter diferente, debido a que esta iglesia es un edificio histórico emblemático de la región, y un epicentro del turismo en la zona. Si seguimos con esta lógica y la escena que transcurre dentro de esta iglesia es una escena donde el protagonista encuentra la base de operaciones del antagonista, que es un narcotraficante, y opera bajo esta catedral, además de darle un mayor poder a la escena, el espacio apoya a develar el personaje. Nuestro antagonista no solo es un narcotraficante, sino que al mismo tiempo tiene tanto poder que puede poner su base en un templo religioso como la Iglesia Santa Teresa de Pichidangui, develando así más capas del enemigo de nuestro film.

En este sentido, podemos decir que la arquitectura de los espacios va más allá de elegir un lugar bonito donde grabar, según el mismo Ernesto Díaz, entrevistado en el contexto de esta investigación, el director habla de “cómo uno como director tiene que saber con qué transar, pero tiene que saber cuál elegir, porque quizás una locación, puede ser tan importante porque es de donde nació la idea. Uno tiene que saber de dónde jerarquizar para

---

<sup>20</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 26, Editorial Routledge, 2015

darle prioridad a algunos espacios por sobre otros, porque estas permiten llevar la trama de la película en la dirección correcta”<sup>21</sup>. Por más que en la locación elegida sea más complicado grabar, a fin de cuentas no es solo un decorado, sino que potencia realmente el valor narrativo de la historia, pudiendo atribuirle simultáneamente diversas capas de sentido.

---

<sup>21</sup> Ref: Entrevista a Ernesto Díaz Espinosa, realizada vía zoom el día 30 de abril del 2021. Entrevistado por mí.

## 4.2 Los Espacios no específicos.

Tomando en cuenta lo anterior, podríamos decir que esta categoría se genera a través de lo visto en los espacios según su arquitectura, debido a que hay locaciones limitadas para grabar ciertas escenas, las producciones deben utilizar espacios reconocibles a la hora de elegir una locación, por lo tanto se utilizan ciertas técnicas cinematográficas, que se explicaran más adelante, lo que permite separar la identidad del espacio y así poder crear un espacio abstracto, o también conocidos como los espacios no específicos.

Estos, son espacios que viven en el mundo físico, pero no tienen una identidad propia. Muchas veces se construyen en base a un manejo particular del montaje, incorporando planos con desenfoque e incluso planos más cerrados; utilizando el manejo apropiado del montaje es que podemos separar un espacio de su identidad. Siguiendo con el ejemplo que mencionábamos en el subcapítulo anterior, tenemos a nuestro personaje que está entrando en la Iglesia de Santa Teresa de Pichidangui, pero que pasaría si en vez de utilizar planos para situar al público en este lugar particular, a través del montaje se muestra simplemente como nuestro protagonista entra a la iglesia, y vemos toda la acción desde adentro. El público entendería que es una iglesia o una catedral, pero no sabría que el lugar donde se está realizando la acción es la Iglesia Santa Teresa de Pichidangui. Privando así al espacio de su característica principal. Nick Jones explica porque podemos reconocer los diferentes espacios, aun cuando lo que vemos en el cuadro es una abstracción de este.

“La práctica espacial es el término que le damos a nuestra experiencia con el espacio (Espacio Físico), la manera en la que percibimos y entendemos este en nuestro día a día y las nociones correctas de cómo movernos dentro de este espacio que manejamos. Las representaciones del espacio son el orden y la maneras

abstractas en como pensamos el espacios, cartografías, espacios matemáticos y planos urbanos (Espacio mental). El espacio representacional conecta este mundo vivo y el mundo imaginario, concentrándose en la inversión del espacio con sentido y simbolismo sobre el tiempo a través del abandono y la reapropiación artística.”<sup>22</sup>

A los espacios a los cuales se les separa de su identidad, se les llama espacios abstractos. Gracias a la globalización podemos encontrar estos tipos de espacios en cualquier parte del mundo, llegando por cierto a multiplicarse exponencialmente dentro del cine. Nick Jones menciona la visión de *Henri Lefebvre* sobre la razón de la homogeneización del espacio, haciendo alusión a que, debido a la globalización y el avance tecnológico, ahora en la mayor parte del mundo se construyen edificios o estructuras de manera similar, creando así espacios abstractos.<sup>23</sup>

Al utilizar estos espacios denotamos un estado de globalización y del estado actual del país donde transcurre la narración, conectándolo con cualquier parte del mundo. Algunos ejemplos de este tipo de espacios podrían ser: las autopistas, las carreteras, estaciones de metro, aeropuertos, plazas, etc.

¿Cómo ayudan estos espacios? ¿Qué efecto tienen sobre las películas? Al separar el espacio de su identidad, el espectador no centra su atención en el entorno o en como este perjudicará al protagonista. Sino que podemos enfocar toda la atención y la tensión a las acciones que se realizan en estos espacios, seleccionando que es lo que se quiere mostrar de estos lugares y así potenciando la acción.

“En la película *Bourne: El Ultimatum* (2007), hay una escena donde Jason Bourne (Matt Damon) intenta interrogar a un periodista, mientras se encuentra en una

---

<sup>22</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 44 y 45, Editorial Routledge, 2015

<sup>23</sup> Ref: Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 46, Editorial Routledge, 2015

estación de trenes. La escena se centra en Jason hablándole por teléfono a este periodista, mientras esquiva las cámaras de seguridad, las cuales están siendo vigiladas por la CIA. A través de planos desenfocados y primeros planos es que esta escena se lleva a cabo, desorientando al espectador y llevando la atención hacia la acción. Sin tener en cuenta que esta escena está situada en la estación Waterloo de Londres, la cual es una de las estaciones más atochadas de la ciudad.”<sup>24</sup>

Continuando con la importancia de la construcción del espacio, diremos que es particularmente el montaje la práctica que permite malear y modificar estos espacios a gusto, gracias a que el espectador no se percata de la importancia de este, sino de lo que está sucediendo en él. Creando así diferentes dinámicas en las locaciones que permiten revelar como los personajes se adaptan a estos, ya sea desplegando habilidades que desconocíamos o también dándonos a conocer mejor su interioridad.

---

<sup>24</sup> Ref: Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 58, Editorial Routledge, 2015

### 4.3 Los Lugares

Los lugares apuntan a establecer un espacio, en que la escena/película tenga una a la imagen que transmitir, dándole mayor énfasis al momento, o incluso que le agregue la particularidad de este lugar. Como por ejemplo, en la película *Thor: Ragnarok* (Taika Waititi, 2017), encontramos una escena en donde Thor (Chris Hemsworth) junto a Loki (Tom Hiddleston) encuentran a Odin (Anthony Hopkins) y estos tres mantienen su última charla, previo a la muerte de Odin. Esta escena se sitúa en las costas de Noruega, en un fiordo. Este lugar, aparte de que su mitología es la que da el origen a los personajes de esta película, se presenta como un lugar de calma, donde Odin fue a tener sus últimos momentos de paz. Para poder calmar su mente y despedirse de sus hijos antes de partir.

Esta escena llega a emocionar a los espectadores gracias a la acción que ocurre en ella y además por el espacio en el que transcurre. El director, tuvo en consideración como el espacio puede afectar en la escena y así pudo darle una particularidad especial a la misma. Nick Jones menciona que los “lugares” tienen la particularidad de ser únicos, locales y personales al espacio donde se sitúan.<sup>25</sup>

Los lugares, nos sitúan en una cultura, en punto específico del tiempo y nos permiten darles justificación a nuestros personajes, ayudarlos en su desarrollo mostrando capas de ellos que desconocemos con solo mirarlos. Nos pueden abrir una puerta a cómo una sociedad ve ciertas religiones o cómo ve otras culturas. Como sucede en varias ficciones, cuando un personaje, el cual aparenta ser de una clase acomodada porque nos lo presentan con el estereotipo del personaje vestido de traje, y cuando muestran el lugar donde vive los otros

---

<sup>25</sup> Ref: Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 44, Editorial Routledge, 2015

personajes quedan atónitos al ver que esto era solo una fachada, porque, como es en el caso de la serie *MadMen*, donde el personaje principal mientras avanza el primer capítulo, se nos lo presenta como un personaje ordenado y respetuoso, el cual defiende a su secretaria del maltrato de otro compañero de trabajo, pero cuando llegamos al final del capítulo se nos revela que el protagonista tiene una esposa, a la cual engaña con otra mujer. Esto rompe con la idea que teníamos previamente hecha de él y así rebelándonos su realidad. Mostrándonos que su lado respetuoso es simplemente una fachada, cuando no respeta ni su propio matrimonio. En este ejemplo, el hogar del personaje sería un “lugar”, debido a que es el espacio donde el personaje nos revela su interioridad y vemos quien es realmente. Aprovechando el espacio a favor de la historia del film.

“También los lugares pueden ser utilizados para la comodidad de la trama o dicho de mejor manera, para el verosímil de la historia. Como sucede con la película *Speed* (1994) en la cual el oficial de policía Jack Traven (Keanu Reeves) y la conductora de buses Annie Porter (Sandra Bullock), se ven atrapados en un bus que no puede bajar la velocidad de las 50 mph porque si no explota. Esta película está situada, inteligentemente, en la ciudad de Los Ángeles, California. Debido a gran cantidad de autopistas y sus anchas carreteras. Lo que permitió ayudar a la historia a que el bus pueda moverse por la ciudad, aun así teniendo sus complicaciones, pero pudiendo mantener la velocidad sin parar.”<sup>26</sup>

Si situáramos este film en otra ciudad, por ejemplo San Francisco, el bus explotaría a los 15 minutos de película porque la infraestructura de la ciudad no permite el desarrollo de la trama. Por ello es importante tener en cuenta el lugar donde situamos la escena y que es lo que queremos transmitir con esta, qué queremos apelar a que sienta el espectador y qué elementos queremos develar de los personajes.

---

<sup>26</sup> Ref: Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 19, Editorial Routledge, 2015

## 4.4 Para-Espacios

Los Para-Espacios son espacios que se escapan de la lógica y la física que conocemos en el mundo real, pero aun así están situados en un espacio específico que si conocemos. Estos espacios tienen su propia manera de gobernarse y sus propias leyes de la física, donde algo que para nosotros podría parecer fuera de lugar, en estos espacios es posible. Estos espacios juegan con las leyes de la física y el tiempo, dilatándolo a gusto o justificando momentos que no podrían ser posibles en la realidad. Al comienzo de *Volver al Futuro II* (1989) Marty Mcfly (Michael Fox) y Doc Brown (Christopher Lloyd) se suben al Delorean, el auto despegue y viajan al futuro. Al comienzo de la película se encuentran en 1985, donde los autos no vuelan. Luego, cuando aparecen en el supuesto 2015, se encuentran en una carretera en el aire, en este mundo futurístico los autos si vuelan. Antes de que Marty y el Doc iniciaran su viaje al futuro, el Delorean rompía con los paradigmas de esa realidad, cuando se trasladaron al futuro, el Delorean pasó a ser un auto como el resto, sin tener en cuenta que es una máquina del tiempo. Hill Valley del 2015, la ciudad ficticia de *Volver al Futuro*, se convierte en un Para-Espacio, donde hay nuevas reglas en comparación al Hill Valley de 1985.

Dentro de las películas de acción comunmente podemos encontrar Para-Espacios, los cuales pueden existir dentro de una escena acotada, o puede darse que el universo narrativo completo de la película sea un Para-Espacio.

“Estos espacios imaginativos, no están unidos por la lógica del mundo real. Aunque, el espacio aquí se mantiene instrumental, colonizado por las estructuras capitalistas del pensamiento. [...] En su diferente modo de referirse y acercarse al conocimiento

espacial, las secuencias de acción conciben el espacio de una marea diferente y esto crea un espacio nuevo.”<sup>27</sup>

Estos tipos de espacios, si bien pueden servir como un as debajo de la manga para los directores o guionistas a la hora de justificar una escena o alguna acción del personaje, generalmente pasan desapercibidos. ¿Por qué pasan desapercibidos? Porque se ven como un espacio común y corriente y no le prestamos atención. Estos espacios muestran como el personaje interactúa con el ambiente que lo rodea, preocupándose de la estructura o de la importancia del lugar donde está situado. Siendo que este personaje tiene unos principios y una cultura, como trate el espacio puede darnos un punto de vista de este personaje y sobre cuáles son sus aspiraciones. Protegiendo su entorno o aprovechándolo a la hora de actuar.

En la película *Rush Hour 2* (Brett Ratner, 2001), el inspector Lee (Jackie Chan) en el momento del clímax, se está enfrentando a los criminales quienes secuestraron a Hu Li. Todo esto está ocurriendo en medio de una exposición de arte de la antigua China. Mientras Lee se enfrenta a los criminales se preocupa de cuidar las vasijas y los diferentes artículos en exposición, esto además de dar un estilo cómico a la escena denota como el personaje se preocupa de su cultura y de la importancia de estas. Pone en riesgo su integridad física con tal de evitar que estas piezas se rompan.

Generalmente estos espacios se revelan cuando el personaje principal da una patada voladora que manda a volar al enemigo veinte metros para atrás, o el protagonista da una patada a una pared que la atraviesa por más que esta pared es de cemento. Como pasa en la secuencia inicial de la película *No te metas con Zohan* (Dennis Dugan, 2008), donde Zohan (Adam Sandler), un legendario militar israelí, se enfrenta con varios palestinos con armas y

---

<sup>27</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 95, Editorial Routledge, 2015

él simplemente utiliza sus puños y pies para deshacerse de ellos. Al mismo tiempo que esquiva balas y atraviesa paredes con patadas. Esta última película justifica estas situaciones mostrándolas de una manera cómica, pero por detrás del tono jocoso es la presencia de los para espacios, lo que permite darle el verosímil al film para que funcione.

## 4.5 Los Ciberespacios

Desde comienzos del siglo 21, la tecnología ha aumentado a pasos agigantados, avanzando con los celulares, televisores e incluso la calidad del video. Gracias al incremento sustancial de la tecnología hemos visto la creación de un espacio particular de esta época: *el ciberespacio*. Este espacio tiene su raíz en internet y el mundo de las computadoras, en los mundos creados dentro de este, como los sitios de chat virtual o espacio de realidad virtual.

“En el cine, los espacios digitales son ontológicamente distintos de otras formas de espacio cinematográfico. El espacio no se capta de manera cinematográfica (a través de una cámara), sino que se produce mediante programas informáticos de un computador. En lugar de interactuar con un espacio físico a su alrededor, los actores trabajan frente a una pantalla verde, imaginando el entorno que se generará e insertará en el cuadro, en la post producción de la película. Sin embargo, estos espacios digitales no deben considerarse, de forma simplista, abstracta o irreal, ya que La acción física en ellos construye y afirma su materialidad.”<sup>28</sup>

La pregunta que surge es, ¿cómo se diferencian los ciberespacios de los espacios anteriores? Teniendo en cuenta que para los para-espacios las leyes de la física son alteradas, permitiendo justificar las diferentes piruetas o acciones de nuestros personajes, e incluso la dilatación del tiempo. Pero esto último es el límite de esta categoría de espacios. En cambio, en los ciberespacios el espacio puede malearse y usarse a gusto. Al ser espacios creados por computadoras o tecnología, según la trama de la película, los personajes se

---

<sup>28</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 119, Editorial Routledge, 2015

apropian del espacio y lo utilizan para su conveniencia. Una explicación clara de este espacio podría ser el “mundo de los sueños” en la película *El Origen* (Christopher Nolan, 2010), en la escena cuando Arthur (Joseph Gordon-Levitt) le explica a Ariadne (Ellen Page), cuanto se puede modificar el mismo espacio en el que están transitando, creando unas escaleras infinitas, las cuales no tienen principio ni fin. Esto no sería posible en un para-espacio.

“[...] la manera en la cual estas películas imbuyen el ciberespacio con una sensación de realidad material se presenta cuando los personajes ciberespaciales o sus habilidades se manifiestan en una forma corpórea en el mundo real o cuando el protagonista, y el espectador, no son capaces de diferenciar entre el ciberespacio y el espacio ‘real’”<sup>29</sup>

Aquí podemos introducir otro claro ejemplo de la película *El Origen*, donde los personajes deben crear sus propios “tótems”, como ellos los llaman, los cuales son objetos únicos de cada uno, que les permiten diferenciar la realidad del mundo de los sueños. Debido a que entran tan seguido en este mundo, que no saben cuál es real y cual no.

Es importante no confundir estos espacios con los espacios creados por IGC, ya que estos últimos simplemente son intervenidos para complementar el espacio en las películas, pero los ciberespacios son utilizados cuando nos trasladamos narrativamente a un mundo digital o con características digitales, como ya vimos anteriormente en *El Origen*, pero otro claro ejemplo serían *Matrix* (Lilly y Lana Wachowski, 1999), *Tron: el legado* (Joseph Kosinski, 2010), *Ready Player One: comienza el juego* (Steven Spielberg, 2018), entre otros.

---

<sup>29</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 123, Editorial Routledge, 2015

Podríamos decir que es en estos espacios donde podemos encontrar las mayores críticas a la sociedad o a una cultura en específico, teniendo en cuenta que las tramas de las películas previamente mencionadas, o al menos en la mayoría, se sitúan en universos utópicos donde los personajes buscan escapar de esta realidad en la que viven. Sumergiéndose a estos universos donde todo es posible, como en la película antes mencionada *Tron: el legado* (2010), el protagonista se ve inmerso en un videojuego, dentro del cual deberá derrocar un líder totalitario a través de una serie de juegos, para conseguir volver al mundo real. Son películas que esconden críticas a la sociedad donde fueron creadas, buscando mandar un mensaje “entre líneas”.

Varias de estas películas se caracterizan por estar situadas en sociedades distópicas, lo que a nosotros nos interesa es separarla de las películas como *la trilogía del Señor de los anillos* (2001-2002-2003), *La ciudad del pecado* (2005) o *Avatar* (2009), las que utilizan grandes cantidades de pantalla verde e IGC, pero se utilizan para complementar estos espacios creados en la narrativa de sus historias. Estos mundo creados en estas películas son para-espacios, el hecho de no poder manejar el mismo espacio es donde los separa de los ciberespacios.

## 5. Puesta en escena y sus elementos

Los elementos que serán descritos en este capítulo, servirán para ayudar al lector a entender los códigos utilizados en el análisis de los largometrajes.

“La puesta en escena viene de la expresión francesa *Mise-en-scène*, que es un concepto proveniente del ámbito de las artes teatrales, hablando sobre lo presentado en el escenario, cómo se decoraba este y todo lo que sucedía sobre él. Este término se extendió al cine, para referirse al diseño global de los aspectos de una producción escénica o cinematográfica. Juntando a lo presentado en las películas por todos los departamentos que trabajan en estas, ya sea los departamentos de Arte, Fotografía, Sonido, etc.”<sup>30</sup>

Todo esto es llevado a cabo gracias a la visión de un director, en este caso Ernesto Díaz Espinoza, y los diferentes jefes de departamento quienes buscan llevar de la mejor manera posible la imagen del largometraje, que tiene el director en su imaginario sobre cómo quiere presentar la idea sobre una historia en particular.

El director es el encargado de transmitirles a los diferentes departamentos cuál es su visión. Qué es lo esencial y especial de la película que quiere resaltar. Para esto el “cabecilla” del departamento debe tener muy claro, los diferentes elementos a su favor para poder llevar a cabo este imaginario del director. Para poder realizar esta tarea de la mejor manera, se buscan referencias anteriores, estilos, libros, todo lo que pueda servir para poder poner en claro que busca transmitir. Y que sus jefes de departamento y puedan llevarlo a cabo de la mejor manera posible en el film.

La puesta en escena lo es todo en una película, desde la ausencia de objetos o sonidos hasta el conjunto de todos ellos. Todo lo que veamos en el producto final afecta en cómo lo

---

<sup>30</sup> Gabe Moure, Elements of Cinema, 2016, <http://www.elementsofcinema.com/cinematography/cinematography-basics>.

percibe el espectador y en cómo se relata la película. Gracias al lenguaje cinematográfico que se ha pulido y se sigue puliendo con los años, expandiendo incluso sus propios límites, es lo que permite a los directores poder expresar mejor lo que buscan mostrar y de la manera que lo quieren hacer.

El lenguaje cinematográfico se compone de varios elementos, algunos como los ya mencionados: el arte, la fotografía y el sonido. A estos elementos también los acompaña el montaje, el cual al conectar narrativamente las escenas tiene el objetivo de dales un ritmo, un dinamismo y una velocidad determinada a la película, pudiéndole dar verosimilitud a la historia. Los diferentes departamentos aportan desde sus distintos elementos. El arte acompaña desde la ambientación, la escenografía, la utilería, el maquillaje y el vestuario, entre muchas cosas más. La fotografía aporta desde la iluminación, el encuadre y la posición de cámara. Y finalmente el sonido ayuda construyendo lo que no siempre vemos como la música, el fuera de campo, el ambiente, los efectos sonoros e incluso los efectos creados en laboratorio.

Todo lo anterior es acompañado de la visión del director quien junto al productor de la película son quienes toman una idea y la van desarrollando hasta ver el proyecto convertido en un largometraje.

## **La Fotografía**

Una manera de describir la fotografía con un ejemplo claro sería, cuando uno agarra un fotograma de una película, ese fotograma estará representado de una manera particular, iluminado de una manera especial y la cámara estará puesta desde un ángulo previamente pensado, para que al congelar esa imagen en movimiento, tengamos una perspectiva

pensada del momento que estamos visualizando y nos transmita un mensaje. Todo eso es gracias a la fotografía. “El Director de Fotografía es quien toma las decisiones cruciales de cómo *veremos* y cómo *se sienta* la película. Esto se maneja a través de diferentes elementos desde la iluminación y la puesta en cámara.”<sup>31</sup>

La puesta en cámara se traduce a todos los elementos que podemos modificar al poner la cámara de diferentes maneras. Según esto podemos variar la percepción del espectador y provocar diferentes sensaciones. Podemos hablar de las diferentes *escalas de planos*, las cuales varían desde un Gran Plano general hasta un Plano detalle.

*Gran Plano General*: Como podemos ver en la primera imagen de *Kiltro* (2006). La cámara muestra todo el paisaje, situando elementos como referencia de acciones. Por lo general, se usa para situar a los personajes geográficamente o mostrar exteriores, para poder guiar al espectador en dónde se realiza la acción y que no pierda concentración de lo que sucede.

*Plano General*: La cámara muestra donde están espacialmente los personajes, en este caso sería el bar donde Zamir encuentra al Maestro Soto. Se utiliza para establecer locaciones y ambiente, para retratar espacios amplios, y cuándo el espacio debe estar presente en el inconsciente del espectador.

*Plano Americano*: La cámara corta a los personajes por sobre las rodillas. Se utilizaba generalmente en westerns.

*Plano Medio*: Es el plano más utilizado, con el fin de aproximarnos a los personajes y mostrar sus gestualidades más de cerca.

---

<sup>31</sup> Gabe Moure, Elements of Cinema, 2016, <http://www.elementsofcinema.com/cinematography/cinematography-basics>.

*Primer Plano:* Muestra el rostro del personaje y corta en los hombros. Es el plano más utilizado para entrar en intimidad o empatía con un personaje. Se utiliza también para mostrar la emocionalidad del personaje, es uno de los planos más utilizados a la hora de querer destacar una emoción.

*Primerísimo Primer Plano:* Aquí nos acercamos aún más, la cámara sólo abarca el rostro del personaje, y establece una intimidad alta con él. Para expresar la maldad y las ganas de venganza de Max Kaiba.

*Plano Detalle:* Se usa, generalmente, para detallar algún movimiento o cuando el personaje interactúa con algún objeto en particular, el cual tiene una función específica en la acción.

Además de las escalas de planos también existe la variación de como colocar la cámara según la acción que está sucediendo. A esto se le llama **Angulación**, la cual tiene diferentes variaciones y cada una lleva un nombre diferente.

*Normal:* el ángulo de la cámara es paralelo al suelo.

*Picado:* La cámara se sitúa por encima de la acción, mirándola desde arriba hacia abajo. Pudiéndonos dar un mejor ángulo de la espacialidad de la escena, o también buscando disminuir a los personajes, para sentirlos más cercanos al espectador.

*Contrapicado:* La cámara se sitúa por debajo de la acción, mirándola desde abajo hacia arriba.

*Supino o contrapicado perfecto:* La cámara se sitúa completamente por debajo de la acción, creando un ángulo perpendicular con el suelo.

*Cenital o picado perfecto:* La cámara se sitúa completamente por encima de la acción, creando un ángulo perpendicular con el suelo.

Para apoyar todos estos tamaños y angulaciones, también se crean *movimientos* en los cuales se apoya la cámara para mostrar lo que sucede fuera de lo que estábamos viendo, o también para darle un mayor ritmo a la escena.

Hay diferentes tipos de *movimientos de cámara*:

*Paneo:* La cámara se mueve de lado a lado sobre un trípode, de manera suave o rápida según lo que esté sucediendo en esa toma. Usualmente este movimiento es utilizado cuando hay algún objeto en movimiento en la toma.

*Tilt:* La cámara se mueve de arriba hacia abajo mientras se encuentra sobre un trípode. Generalmente se utilizan para mostrar objetos verticales que no entran en la toma.

*Dolly:* es la acción de deslizar la cámara hacia adelante o hacia atrás, aunque la cámara esté sobre un trípode. Es un movimiento suave y preciso que se utiliza para acompañar a los personajes mientras avanza la toma.

*Zoom:* es la acción digital de acercar la toma hacia los personajes a través de un lente teleobjetivo o a través de las configuraciones de la cámara.

La *iluminación* es otro elemento importante y del cual se encarga el Director de Fotografía, muchos creen que todo lo que se ve en cámara es parte del departamento de arte. Esta se encarga de darle el tono y parte de la atmosfera a la escena. Busca complementar lo que quiere el director y lo que habla el guion.

El Director de Fotografía debe no solo leerse el guion, sino también estudiárselo para poder llevar a cabo de manera correcta lo que se quiere transmitir. Si bien, la iluminación depende mucho del tamaño del set y la locación donde se esté grabando, un buen director de fotografía puede transmitir mucho con pocas luces.

## **El Arte**

El arte es uno de los departamentos más complejos dentro del cine, es el que se encarga de todo lo que veremos en cámara, desde los posters en el cuarto de Zamir, en la película *Kiltro* hasta las sábanas que utiliza Maco en *Mirageman*.

Todo lo que veamos en cámara corresponde a la escenografía, que tiene este nombre el cual deriva del teatro, de cuando se decora el escenario. En el caso del Cine, el escenario es el set de grabación y el departamento de arte se preocupa de qué se verá en cámara. En este ámbito podemos separarlo en dos conceptos *ambientación* y *utilería*.

- a) *Ambientación*: corresponde a todos los objetos que son parte de la locación o set, y que buscan darle tacto y definición al set. Generalmente se trabaja mucho con objetos que son parte de la locación real, y cuando se construye set deben apuntar a reproducir una inspiración realista o coherente con la historia, para poder crear una atmosfera más real y que el espectador pueda encontrar verosímil.
- b) *Utilería*: Son todos los objetos que un personaje manipula en la escena de la película, los cuales tienen un énfasis narrativo. Muchas veces los elementos de

utilería tienen connotaciones simbólicas o metafóricas, pero también sirven funcionalmente, tal como sucede en el teatro.

Cuando la escenografía no está bien cuidada, o no se ha pensado bien, puede afectar directamente en el relato. Un ejemplo un poco burdo podría ser, nos encontramos un personaje de clase baja, el cual vive en una casa que se sostiene apenas de una viga de madera pero tiene una cama de dos plazas en perfecto estado. Situaciones como estas son por las cuales es tan importante el trabajo de un ambientador o escenógrafo en una película. Puede tirar abajo todo lo creado por los otros departamentos si no está bien realizado.

Los conceptos de Vestuario y Maquillaje si bien la gente los puede mirar a menos, son tan importantes como los ya mencionados anteriormente. El look de un personaje importa tanto como el contexto en el que se mueve, si bien hay veces que se busca romper con estos estereotipos y así llamar más la atención del público, el vestuario y maquillaje tienen todo un estudio detrás de ellos. Como en el caso de la película *Kiltro*, que los personajes tienen una vestimenta con tonos asiáticos, debido al contexto de la película y el contexto en donde transcurre la narración (Patronato). O en *Mirageman*, que el personaje tiene un vestuario de superhéroe donde utiliza una máscara para cubrir su identidad.

Para empezar, si una película fuera de época y el vestuarista tiene que crear un vestido especial para la protagonista tiene que cerciorarse de las telas y materiales que utilice. No puede haber un vestido del 1820, de la aristocracia inglesa, que tenga cuero de serpiente o un bordado con poliéster. Son estudios que se realizan previamente a la creación de los

bocetos de los vestuarios y además son conversados con el director de arte quien lo consulta con el mismo director.

Luego cuando nos referimos al maquillaje no solo hablamos de las máscaras o cicatrices que se utilizan en películas de ciencia ficción o terror. También el maquillaje abarca desde quitarle brillo en la cara a un personaje hasta ponerle una gota de sudor. Y también lleva un estudio detrás sobre qué maquillajes pueden ir acorde a la trama de la película. Como podría serlo si la película es del subgénero de Ciencia Ficción, *Cyberpunk*, destacan mucho los colores flúor y los neones. Los personajes no podrían ir con maquillajes apagados en una sociedad futurista rebelde.

## **El Sonido**

El diseño sonoro termina de darle la última pincelada a la puesta en escena, yéndonos a lo específico, el sonido no es una puesta en escena porque todo es creado a nivel posterior, pero si ayuda en la creación de la atmósfera que se busca para la escena, desde los pasos que escucha *Mirageman* cuando invade el edificio de la red de pedofilia, para poder escuchar que sus enemigos se acercan, hasta el sonido de las gaviotas en *Redentor*. Ayudando en la creación del mundo exterior e interior de los personajes, poniendo un ejemplo de lo que veremos más adelante en *Mirageman* se utiliza una melodía más melancólica cuando recorremos la pared del cuarto de Maco y vemos las imágenes de su pasado. Aportando en la emocionalidad con sonidos puntuales o con la tensión en la falta de ellos. Acompañando a la acción y llevándonos a esos niveles de estrés máximo o al punto de mayor emoción donde lloramos con el protagonista o por el protagonista.

Todos estos elementos forman parte de la puesta en escena. Al momento de analizar las películas ya mencionadas utilizaré estos conceptos para poder enfatizar en algunos momentos particulares de la acción, como también intentar desarrollar una teoría del por qué fueron grabadas de esa manera y cómo estos elementos ayudaron para poder conseguir lo que se quería transmitir.

# **Análisis Películas**

## ¿Quién es Ernesto Díaz Espinoza?



Fig.4. Ernesto Díaz. Cinechile. 2014

Ernesto Díaz Espinoza, nació en Santiago el 10 de junio de 1978. Es un director de cine de género chileno, también guionista y montajista de sus propias películas.

Estudió Comunicación Audiovisual con mención en dirección de cine y televisión en el Instituto Profesional DuocUC, tomando luego un curso intensivo de guion en la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, España. En el año 2006 escribe, dirige y edita su primer largometraje que fue la primera película de artes marciales sudamericana, titulada

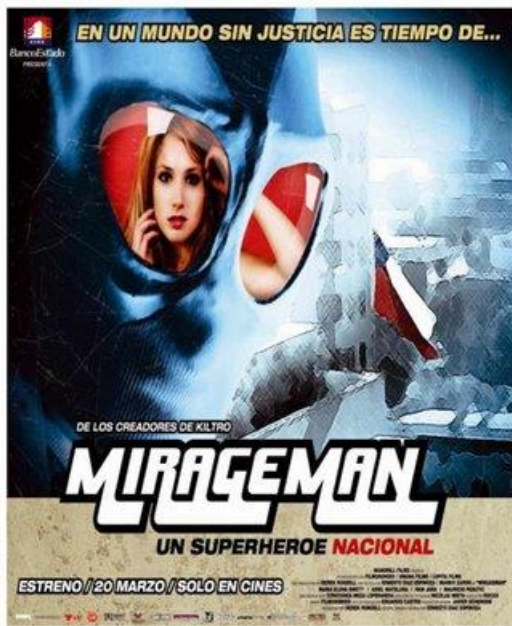


Fig.5. Afiche. CineChile. 2007

*Kiltro*, la cual gana la distinción de la Revista Wikén (revista de espectáculos y gastronomía del diario El Mercurio) como “el mejor director y guionista chileno del 2006”.

En el 2007, estrena *Mirageman*, su segundo largometraje, que tuvo aún mejor acogida de la crítica especializada y recibió varios premios de la audiencia en diversos festivales de cine fantástico alrededor del mundo.

En el caso de *Mandrill* (2009), fue definida como un cruce entre James Bond y el *exploitation* de los años 1970. Se estrenó en el *Fantastic Fest* del 2009 llevándose los premios al mejor actor (Marko Zaror) y a la mejor película fantástica. El 2010 gana el premio de Público en el Festival Internacional De Cine De Viña Del Mar y el 2011 recibió el galardón de Mejor Película De Acción en el FANTASPOA de Brasil.

El 2012 escribe y dirige *Tráiganme la Cabeza de la Mujer Metralleta* donde vuelve a incursionar en el género del *exploitation* adaptándolo a Latinoamérica, y dirigió uno de los segmentos de *The ABCs of Death*, una antología del terror dirigida por la nueva generación de cineastas de género del mundo.

En el Festival Internacional de Cine de Valdivia 2014 estrena *Santiago Violenta*, una comedia gangsteril definida como “una historia de pistolas y piscolas”, llevándose el Premio del Público a la Mejor Película Chilena, y *Redentor* un western moderno de artes marciales aclamado por la crítica en el *Fantastic Fest*. En FANTASPOA recibe el premio al Mejor Director Iberoamericano por estas dos últimas películas.

Actualmente Ernesto está dedicando su tiempo a un nuevo rubro, el de las historietas, donde a través de sus redes sociales promociona la continuación de la historia de su aclamado personaje *Mirageman*, el cual al final de su película queda con un destino incierto, sin saber si está vivo o muerto.

Ernesto Díaz llamó mi atención no solo por su gran manejo por el cine de acción sino también por la combinación que hace de éste con el cine B. Me parece un cineasta interesante, que problematiza el cine de género, preocupándose del espacio a la hora de presentar sus historias y apoyarse en este para la realización de sus films. Por esta razón,

me pareció una buena elección a la hora de buscar la filmografía que analizaría en mi investigación. La cual está estructurada de la siguiente manera: primero se presenta un análisis sobre el universo cinematográfico del film, en donde se realizó este mismo, para luego pasar al análisis de las diferentes locaciones, las cuales fueron elegidas en base a la importancia que tienen estas en la historia de su largometraje correspondiente y la posibilidad de aplicar la información prevista en el marco teórico. En otras palabras, se empieza desde los espacios macro, para luego continuar con los espacios micro.

#### Filmografía de Ernesto Díaz Espinoza

- Kiltro (2006)
- Mirageman (2007)
- Mandrill (2009)
- The ABCs Of Death (2012) segmento C is for Cycle
- Tráiganme la cabeza de la mujer metralleta (2012)
- Santiago Violenta (2014)
- Redentor (2014)

## El Universo Narrativo de *Kiltro*: Patronato

El universo narrativo de *Kiltro* se instala en el barrio Patronato, en la comuna de Recoleta, históricamente conocido por ser un barrio de comercio, donde se situaron los migrantes árabes y españoles que llegan a Chile a finales del siglo XIX y principios del XX. Para luego sumársele las migraciones coreanas en la segunda mitad del siglo XX, esto sirvió para consumir al barrio como un centro comercial textil de clase media emergente.

El universo narrativo de la película fue situado en este barrio específico debido a la elección del director por ser un espacio emblemático, característico y localizable dentro de Santiago, donde podría transcurrir esta historia de artes marciales en forma verosímil, aportándole una dimensión crítica a la obra. En este sentido resultan particularmente interesantes las palabras de Ernesto Díaz, quien se refiere a la necesidad de construir puentes entre el cine de género y la realidad local a través de la selección de determinados espacios.

“Para mi es importante donde sucede la historia, cuando estudiaba cine, algo que me quedó para siempre fue contar historias que pudieran pasar en nuestra realidad social, en nuestra cotidianeidad, un cable a tierra, un cable a Chile (...) crear una historia, fijarse y ser súper consciente para crear un relato que pueda suceder en el lugar donde vivo. Para *Kiltro* pensé donde podría pasar una historia como esa en Chile y ahí fue cuando me dije ¿Qué pasa si la película transcurre en Patronato?”<sup>32</sup>

Patronato es reconocido por ser una de las zonas más cosmopolitas de Santiago, donde podemos encontrarnos con personas de diferentes culturas, ya sean, árabes, chinos,

---

<sup>32</sup> Entrevista a Ernesto Díaz Espinosa, realizada vía zoom el día 30 de abril del 2021. Entrevistado por mí.

coreanos, entre otros, quienes viven ahí hace ya varias generaciones, preservando su cultura a través de diversos emprendimientos, ya sea a través de tiendas textiles, importadoras, supermercados, restaurantes, etc.

Este barrio, al ser el punto de convergencia de una gran variedad de culturas orientales, se transformó para el realizador en un espacio geográfico que apoya no solo la verosimilitud de la historia, sino también, que le permite nutrir los espacios interiores de un contexto cultural, sosteniendo la historia de una manera más sólida y compleja.

Gracias a esto, la narración se ve enriquecida, pudiendo jugar con la mezcla de culturas y así presentar un arte más variado. Esto, exhibiendo por ejemplo un vestuario y maquillaje de estilo asiático, como veremos más adelante.

# Análisis de los espacios cinematográficos de *Kiltro*:

## Discoteque

Este espacio no busca situarnos en algún lugar en particular, sino que busca utilizar un espacio “genérico” que podríamos encontrar en cualquier parte de la ciudad o del mundo moderno y se lo tiñe con las características del mundo narrativo del largometraje. La discoteque en este largometraje está representada, como dice Nick Jones en su libro *Hollywood action films & spatial theory*, por “espacio no específico”, este espacio se caracteriza por utilizar planos más cerrados, para así, a través del montaje crear un espacio que se desprenda de una identidad. De esta manera, es posible presentar un espacio abstracto, reconocible por el espectador, pero que al mismo tiempo no lo identificamos por su particularidad. Es en la discoteque donde podemos ver por primera vez la mezcla de culturas presentadas en este largometraje.

Se nos presenta un espacio donde las diferentes etnias se juntan a disfrutar de música recreativa. Vemos a través de las diferentes vestimentas como el director buscó representar a los diferentes pueblos que conviven en el barrio de Patronato, como los árabes, chinos, coreanos, entre otros. Y así exhibir como coexisten los unos con los otros y como se influyen las culturas entre sí. Estableciendo un dinamismo único en este universo.

Como mencionaba, el barrio donde transcurre la historia es un punto de encuentro de varias etnias asiáticas, por eso podemos observar una influencia de ellas en el maquillaje y el peinado de Kim (Caterina Jadresic). Ella tiene un maquillaje más marcado que el de su amiga. Presenta unas cejas delineadas, precisas y puntiagudas como una Geisha japonesa.

Para el peinado vemos como además de ser el único personaje femenino con el pelo tomado podemos ver que está organizado de una manera que tiene inspiración en el estereotipo de mujer japonesa colegiala que se puede ver en las animaciones de este mismo país.

En el sonido podemos captar que mientras todos bailan en la pista de baile podemos escuchar una canción con estilo rock latinoamericano, si bien esta canción no va acorde a los movimientos de los personajes, está puesta en este espacio para situarnos en la cultura latinoamericana, dando cuenta de un cierto gesto de localización territorial, a través de la dimensión sonora. Recordemos que generalmente estos espacios son vagos a la hora de situar las acciones en un lugar en particular, simplemente dan índices de la narrativa que se maneja. En este sentido, es interesante observar cómo a través de la elección de la música, Ernesto Díaz caracteriza este espacio no específico inscribiendo de todas formas una leve marca de localización en la escena.

Podemos observar a través de cómo está grabada esta escena, como el espacio se representa como un “espacio no específico”. Como dije anteriormente, este espacio está presentado como un espacio “genérico”, y esto se apoya a nivel de fotografía, donde nos cerramos más a primeros planos o planos medios. Esto se utiliza, no solo para presentar la percepción del espacio del protagonista, el cual está enfocado en Kim y como baila con otro hombre, sino también para generalizar los espacios donde transcurren estas acciones y al mismo tiempo para poder enfocarnos más en la historia. Gracias a esto, el director nos brinda un primer plano de Kim, lo que permite destacar sus rasgos y estilo asiáticos, los cuales juegan un rol importante en el casting y la historia. Inteligentemente, y con el fin de apoyar estos rasgos, en este plano (Fig. 15) el personaje se encuentre al lado de una compañera de procedencia

asiática, esto permite resaltar más las facciones orientales de Kim, mezclándola más con esta cultura y así también pudiendo justificar el casting del actor que hace de su padre.

Asimismo, se utilizan primeros planos y planos medios para mostrarnos los primeros bosquejos de la personalidad de Zamir, acercándonos a él, como se puede ver en la Fig. 6. Se nos presenta como un personaje violento e inquieto. Quien no puede aguantar ver a Kim con otro hombre que no sea él. Los planos se abren por primera vez cuando se genera la pelea entre Zamir y el hombre con quien está bailando Kim, este recurso se utiliza en esta ocasión para poder mostrar de mejor manera esta pelea utilizando una cámara inestable y al mismo tiempo que se eleva para ir abriendo el plano y así poder llegar a ver la pelea desde un plano cenital, al mismo tiempo que nos muestra de una mejor manera este choque de culturas que se presenta en este espacio.



Fig. 6. *Kiltro* (2006)

Además de esto, podemos ver las diferentes vestimentas que los personajes que encontramos aquí utilizan, también apoyándose en la cultura latinoamericana, a base de estereotipos utilizados en las películas norteamericanas, donde los personajes latinos,

quienes generalmente viven en los estratos más bajos, utilizan ropa deportiva, poleras y pantalones anchos. Por la parte oriental, podemos ver que Kim lleva un maquillaje que busca intensificar sus rasgos orientales, con un peinado recogido como se utiliza en la cultura oriental, para poder moverse de manera más tranquila y cómoda, lo cual la diferencia además de las otras mujeres quienes llevan el pelo suelto.

### **Mundo Onírico**

En esta categoría entran el mundo de los flashbacks y los sueños, por eso es que aquí encontraremos los recuerdos de Max Kaiba (Miguel Ángel de Luca), los cuales nos muestran a su ex mujer y cómo acabó con la vida de ella. Y nos presentan la verdad del por qué el antagonista busca vengarse de Terán (Man Soo Yoon), aduciendo que es debido a que éste embarazó a su mujer.

Estos flashbacks serían categorizados por la presencia de un “espacio no-específico” debido a que están grabados con planos medios o primeros planos, pero se desenfocan los fondos o que sólo se centran en lo visto por el personaje que es dueño de estos recuerdos. Nos centramos en lo que Max Kaiba recuerda, dándonos su percepción del espacio, como bien está representado en el tercer *flashback* de la película.

Es en estos primeros recuerdos vemos como el adversario de nuestro héroe se enamora perdidamente de la hija del Sr. Farah (Luís Alarcón). Se nos presenta que el Sr. Farah y Max Kaiba pertenecen a una cultura árabe, cuando nos situamos en una ceremonia donde el Sr. Farah honra a sus invitados, entre estos el antagonista de esta historia con un baile del vientre estelarizado por su hija. Aquí es donde por primera vez Max Kaiba conoce a quien

después se convertirá en su esposa, quedando anonadado al verla bailar, mostrándonos así un lado de él que desconocíamos, exhibiendo que no siempre fue un ser despiadado.

La ambientación de estos *flashbacks* está concentrada, debido a que al ser un flashback nos centramos en la percepción del personaje que está teniendo estos recuerdos y a causa de esto es que se nos presenta solo lo que está en la inmediatez de los personajes. Ambos flashbacks están inundados del color rojo, buscando reflejar dos emociones que la ex mujer de Max Kaiba le provocaba, pasión y rabia. Como menciona Eva Heller en su libro *Psicología del color*: “Del amor al odio: el rojo es el color de todas las pasiones, las buenas y las malas.”<sup>33</sup> La utilización de este color plasma en la imagen, el cambio en los sentimientos del antagonista de esta historia, traduciendo estéticamente el hecho de pasar del amor al odio hacia su mujer, debido a sus descubrimientos.

La fotografía está centrada en esta idea también, utilizando planos medios y primeros planos, para centrarnos en la emoción del antagonista y también para enfocar la atención del espectador en los hechos que el personaje está recordando, a través de luces más duras que permiten resaltar a los personajes y esconder sus alrededores, si bien sacándonos un poco de la ficción, pero al mismo tiempo esta instancia busca ser utilizada para relatarnos unos hechos puntuales en la historia.

Y finalmente, en el último recuerdo podemos ver el punto de inflexión del personaje, donde luego enterarse que quien creía ser su hija, finalmente es la hija de Terán se enfrenta a su mujer, lo que termina en el asesinato de ella. En este *flashback*, como mencionaba anteriormente, nos centramos en lo que el personaje recuerda que sería la inmediatez de la

---

<sup>33</sup> Hellen, E. *Psicología del color*. p.54 Editorial: Gustavo Gili. 2008

acción y todo está presentado con una luz cenital y con poca ambientación, simplemente se mostrándonos la cama, la cual esta tapizada por una gran variedad de géneros de diferentes tonalidades de rojo, que buscan inundar este recuerdo, para poder exacerbar la rabia que siente el antagonista en este momento y así también justificar como se resuelven los hechos. Que los actos realizados por el antagonista, no son por hechos sólo con malicia sino que también por furia.

## **Calles**

Las calles, como la discoteque, cumplen la función de buscar una locación que puede ser encontrada en otros países pero tiñéndola de la narrativa de la película. En este caso nos encontramos con las calles de Patronato, las cuales están llenas de grafitis, denotando que es un barrio donde encontramos diferentes bandas, donde éstas van delimitando su territorio a través de grafitis, presentando diferentes tipografías o dibujos en las paredes.

Mientras avanzamos en la historia, las calles cada vez van estando más pulcras y más cuidadas, como el protagonista, quien podríamos decir que va madurando y controlando su temperamento. Como se mencionó para el caso de los *flashbacks*, las calles se tratan de manera similar a nivel fotográfico, son utilizan planos más amplios, variando entre plano medio y plano americano. Generalmente en este espacio la cámara acompaña al héroe, pocas veces vemos planos fijos en estos exteriores. Debido a que en estas escenas la cámara busca acompañar a Zamir a lo largo de sus trayectos, mostrando el mundo que lo rodea y como este lo encierra y encapsula, obligándolo a ser como es, violento y descontrolado, hasta el momento en que tiene una pequeña catarsis, donde el personaje comienza a correr enojado, la cámara lo sigue en un *travelling* lateral en plano americano, hasta que se detiene

y la cámara sigue hasta que se abre y vemos como algunos autos pasan por el fondo del plano.

Es juntamente en este espacio, en las calles, es donde se nos presenta una escena clave, es la escena que da inicio a la obsesión que tiene el protagonista por Kim, llevándonos a entender que esta manía que tiene es un simple sueño, que al convertirse en el “héroe” de ella, esto daría pie a que generara sentimientos por él. Develando una actitud juvenil del protagonista y justificando también su actitud frente al novio real de Kim, con quien se pelea en la disco y en las afueras de su casa.

### **Habitación de Zamir**

La habitación de Zamir es el lugar donde el protagonista se siente cómodo, donde lo vemos como realmente es. La fotografía lo representa de esta manera, nos lo muestra a través de planos más cerrados, porque busca mostrarnos que aquí es donde conocemos la interioridad del personaje, donde conocemos sus gustos. Según la categorización de Nick Jones, este espacio para el personaje de Zamir, sería su “lugar”. Un espacio que habla de él, un espacio que nos transmite su interioridad que nos enseña particularidades el personaje debido a como el espacio fue mutando desde que Zamir lo ocupara y lo fuese adaptando a su manera. Como menciona Nick Jones en su libro: “Los lugares son locales, únicos y personales”,<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Nick Jones, *Hollywood Action Films and Spatial Theory*, p. 44, Editorial Routledge, 2015

Todo esto es apoyado con el color verde de las paredes, el cual refleja calma y relajación. Como menciona Eva Heller sobre el efecto tranquilizante del color verde siguiendo la teoría de Goethe de la psicología del color: “No se quiere más, no se puede más. Por eso para las habitaciones en las que más tiempo se está, el color verde es el más elegido para las paredes. En la época de Goethe, el verde era el color preferido para las salas de estar”<sup>35</sup> Gracias a esta elección en la habitación de Zamir es que se nos abre una puerta a la interioridad del personaje, revelándonos su faceta más íntima, no el delincuente que quiere impresionar a Kim, ni el brabucón que busca pelea donde sea. Este espacio está tratado de esta manera, un lugar donde existe un orden en el desorden, como se ve en la Fig. 7. Donde se nos muestran los diferentes hobbies del personaje, como el cuarto está decorado desde el punto de vista afectivo del personaje, acercando los posters a su cama, siendo su sitio de relax, pero no muy lejos de esta los aros para hacer ejercicio y al mismo tiempo poder verse en un espejo de cuerpo completo, convirtiéndolo en un espacio personal y único para él, hecho por él.



Fig. 7. *Kiltro* (2006)

---

<sup>35</sup> Hellen, E. *Psicología del color*. p.119 Editorial: Gustavo Gili. 2008

A través de ver cómo está estructurado su cuarto, que está desordenado y, con la cama a medio hacer, el director comienza a ahondar en la primera capa del protagonista, el cual lo representa como un personaje poco preocupado y ansioso. Gracias al arte, vemos cuales son realmente las prioridades del protagonista. Dentro de la decoración y objetos que se encuentran en este cuarto, podemos encontrar unas anillas metálicas para hacer deporte y un espejo de cuerpo completo. Estos objetos nos muestran un lado del protagonista que desconocíamos, el lado de la inseguridad que hay detrás del personaje de Zamir, que busca mejorar su físico para poder impresionar a quienes lo rodean, porque él cree que sus músculos atraerán a la gente.

En las paredes podemos encontrar un par de posters, los que podemos clasificar en tres tipos, dos de mujeres orientales, uno de anime y finalmente dos de artes marciales. Remarcando el choque de culturas que encontramos en este barrio y también justificando las fascinaciones que tiene el protagonista, dos de las cuales ya estamos al tanto, las mujeres con rasgos orientales y las artes marciales.

Por último vemos que Zamir, a pesar de no tener una situación económica alta, como para tener un gran televisor o una lámpara de techo que cuelgue, reafirma que sus intereses están el deporte y las artes marciales. Porque también vale destacar que no se preocupa mucho de la decoración, teniendo en cuenta que los posters están torcidos y no están organizados siguiendo un patrón determinado.

## **Dojo**

Este espacio, si bien es presentado como un lugar pequeño, donde convergen diferentes personas, a través de la utilización de lentes angulares se amplía este mismo. La forma

circular que este presenta, permite crear tener mayor libertad a la hora de colocar la cámara, pudiendo así dar mayor variedad de planos a la escena para grabarse de manera más dinámica. En este espacio predomina el color azul, en las paredes, en las rejas y en el suelo, este color fue utilizado gracias a que, como dice Eva Heller, es el más nombrado para referirse a la armonía y la amistad.<sup>36</sup> Porque este espacio busca la armonía, como se presenta en los primeros planos de este espacio, donde los personajes se encuentran haciendo reverencia y calmados previamente a empezar con su entrenamiento.

En este espacio, predomina el manejo del montaje, dándole la particularidad a este sitio de poder manejar el tiempo a gusto, generalmente para las escenas que requieran tomar mayor dinamismo, quedándose pocos segundos por plano, para así poder darle mayor tensión al momento. Generalmente Ernesto Díaz utiliza espacios amplios para estas escenas, que graba normalmente haciendo que la cámara rodee a los personajes en estas secuencias de pelea, para poder darles vértigo, generar más tensión y presentar las peleas de manera sumamente dinámica.

En este espacio se juega con la percepción del tiempo, alargando ciertas acciones o acortándolas, como por ejemplo cuando Max Kaiba inhabilita al Terán lanzándole un dardo, este dardo es acompañado por la cámara mostrando como viaja en el aire y después se clava en la pierna de su objetivo. Esta acción debería tardar pocos segundos en realizarse, debido a que dada la velocidad real con la que se muestra que viaja el dardo y el tamaño del dojo, éste debería haber llegado en una fracción de tiempo que al ojo humano le costaría distinguir pero en este espacio el tiempo funciona de una manera diferente. Gracias al montaje, vemos como el dardo viaja por el aire y se clava en la pierna de Terán. Luego

---

<sup>36</sup> Ref: Heller, E. *Psicología del color*. p.23 Editorial: Gustavo Gili. 2008

de esto Max Kaiba se enfrenta a los discípulos de Terán, siendo que son varios personajes contra uno solo, el antagonista consigue lanzarlos a todos por el aire como si fueran mucho más livianos y además, simplemente utilizando su característico bastón que termina en una garra. Este tipo de espacio Nick Jones lo clasifica como un para-espacio, un lugar particular donde las leyes de la física comienzan a jugar a favor de la trama. En este caso el tiempo, el cual es dilatado y concentrado a favor de la trama, creando así escenas más dinámicas y tensas gracias al montaje.

El dojo es un centro de mezclas culturales, debido a que las artes marciales tienen un origen en los países orientales, remarcando esta influencia que tienen estos países en Patronato, uniendo la cultura oriental con la nacional. Además podemos inferir a través de la vestimenta de los discípulos que provienen de varios dojos o que practican diferentes artes marciales, dada la variedad de Dobok, vestimenta de artes marciales, que presentan. Nos encontramos con algunos personajes que visten de negro, otros blancos y entre ellos varían las inscripciones que tienen en la espalda. Por todo esto podemos concluir que el dojo del Sr. Kim funciona como un punto de encuentro entre varias artes marciales o dojos, de la zona.

## **El Universo Narrativo de *Redentor*: Pichidanguí**

El universo narrativo de *Redentor* transcurre en Pichidanguí, en la región de Coquimbo. Su nombre viene del mapudungun, que significa “pequeña bahía”. Este pequeño pueblo que se dedicó a la agricultura y pesca, se mantuvo pequeño y aislado, de las grandes urbes hasta la apertura de la Ruta 5, que permitió a diferentes veraneantes de todo el país alojarse en el pueblo, transformándose en un balneario. Como se introduce en la película con la llegada de Alacrán a este pueblo, al cual vemos, a través de planos subjetivos, manejar por la Ruta 5, guiándose por los diferentes carteles que lo llevan hasta el balneario de Pichidanguí.

Este espacio se caracteriza por ser un pueblo costero, lo que permite aprovechar sus características: la arquitectura del puerto, el ecosistema costero con focas y gaviotas, su geografía, un espacio costero donde encontramos pequeños puertos y cuevas creadas por la cordillera de la costa, entre otros, en provecho de la historia. Estas características se suman al universo narrativo, permitiendo enriquecer la narración, dándole verosimilitud a la representación del negocio del narcotráfico, al situarlo en un lugar remoto y sustraído del tiempo. El hecho de que Pichidanguí no sea una gran urbe, le permite justamente a este grupo de narcotraficantes, liderados por Steve Braddock (Noah Segán) infiltrarse en este lugar y poder controlarlo de manera rápida y segura, sin tener que preocuparse de grandes represalias y darles una ventaja a la hora de posicionarse dentro del país. Gracias a que por sus costas ingresan las drogas al país, mientras tienen comprada a la policía.

Esto justifica por qué Steve Braddock decide empezar en este lugar, quien cuenta que está buscando convertirse en un narcotraficante, al mismo tiempo que Redentor, quien está

intentando pasar desapercibido mientras sigue con su misión, ubicándose temporalmente en espacios con poca densidad demográfica.

El escenario del pueblo costero permite también el choque de las fuerzas en pugna de Redentor y Alacrán, siendo éste un pueblo religioso donde las personas, aún estando atemorizadas por este grupo de narcotraficantes, deciden de todos modos dejar la seguridad de sus casas en los momentos de ir a la iglesia. De esta forma, el espacio de la Iglesia se presenta como el lugar ideal de encuentro, para que estas dos fuerzas motivadas por la misión de poder reencontrarse con sus seres queridos en el cielo converjan en un punto. Además, la iglesia también permite ser el lugar donde el personaje de Redentor, quien busca su siguiente hazaña en espacios divinos, pueda encontrar varias personas de quien escuchar sus lamentos y ponerse en acción. De esta forma, podríamos decir que la fuerte religiosidad popular que se percibe en diversos espacios de este pequeño pueblo costero incide en la construcción de un personaje muy particular, que justifica sus acciones violentas, porque se ve a sí mismo como un “emisario de Dios”, cuando realmente es un justiciero, que busca poder redimirse y poder ingresar al cielo, luego de morir.

# Análisis cinematográfico de *Redentor*

## Mundo Onírico

Igual que en la película anterior, los *flashbacks* que se muestran a lo largo del film *Redentor* nos enseñan el punto de inflexión del protagonista. En este caso además muestran la razón de la enemistad de los personajes protagónicos de esta historia. Redentor (Marko Zaror) y Alacrán (José Luís Mósca).

En estos recuerdos se nos exhibe uno de sus trabajos de Redentor, como asesino a sueldo, que sale mal, asesinando accidentalmente al hijo de Alacrán y revelando de este modo la razón por la cual, este personaje se convierte en el antagonista de esta historia, mostrando como luego éste en forma de venganza lo tortura y obliga a asesinar a su mujer embarazada.

Este espacio es presentado como una mirada al mundo interno del personaje principal, enseñándonos sus mejores momentos y los peores. Dándonos a conocer cómo se construyó su carácter y qué busca en la vida. Demostrándonos que el personaje busca redimir sus acciones contra el hijo de Alacrán y la muerte de su mujer e hijo, utilizando sus habilidades para ganar su entrada al cielo, recurriendo a la iglesia para buscar perdón y utilizando este lugar para encontrar los “trabajos” o acciones que debe realizar para redimirse.

Estos espacios psicológicos entrarían en la categoría de “espacios no-específicos”, justificando que las escenas están grabadas de manera especial utilizando planos cerrados con mucha profundidad de campo, principalmente centrándonos en las emociones del personaje, para estar inmersos en su angustia o felicidad dependiendo del recuerdo. En este

espacio está la particularidad que en el único momento en el que nos abrimos a planos más amplios se utilizan planos subjetivos y con cámara en mano, para ponernos en los ojos del protagonista y así poder justificar como es que el personaje pudo equivocarse y asesinar al hijo del antagonista.

En los momentos en los que vemos a Redentor con su mujer embarazada, simplemente vemos que están acostados en una cama, centrándonos en este momento, el cual pareciera ser uno de los últimos que el personaje está junto a ella o al menos uno de los últimos momentos donde estuvieron felices juntos, mientras lo demás se encuentra desenfocado, solo centrándonos en la inmediatez de los actores, dándonos una perspectiva de lo que percibía el protagonista en estos momentos, solo lo que estaba dentro de su rango de visión.

A través del montaje, se nos muestra cómo estos recuerdos están mezclados con la escena de la tortura, que está grabada de la misma manera, con planos que son más cerrados, buscando resaltar como el personaje busca olvidar este hecho, pero que al mismo tiempo está ligado con los anteriores que tiene de su mujer. Permittiéndonos dar un vistazo a la interioridad de la mente del personaje, la cual se encuentra tormentosa, siendo que sus recuerdos alegres están manchados con su peor pesadilla. Obligándolo a recordar el momento en que su mujer le pide que la asesine a ella y su bebe. En esta última escena, luego de que Redentor le dispara a su mujer, ella no vuelve a aparecer en cámara. Esto mantiene la perspectiva subjetiva que se viene creando para estos recuerdos, denotando que el protagonista busca olvidar esta imagen de su cabeza. Pero que aún la retiene para recordar cuál es la justificación de su actuar, lo que él ve como su “misión”, y por esto que debe actuar como justiciero y poder ganar su entrada al cielo, así poder reencontrarse con su amada.

## **Iglesia Santa Teresa de Pichidanguí**

Dentro de todos los espacios en lo que se desarrolla *Redentor*, hay uno que vale la pena destacar especialmente, la Iglesia Santa Teresa de Pichidanguí. Como nos referíamos anteriormente, los “lugares” si nos guiamos por la categorización de Nick Jones, son únicos, personales y locales. Como es el caso de esta iglesia, la cual tiene una doble interpretación sobre la característica de ser “local”, desde el punto de vista de que algo es propio de un territorio, esta iglesia tiene la particularidad de encontrarse al borde del mar, en un pequeño claro, como se ve en la Fig. 8 que esto se debe a la particular geografía de Pichidanguí y Chile. Y por otro lado, desde el punto de vista de algo que es propio de un lugar, debido a una cultura o creencias de este espacio, es que esta iglesia se convierte en un sitio de refugio, debido a que la gran cantidad de pobladores creyentes buscan en este rincón de Pichidanguí un lugar de paz.



Fig. 8. *Redentor* (2014)

Este espacio, se nos presenta como un ambiente donde los habitantes de Pichidanguí van en busca de paz, un lugar único al cual recurren, a pesar del miedo al que se enfrentan al salir

de sus casas debido al peligro que se encuentra en las calles tomadas por los narcotraficantes. Esta última característica no solo la hace única, sino que la convierte en algo local y personal, dándole un significado particular gracias a los habitantes, quienes la convierten en un sitio especial, adaptando este espacio en su vida cotidiana, transformándolo en un lugar de protección, y a su vez dejándose transformar por él. En espacio de la iglesia, en este sentido, nos muestra una sociedad donde la fe es más fuerte que su miedo, que a través de la religión pueden encontrar estos momentos de calma que les faltan en sus hogares, creando este espacio único dentro de este universo, el cual no es vulnerado hasta la parte final del film. Además de convertirse en un punto central dentro de las diferentes tramas de esta película, debido a que todas estas pasan por este espacio, en algún momento del film. Desde el personaje principal buscando sus “misiones”, los narcotraficantes buscando el dinero robado y el espacio donde las fuerzas en pugna tienen su enfrentamiento. Es aquí, justamente, donde el protagonista cree que Dios envía a las personas que requieren de sus servicios como emisario divino, donde la gente va a buscar hablar con Dios y que éste coloca al protagonista aquí para encomendarle una “misión”.

Debido a que es un espacio al cual concurren muchas personas de todo el pueblo, a nivel fotográfico se aborda utilizando planos abiertos, generalmente planos generales, esto se hace para poder mostrar el flujo de personas que tiene la iglesia, mostrando que se trata de un espacio muy concurrido y diverso, donde se encuentran todos los habitantes del pueblo. De esta forma, la iglesia no sería tratada al igual que los otros espacios del pueblo, los cuales se acercan más a los personajes, sino que aquí el tratamiento de los espacios busca destacar que se trata de un punto de encuentro, un lugar transversal, de convergencia, que a su vez funcionaría como núcleo narrativo de la historia.

Esta iglesia y la mansión de Steve Braddock son los únicos espacios que destacan a nivel arquitectónico y estilístico dentro del pueblo, siendo estas dos las cuales se nos presentan como espacios con estilos diferentes a lo que hemos visto del pueblo. Con ventanas grandes para aprovechar de mejor manera la luz y colores más claros, como el azul o el blanco, mostrando, de esta forma que en estos dos lugares es donde se invierte el dinero. En la mansión de Steve, debido que él es un norteamericano con grandes cantidades de dinero y la iglesia destaca para denotar que a pesar de la situación social a la que se enfrenta el pueblo, estos tienen una cultura religiosa, mostrando que a pesar de todo dedican su tiempo a la religión. Del mismo modo, nos muestra cómo los antagonistas, a pesar de reprimir a la gente, les permiten acceder a este espacio en el cual poder predicar y conectarse con Dios.

Continuando con lo dicho anteriormente, en términos narrativos, al final del largometraje este espacio se convierte en el escenario de la pelea final entre Redentor y Alacrán. Al tener la particularidad de ser un espacio abierto, que le permitió al director tener mayor libertad para la filmación de esta secuencia de pelea y al mismo tiempo para darle fin a la búsqueda religiosa del personaje principal.

En esta secuencia final, se utilizó este espacio amplio donde los personajes puedan moverse libremente y hacer las acrobacias, mientras que la cámara, en este caso acompañada de un *SteadyCam*, rodea a los personajes en este ambiente de tensión y movimientos rápidos. Estas escenas generan vértigo debido a su montaje, el cual está pensado para manejar los tiempos de manera que los golpes sean más firmes y certeros. Los planos se mantienen amplios como se ve en la Fig. 41, para poder ver las acrobacias y movimientos de los actores en su totalidad, acercándonos de a momentos para remarcar las heridas que ellos se van haciendo y continuar con la tensión de esta pelea.

Como es característico de estas secuencias de montaje, es en esta pelea donde se rompen las leyes de la física y además se utiliza el tiempo a favor de la narración. Utilizando la cámara lenta, para que el espectador empatice con el personaje, quien al ralentizar el tiempo de una patada o de una caída haciéndola parecer de una manera más dura.

Esta pelea se sitúa en el exterior de la iglesia, reforzando la idea ya esbozada de que este lugar se presentaría como un espacio de paz y divinidad. Un espacio inquebrantable donde un enfrentamiento entre dos personajes no debe faltar el respeto que se le debe tener a este lugar. Indicando como los protagonistas de esta escena tienen esto considerado al mismo tiempo que buscan resolver los problemas que tienen.

Esta escena se lleva la mayor tensión de la película, no solo porque Alacrán es quien consigue herir con mayor gravedad a Redentor, sino porque también es una pelea que se viene gestando desde el comienzo del largometraje.

El hecho de que ambos personajes sean muy creyentes, que ambos busquen ir al cielo para encontrarse con sus seres queridos que ya no los acompañan, determina la eficacia narrativa de utilizar este espacio, que busca conectarlos a cada uno con sus creencias religiosas y hacer de puente entre ellos y un ser supremo. En este sentido, el espacio de la iglesia se consagra como un lugar en disputa pero también simbólicamente en un punto de encuentro, donde los personajes pueden por fin darle final a la enemistad que se tienen y finalizar esta búsqueda de perdón o de venganza, para que ambos puedan estar en paz consigo mismos, como hace el personaje de Alacrán antes de quitarse la vida.

## **El Puerto de Pichidangui**

En esta parte del puerto nos encontramos con la zona que pareciera ser el punto de salida de los pescadores, donde destaca la gran concentración de botes fuera del agua. La cual se aprovecha en la pelea que se desata. En este lugar, nos encontramos con una pequeña estructura donde vemos vestimenta de pescadores colgada para que se seque, diferentes objetos como remos, motores, redes de pesca, etc. Al mismo tiempo pareciera funcionar como punto de reunión de estos mismos.

Podemos ver que es donde se concentran las características principales de la narración y del pueblo. Siendo este el lugar por donde entra el narcotráfico a este pueblo, gracias a que es un pueblo pesquero, permitiéndoles a los antagonistas entrar las diferentes drogas por este sitio.

En el puerto es donde vemos el primer enfrentamiento entre Redentor y los narcotraficantes, cuando el protagonista va a pelear contra los matones que golpearon a Emilio. En este enfrentamiento es cuando vemos el despliegue de las características que hacen que este espacio podría ser categorizado como un para-espacio, con la utilización de cámara lenta y el *Steadycam* rodeando a los personajes, dilatando el tiempo o estrechándolo, siendo apoyado de un montaje rápido para desorientar al espectador, generando confusión sobre quien está dando los golpes y quien los recibe. Como se ve en la Fig. 44, gracias a la corrección de color, la cual tiende a “lavar” los colores, asemejándolos unos con otros, creando que los colores de los antagonistas se mezclen con los del héroe. Simulando una pelea entre un grupo de hombres vestidos de gris.

También es aquí dónde el personaje utiliza a su favor el espacio, aprovechando los objetos que aquí encuentra para enfrentarse a los matones con acrobacias, golpes y utilizando las armas con las que estos buscan infringirle daño a él. Los matones lo enfrentan con remos y cuchillos mientras que él se defiende aprovechando sus habilidades superiores para quitarles sus armas y utilizarlas en su contra.

Vemos la crudeza y violencia del protagonista en este espacio, después de ser agredido uno de los “amigos” del protagonista. Éste le cuenta a Redentor que le gustaría cortarles la cara a los matones con el motor de una balsa. Finalmente, luego de esta pelea, Redentor los somete y utiliza la idea del personaje en contra de los matones. Reafirmando que Redentor cree ser un emisario de Dios y que protege a los demás, creyendo que debe hacer lo que ellos no pudieron hacer por si solos. Como presenta Nick Jones en su libro, el director aprovecha la arquitectura del espacio, permitiéndole al protagonista utilizar a su favor uno de los botes que se encontraban en este puerto, prendiendo el motor para cercenar la cara de uno de sus enemigos. Revelando un lado sangriento de Redentor, que por más que busque redimirse, esta intrínseco en su persona su pasado como sicario.

# Análisis Mirageman

## El Universo Narrativo de *Mirageman*: Santiago

Santiago es el universo narrativo de *Mirageman*. El Santiago representado no tiene características místicas o fantásticas ya que se nos presenta como un universo familiar, similar al que conocemos. Un universo que no busca escaparse de la realidad que manejamos, aprovechando este realismo en todo momento, representándose a través de ciertos códigos del cine documental. Desde los saltos que el personaje utiliza para trasladarse hasta las heridas que recibe, sin necesidad de ser reforzados por el montaje o efectos especiales para crear un superhéroe. Mostrándonos a Mirageman como un ser humano común, incluso por momentos risible, y no como un súper hombre infranqueable. Por eso las escenas de acción las encontramos en espacios que son apoyados según la arquitectura. Las locaciones escogidas de este Santiago particular, que describiremos y analizaremos en profundidad a continuación están retratadas con un estilo de documental, siguiendo al personaje a todo momento.

El tratamiento audiovisual cercano y realista permite una cercanía particular con los personajes, logrando que nos encariñemos con ellos, sintiéndolos más auténticos o reales, estableciendo una relación de continuidad con nuestra realidad cotidiana, al punto que llegamos a sentir que podríamos cruzárnolos en el supermercado. De esta forma, el film cobra vida de una manera diferente, porque podemos identificarnos con el protagonista de manera más cercana que con cualquier otro superhéroe que nos encontramos por ahí. Es un

universo tan particular que destaca por sobre los otros, debido a que no busca construir un imaginario paralelo lejano, sino que busca asemejarlo a la realidad local.

Lo que diferencia este Santiago, la ciudad de *Mirageman*, del Santiago en el que nosotros vivimos, es el tono de historieta que tiene la película, implantado desde un punto de vista crítico, en la representación de una cultura conformista, que ya aceptó que el crimen puede encontrarse en cada esquina. Una cultura burlesca que menosprecia a cualquiera que busque cambiar este mundo lleno de crímenes. Y una sociedad donde los medios tienen tantos recursos como los criminales para preparar todo un escenario ficticio con tal de destruir a este personaje que busca hacer un cambio y volver al status quo, lo que se advierte en la película en el tratamiento mediático, los cuales en este universo son los antagonistas de la historia.

### **Torres de Bilbao**

Esta locación pone a prueba también al protagonista, debido a que se muestra como un pequeño laberinto, de arquitectura compleja y enrevesada, en el que en cada esquina van apareciendo diferentes contrincantes. Aquí es donde vemos por primera vez a nuestro protagonista con su traje de superhéroe, mostrando sus habilidades. Este condominio está presentado como punto de encuentro de un grupo de criminales, los que se visten como raperos, para darles la imagen de “Flaites”, término vulgar chileno que se les da a las personas de comportamiento extravagante, generalmente relacionadas con el mundo delictual. Si bien, presentan a esta banda de criminales como unos “amateurs” incitan a Mirageman a hacerles frente. Hay que tener en cuenta que también tienen a su favor todo el

condominio de las torres. Ellos dominan este terreno que es presentado como un submundo paralelo. Mostrándonos una sociedad donde incluso en un recinto privado los criminales dominan el territorio. Creando un universo similar al de las historietas, que podemos encontrar criminales en cualquier esquina.

Esta es una de las secuencias más largas de la película, que se analizará junto a las otras que se encuentran a continuación, debido a que Maco (Marko Zaror) debe ir enfrentando una gran cantidad de contrincantes mientras encuentra el camino de salida, aprovechando el terreno a su favor, subiéndose a bancas y escaleras para evadirlos o golpearlos con mayor fuerza, así utilizar la amplitud del espacio para llevar la pelea.

Para darle mayor vértigo, esta escena fue grabada principalmente con cámara en mano, acompañando al protagonista por medio de un *travelling*, para poder dar una sensación de “documental” donde se iba siguiendo al personaje, mientras que éste realizaba las hazañas. Se buscó utilizar planos medios aberrantes, para además de darle un toque artístico a las escenas, ayuda a cambiar la perspectiva del espectador y desorientarlo, como el protagonista se siente en este momento, en búsqueda de la salida. Haciendo que las proezas de Maco se vieran más asombrosas. A través del montaje, en los momentos de los enfrentamientos, se busca utilizar un montaje rápido para generar confusión y mayor tensión. Desconcertando al espectador por medio de primeros planos y con mucha profundidad de campo, evitando comprender quien está dando los golpes y quien los recibe, hasta que el plano se abre y vemos como el protagonista es el vencedor. Finalmente, Maco deja noqueados a los criminales, que a pesar de parecer pequeños, el protagonista se enfrentó a ellos uno a uno o incluso por momentos contra varios, ampliando nuestra concepción de las habilidades del personaje.

## **Centro de Operaciones de la Red de Pedofilia**

Este espacio, está presentado como un lugar oscuro, con muy poca luz entra a pesar de ser representado de día. A través de los colores que reafirman este ambiente lúgubre, utilizando colores opacos u oscuros. Todo esto se utiliza para mostrarlo como un lugar tenebroso, escondiendo a los antagonistas o para que puedan pasar desapercibidos al momento de hacer el tráfico de niños.

Además este edificio está desgastado, mohoso y con la pintura descascarada para dar un look de que es un espacio abandonado y le dé verosimilitud a lo que ocurre ahí dentro, y generar que al espectador le parezca inquietante este ambiente. Esto nos hace ver una capa suplementaria de los antagonistas de esta película, demostrando que tienen tanto poder adquisitivo que pueden tener un edificio entero para utilizar como su centro de operaciones. Para resaltar su soberbia, colocan un solo guardia para vigilar la entrada, lo que facilita la entrada de Mirageman al edificio. Nos presentan que se sienten intocables frente a la ley y frente a cualquiera que intente detenerlos, se podría decir también que esto abre la posibilidad de que la policía esté involucrada en esta red.

El héroe entra en este edificio en dos instancias diferentes, en la primera es descubierto de manera inmediata, donde lo someten y golpean, llevándolo al borde de la muerte. Y la segunda vez, se lo ve más decidido y al mismo tiempo aprovecha la arquitectura del espacio para esconderse al ser atacado o al momento de enfrentar a sus enemigos.

En ambas situaciones los personajes utilizan las diferentes particularidades de esta locación a su favor. Desde esconderse en los pasillos largos por donde va transitando el protagonista para dispararle o que éste utilice las sombras para esconder su presencia y poder ir

enfrentando uno a uno a los criminales, pudiendo reducirlos sin hacer ruido y que no alarmen a quienes estén en el edificio.

Como vimos en la secuencia anterior, la cámara acompaña al héroe a través de un *travelling*, haciéndonos sentir que somos un personaje secundario que lo acompaña en esta misión. Creando tensión para el espectador a base de los espacios oscuros, resaltando los sonidos del edificio, como cañerías, el eco o los pasos de los criminales, acompañados de la respiración del protagonista. Creándonos una atmosfera gracias al “fuera de campo”, mencionado por Noel Burch, para generar mayor tensión y denotar que éste es un espacio tenebroso y turbio.

### **Piedra Roja**

Este espacio fue utilizado para mostrar también las habilidades del protagonista, cómo se desenvuelve en diferentes terrenos y cómo los utiliza a su favor. Si bien, dentro de la trama de la película, todo esto fue guionado por los noticieros para finalmente poder revelar la cara del superhéroe. Este espacio proporciona una diversidad geográfica, nos encontramos con escaleras, pasillos, puertas, pequeños jardines e incluso un terreno amplio, donde se desenvuelve la mayor pelea de esta secuencia. Todas estas características permiten apoyar a la narración permitiendo que el protagonista desenvuelva sus habilidades para poder enfrentar a los enemigos que lo acechan sin parar.

Pero, ¿Qué hay detrás? Esta secuencia de acción es la más larga de la película, no es simplemente por el espacio, sirve también para presentar el condominio de “Piedra Roja”, situado en chicureo, en la comuna de Colina. La película atraviesa prácticamente todo el complejo, desde la entrada, donde se muestra que hay una entrada resguardada. Mirageman

va avanzando por el recinto y vemos los diferentes ambientes que encontramos dentro de este complejo. Encontramos grandes espacios, mucho verde, también encontramos amplios lugares de recreación. Si bien, la película no muestra en qué parte específica del recinto se encuentran, sí muestra la gran variedad de posibilidades que existen en este lugar, ofreciendo una suerte de vista publicitaria del lugar, la cual podría entenderse en términos irónicos o promocionales.

Esta secuencia, como las anteriores, fue grabada de manera que la cámara acompañaba al personaje, haciendo que el espectador se sienta otro personaje dentro de la película, haciéndolo participe de ésta.

### **Casa de Maco**

La casa de Maco se nos presenta como un espacio que pasa desapercibido para la gente que transcurre al lado de ella, siendo que es un pequeño sótano de un edificio, el cual el protagonista adaptó para sí mismo. Como se puede observar en la Fig. 9.



Fig. 9. *Mirageman* (2007)

Este espacio nos revela varias características del protagonista, a diferencia de las otras locaciones en las películas previamente analizadas, donde se nos muestra el espacio personal de los personajes. A la hora de entrar por primera vez en este espacio, recorreremos las imágenes colgadas a través de un *travelling* lateral, acercándonos con planos detalle, mostrándonos los diferentes dibujos que hay colgados y la noticia del periódico que cuenta el pasado del protagonista. En este espacio generalmente se utilizan planos más cerrados, debido a que aquí nos muestran la interioridad del héroe, su vida íntima, abriéndose únicamente cuando Maco se caracteriza de superhéroe.

En este lugar es donde nos enteramos de que a los padres de Maco los asesinaron unos ladrones, quienes a él lo dejaron gravemente herido y violaron al hermano pequeño. En esta misma pared encontramos dibujos, que luego nos enteramos son hechos por el hermano. Estos dibujos muestran los recuerdos oscuros que tiene Maco sobre el incidente y que los tiene en su casa/habitación para no olvidar de donde viene y porque hace lo que hace también.

Los dibujos nos ayudan a conectar diferentes actitudes del protagonista, como el por qué de su arduo entrenamiento, cómo llegó a desenvolverse en las artes marciales, debido a este pasado en el cual no pudo proteger a su hermano ni a sus padres. Así entendemos que decidió entrenar su cuerpo para evitar que esto vuelva a suceder, con el objetivo de que nadie pueda aprovecharse de él o sus seres queridos.

La decoración de su casa/habitación nos revela que Maco, si bien no tiene un trabajo bien remunerado, no utiliza sus ganancias para sí mismo, sino que aprovecha el dinero para mantenerse con lo mínimo y el resto lo gasta en cuidar a su hermano y pagar la institución

donde está internado. El personaje se preocupa de tener comida, y artículos para entrenar, pero no se da lujos. De esta forma demuestra su humildad desde un principio, en especial al momento de introducir este “lugar”, como lo definiría Jones, mostrando cómo la casa/habitación del protagonista es un subterráneo de algún edificio.

### **Las Azoteas**

Las azoteas son claves en este film, debido a lo que representan para Mirageman en las cuatro diferentes instancias en las que nos concentramos en ellas. El protagonista las convierte en su “guarida”, mostrando su comodidad a la hora de revelar sus emociones en estos espacios y siendo el lugar al que recurre para pensar cuando lo necesita. Presentandonos también como un lugar característico de él, parte de su personaje, donde su rol es poder proteger la ciudad y ver desde lo alto que todo esté todo bajo control, aprovechando la altura para utilizarlo como un mirador. Cabe destacar, además, que cada una de estas apariciones del personaje en las azoteas es acompañada con una corrección de color que destaca estos momentos.

La primera vez que aparece una azotea en la película representa un espacio de inspiración para Maco. Esta acción es reafirmada con la melodía que suena, con estilo de superhéroe, que acompaña al personaje cada vez que tiene hazañas heroicas con su traje. Mientras vemos cómo va escribiendo ideas para nombres de superhéroe en una libreta. En esta ocasión la azotea toma unos colores cálidos, saturando un poco la imagen, remarcando los colores que aquí vemos en el plano (Fig. 56), para destacar el futuro prometedor que Maco ve por delante.

Luego, en la segunda vez que aparece en una azotea vemos al personaje abatido, revelando una sociedad donde por más que una persona intente hacer la diferencia, en este mundo lleno de criminales, eso no es lo importante y sus acciones no son valoradas. Demostrado a través de los medios de comunicación, quienes buscan menospreciar a quien intenta hacer un cambio, exhibiendo una cultura conformista, que asume que el mundo debe ser así y no hay nada que hacer, que el mundo es como es. Luego de que Maco se presente como superhéroe en el noticiero se burlan de él y la gente lo humilla por su sueño, en esta ocasión se utiliza un plano más abierto, dejando al protagonista en la esquina inferior izquierda, arrinconándolo, abrazado a sus piernas. Esto se utiliza para resaltar cómo se siente el personaje en este momento. Se siente pequeño en un mundo gigante que solo lo critica, recalcando la agonía del momento por la cual duda de su camino y si debe continuar en él. Aquí los colores se tornan más fríos, entrando en una tonalidad azul a pesar de que todo esto sucede en un día soleado, que logra dramatizar aún más este momento. (Fig. 57)

La tercera aparición de este espacio situado en las alturas, es en el intento de suicidio que tiene Maco, luego de que Carol Valdivieso (María Elena Swett) simulara su secuestro para revelar su identidad al mundo. El protagonista toma la decisión de quitarse la vida, creyendo que al revelarse su identidad, lo único que generaría es arruinar su reputación y perder su trabajo, evitando que pudiese conseguir uno nuevo, debido a que no lo tomarían en serio. Hasta que aparece Juan Moli (Mauricio Pesutic), quien nos enteramos que es la misma persona que le salvó la vida luego que los criminales de la red de pedofilia lo dejaran mal herido. Juan Moli es quien lo hace recapacitar y le ofrece su ayuda para poder finalizar de una vez por todas con la red de pedofilia y que la gente lo tome como un personaje serio. En esta ocasión encontramos dos correcciones de color para el mismo

espacio, dejando a Maco en un lado más frío y con tonalidades más azules, exagerando su tristeza; y del lado de Juan Moli, un lado más cálido, con colores más vivos y saturados, presentándolo como la salvación del héroe.

En la última instancia en la que aparece una azotea es en el plano final, para dar el último vuelco de la película. Luego de que vemos que Tito Gutierrez (Ariel Mateluna), el hermano de Maco, sale por primera vez hacia el jardín de la institución donde se encuentra, tras haber visto como Mirageman salvó a la niña de la red de pedofilia. La acción salta hacia a una azotea. Donde, por un plano general de la azotea vecina a la institución, se muestra que está Maco. Quien sobrevivió a sus heridas luego de su último enfrentamiento con los criminales y, fue a encontrarse con su hermano para mostrarle que no debía detenerse. Dándole esperanza para que continúe mejorando. En esta ocasión volvemos a los colores cálidos, acompañados de la melodía que se nos vino presentando a lo largo de todo el film. La melodía que caracteriza al personaje y lo sigue a Mirageman. Dando un cierre a la historia, con un estilo de comic, alejándonos del superhéroe, abriendo la historia para una segunda parte en este universo ya creado.

A modo de cierre, estas tres películas presentan tres universos creados de maneras diferentes, pero aun así nos muestran espacios que cumplen una misma función, a través de diferentes técnicas cinematográficas como la utilización de *flashbacks* (*Kiltro* y *Redentor*), la variación en los ritmos del montaje, creando así los para-espacios, la utilización de ciertos colores específicos para resaltar un mensaje que se busca presentar, la utilización de melodías que permiten reforzar sentimientos y otros elementos que no solo apoyan la narración y al espacio, sino también introducirnos más en la historia, presentando de

diferentes maneras la interioridad de los personajes, creando mayor dinamismo en la narración y la develando nuevas capas de personajes.

## Conclusiones

Luego de este breve recorrido por los espacios cinematográficos del cine de Ernesto Díaz, podemos constatar que la mayoría de sus largometrajes son apoyados por el espacio donde transcurren, y estos cumplen un rol fundamental dentro de los universos narrativos que presenta.

En este sentido, creo interesante volver a traer mecionar la entrevista realizada a Ernesto Díaz en el contexto de esta investigación. En ella el cineasta cuenta cómo a lo largo de su filmografía, en su proceso para pensar y crear estos universos primero se plantea que tan cerca de la realidad está trabajando.

“El Chile de *Mirageman* es más cercano al Chile real, que el de las otras dos películas (*Kiltro* y *Redentor*). Me preocupo del tono que quiero contar, y desde esta idea voy trabajando el vestuario, el sonido y los otros elementos. Al tener esto claro voy trabajando estos ‘Chiles’ diferentes y las películas van tomando su forma.”<sup>37</sup>

Es así como Ernesto Díaz primero nos situaría en un lugar, donde luego la historia va tomando su configuración, con los espacios que la contienen y cómo estos se despliegan audiovisualmente para contribuir a develar nuevas capas de los personajes, dándoles mayor profundidad y ayudando a contextualizar la historia y el universo creado.

En las películas analizadas se presentan tres universos narrativos diferentes, de los cuales rescatamos un mismo núcleo funcional para el trío, que es la utilización de los espacios no como un simple contenedor de las acciones, sino una herramienta narrativa que permite apoyar la narración. Esto, por medio de la utilización de diferentes estrategias según los

---

<sup>37</sup> Ref: Entrevista a Ernesto Díaz Espinosa, realizada vía zoom el día 30 de abril del 2021. Entrevistado por mí.

códigos en que se narra cada film, ya sea a través simples detalles como permitir que el personaje despliegue sus habilidades únicas, las cuales destacan y lo convierten en el protagonista del film, como es en el caso de la secuencia del Puerto en *Redentor* (2014), hasta detalles más complejos como el *backstory* del personaje de Maco y su hermano, cuando vamos recorriendo los recortes pegados en la pared de la habitación de Maco, mientras esto se acompaña con flashback sonoros y algunos visuales, que nos presentan diferentes capas del personaje.

Esta utilización particular de los espacios, además de colaborar en la creación de universos complejos dentro de los films y personajes más sólidos, traería como consecuencia que al realizar diferentes visionados de los films se nos presenta un nuevo film. Es decir, el espacio fílmico se nos presenta como una dimensión clave, y en cierto sentido en permanente transformación, capaz de ofrecerle al espectador nuevas aristas desconocidas del universo narrativo del film, que en una primera pasada se desconocen, como lo es el caso del acceso a la interioridad del personaje de Max Kaiba en el film *Kiltro*. Aquí, luego de un primer visionado Max Kaiba se presenta como un vil y despiadado personaje, pero luego de observar de nuevo las secuencias de sus recuerdos, localizados mayormente en espacios interiores, caracterizados por una representación del color rojo, el cual se mencionó previamente, el cual refleja dos sentimientos diferentes, que se buscaron aplicar en estos recuerdos, la pasión (en el recuerdo del primer encuentro entre Max Kaiba y su enamorada) y la furia (en el recuerdo cuando Max Kaiba asesina a su amada luego de enterarse que no es el padre de su hija). Vemos un personaje despechado, que la furia del momento lo llevó a acabar con la vida de la mujer que amaba, pero en vez de poder aceptar este dolor busca proyectarlo en el personaje de Terán y los “zeta”. Complejizando así a un

personaje del cual simplemente veíamos una primera capa, a través justamente de las características del espacio fílmico en el cual suceden la mayor parte de las escenas que definen el devenir de este personaje. Estos personajes e historias, no serían lo mismo si los espacios no estuvieran pensados previamente para que los largometrajes cobren más sentido, y esto es porque Ernesto Díaz le otorga un gran valor al tópico del espacio, y piensa en profundidad dónde situar sus historias previamente. En este sentido, el director no sólo se enfoca en las historias, sino que busca los diferentes espacios que las motivan y se centra en el cómo estos ayudan a justificar y contextualizar los relatos. Como menciona en la entrevista:

“es clave donde sucede la historia. Contar historias que pudieran pasar en nuestra realidad social, nuestra cotidianidad es con lo que me gusta jugar. El hacerlas como un cable a tierra con Chile, principalmente a una ciudad. La gracia de cómo me planteo los relatos está en que pienso como sucederían estos relatos en Chile. Esto cambia mucho a los personajes, la historia, etc. Esta toma su camino, se empieza a hacer distinta y única. Busco ser súper consiente de que lo que haga quiera y pueda pasar en el lugar donde vive (la historia), aunque sea tan fantástico y sacado de las mechas como *Kiltro*”<sup>38</sup>

Podemos decir, luego de este breve reocrido por parte de la obra de Ernesto Díaz Espinoza, que los espacios son un factor fundamental, que se debe revisar y repensar a la hora de escribir un guion, con el fin de no tratarlos sólo como un mero contenedor de las acciones, y obtener de ellos todo su potencial cinematográfico, como verdaderos actores del film, en el sentido que actúan sobre los personajes, modificando el estado de las cosas. Porque ¿qué pasaría si cambiáramos el espacio de alguno de los tres films analizados? Tomemos como ejemplo *Kiltro*, si localizáramos este film en otro barrio que no fuese

---

<sup>38</sup> Ref: Entrevista a Ernesto Díaz Espinoza, realizada vía zoom el día 30 de abril del 2021. Entrevistado por mí.

Patronato perdería gran fuerza la verosimilitud de este universo y también la dimensión crítica o política del relato. El cual esta estratégicamente puesto en un barrio donde se mezclan las diferentes culturas, donde socialmente existe este contexto de artes marciales, porque podemos encontrar diferentes dojos donde se imparten diferentes tipos de artes marciales en este barrio. El espacio, en este caso Patronato, agrega estas características al universo, si bien el film tiene una trama más fantasiosa, es el barrio el que permite la justificación del por qué encontramos diferentes elementos culturales en este universo y como es que llega a existir este conflicto.

Es por esto que analizar el espacio y pensar donde se realizarán las acciones, permitiría disponer de diferentes dispositivos que permitan apoyar a los personajes a desplegar sus habilidades o cumplir de la mejor manera su cometido, todo esto en relación al contexto cultural y social en el que se desarrollan.

Como también es el caso de las películas en las cuales el personaje principal es Jackie Chan, como por ejemplo en el film *El invencible* (Sammo Hung, 1997), el protagonista se ve involucrado en una pelea dentro de un edificio en construcción, lo que permite mayor dinamismo a la secuencia, aprovechando los diferentes artefactos que se pueden encontrar en esta misma, como escaleras, puertas en construcción y diferentes herramientas. Ernesto Díaz intentó hacer algo similar, en la película *Redentor* (2014), cuando el personaje de Zaror, va a la guarida de los narcotraficantes, la cual es un depósito. Este espacio permitió crear secuencias con mayor dinamismo, permitiéndole a la cámara escabullirse por entremedio de las maderas y las paredes en construcción, para conseguir que el espectador se involucre de mayor manera en la secuencia y al mismo tiempo desordenándole su “espacio mental”, que fue creando mientras se armaba la secuencia.

Encontrar la particularidad en los espacios, extrayendo la idea de que son simples contenedores de las acciones, son algunos cambios simples y otros más complejos que podrían ser incluidos en este tipo de películas, a nivel nacional y, a la hora de repensar o escribir un guion, así se podría enriquecer de mayor manera estas películas, como sucede en el caso de los proyectos analizados, y a los personajes. Creando no sólo un cine más dinámico y entretenido para el espectador, sino también más rico y complejo.

Conforme a estos resultados, a futuro me resultaría interesante, no solo ampliar la investigación a la filmografía completa de Ernesto Díaz, sino también evaluar la posibilidad de incluir otros largometrajes nacionales del mismo género, aunque de otros períodos, como *Johnny cien pesos* (Gustavo Graef Merino, 1993), *Pacto de Fuga* (David Albala, 2020), entre otros. Utilizando la base de esta investigación, también creo que podría resultar interesante abrir más el foco e incursionar en ciertos referentes emblemáticos del cine latinoamericano de acción, estudiando las películas del género que puedan tener una dimensión espacial más desarrollada, como *El Mariachi* (Robert Rodríguez, 1992) para así poder ver cómo estas funcionaron o funcionan dentro de los contextos sociales-culturales-históricos en los que se desarrollaron y en los cuales fueron presentados. Esto, con el objetivo de poder vislumbrar cual es la línea transversal del cine de acción latinoamericano y como éste puede tomar su propia particularidad para crear un subgénero de cine de acción latinoamericano, el cual se diferencia del hollywoodense. Pudiendo crear su propia red de fanáticos y hacer avanzar la industria en Latinoamérica, de un modo crítico, vinculado con la realidad local y sus diferentes contextos históricos y culturales a partir del desarrollo y problematización de la dimensión espacial.

## **Bibliografía:**

Davis, B. (2012). *The Battle for the Bs*. Rutgers University Press.

Bursch, N. (1985). *Praxis del Cine* (5.<sup>a</sup> ed.). Fundamentos.

Amy Corbin (2014) *Travelling through cinema space: the film spectator as tourist*,  
Continuum, 28:33, 314-319, DOI: 10.1080/10304312.2014.900880

Hellen, E. (2008). *Psicología del color* (1.<sup>a</sup> ed.). Gustavo Gili.

Jones, N. (2015). *Hollywood action films and spatial theory*. Routledge.

Tasker, Y. (2002). *Spectacular Bodies. Gender, genre and the action cinema*. Routledge.

Tasker, Y. (2004). *Action and adventure cinema*. Routledge.

## **Webgrafía:**

Moura, G. (2016, 31 octubre). *Elements of Cinema*. Recuperado 13 enero, 2020, de  
<http://www.elementsofcinema.com>

Kiltro - Cinechile. Recuperado 10 Julio, 2020, de <http://cinechile.cl/pelicula/kiltro/>

Mirageman - Cinechile. Recuperado 10 Julio, 2020, de  
<http://cinechile.cl/pelicula/mirageman/>

Redentor – Cinechile. Recuperado 10 Julio, 2020, de <http://cinechile.cl/pelicula/redentor/>

**Figuras:**

Chow, R y Ho, L (Productores). Chan, J. (Director) (1985). Police Story. Hong Kong.  
Golden Harvest.

Feitshans, B. (producer). Cosmatos, G.P. (director). (1985). Rambo: First Blood Part II.  
E.E.U.U. Carloco Pictures.