

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



La construcción de los personajes protagónicos en el lenguaje audiovisual
cinematográfico: el caso de la película *Wiñaypacha* (Catacora, 2018)

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Comunicación
Audiovisual que presenta:

Italo Gregory Fernandez Yamuca

Asesora:

Gabriela Nuñez Murillo

Lima, 2023

Informe de Similitud

Yo, **Gabriela Nuñez Murillo**, docente de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesora de la tesis titulada **La construcción de los personajes protagónicos en el lenguaje audiovisual cinematográfico: el caso de la película Wiñaypacha (2018)**, del autor **Italo Gregory Fernandez Yamuca**, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 6%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 19/06/2023.
- He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lima, 19 de junio del 2023

Apellidos y nombres de la asesora: Nuñez Murillo, Gabriela	
DNI: 25742350	Firma 
ORCID: 0000-0001-9033-2268	

AGRADECIMIENTOS

A mi abuela Elena Yaya Chumpitaz por nunca de dejar de creer en mí

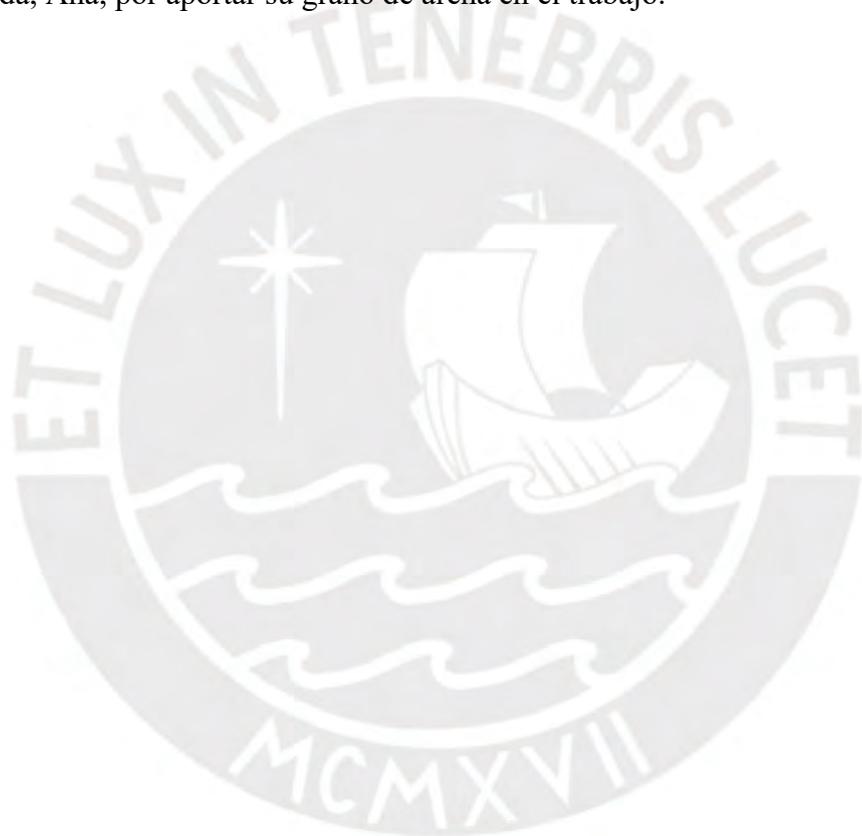
A mi mamá Gloria y a mi papá Gregorio por apoyarme siempre en toda mi vida

A mi hermano por escucharme

A mi asesora, Gabriela Núñez, por su tiempo y soporte académico

A Rosa María Oliart, José Ayala y a Tito Catacora por sus compromisos

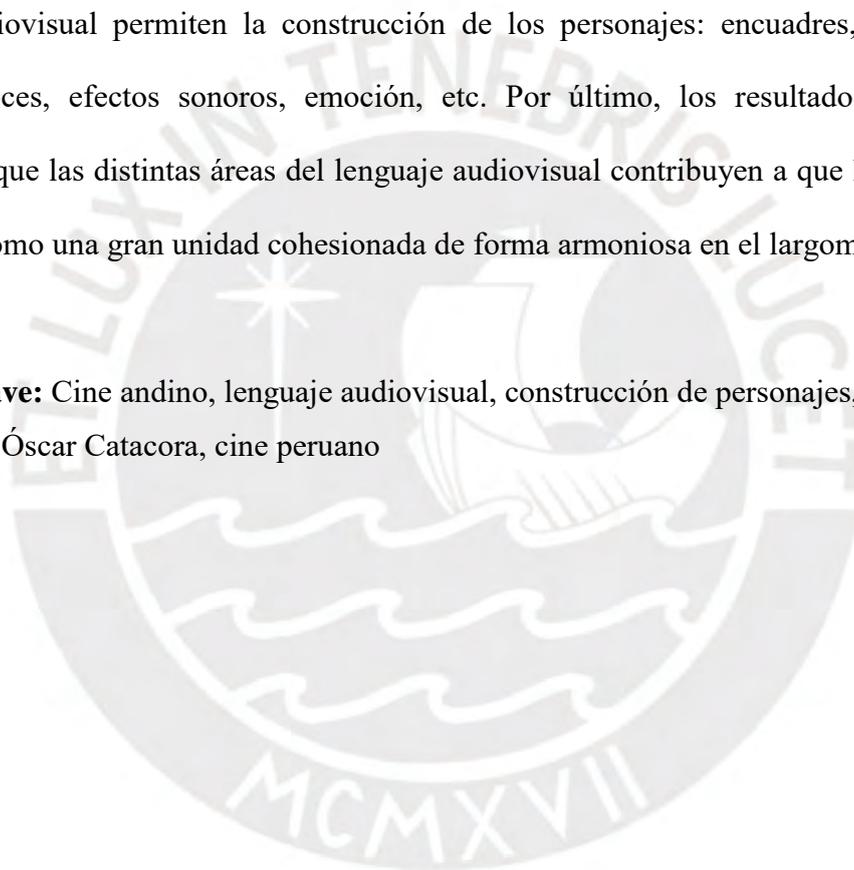
Y a mi enamorada, Ana, por aportar su grano de arena en el trabajo.



RESUMEN

El presente trabajo tuvo como objetivo descubrir cómo el lenguaje audiovisual contribuye a la construcción de Willka y Phaxsi, personajes principales de la película *Wiñaypacha*. Se trató de una investigación de enfoque cualitativo con un alcance exploratorio-descriptivo. Asimismo, se emplearon matrices de análisis de contenido y se realizaron entrevistas a tres especialistas que tienen conocimiento del lenguaje audiovisual y del contenido de la película. Por otro lado, las hipótesis de la investigación estuvieron relacionadas con qué elementos del lenguaje audiovisual permiten la construcción de los personajes: encuadres, luz, utilería, decorado, voces, efectos sonoros, emoción, etc. Por último, los resultados del estudio confirmaron que las distintas áreas del lenguaje audiovisual contribuyen a que los personajes se integren como una gran unidad cohesionada de forma armoniosa en el largometraje.

Palabras Clave: Cine andino, lenguaje audiovisual, construcción de personajes, *Wiñaypacha*, Óscar Catacora, cine peruano



ABSTRACT:

The aim of this study was to discover how audiovisual language contributes to the construction of Willka and Phaxsi, the main characters in the film *Wiñaypacha*. It was a qualitative research with an exploratory-descriptive scope. Likewise, content analysis matrices were used and interviews were conducted with three specialists who have knowledge of the audiovisual language and the content of the film. On the other hand, the research hypotheses are related to which elements of the audiovisual language allow the construction of the characters: framing, light, props, set design, voices, sound effects, emotion, etc. Finally, the results of the study prove that the different areas of audiovisual language contribute to the integration of the characters as a large, harmoniously cohesive unit in the feature film.

Key Words: Andean cinema, audiovisual language, characters building, *Wiñaypacha*, Óscar Catacora, Peruvian cinema

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	11
MATRIZ DE PREGUNTAS, OBJETIVOS E HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	14
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	16
1.El lugar del cine andino en el cine peruano	16
1.1. Cine peruano	16
1.1.1. Una breve historia del cine peruano	16
1.1.2. La ley cinematográfica del Perú	17
1.1.3. El cine regional vs el cine limeño	20
1.2. El cine andino y la representación de la cultura andina	22
1.2.1. La cultura andina	22
1.2.2. La representación y la identidad	28
1.2.3. Aproximación conceptual del cine andino	30
1.2.4. Películas del cine andino	33
2.El guion en el cine	36
2.1. La estructura dramática	37
2.2. La construcción de los personajes	39
3.El lenguaje audiovisual	41
3.1. La dirección de fotografía	42
3.1.1. Las claves tonales y el control de la incidencia	42
3.1.2. El plano cinematográfico	44
3.2. La dirección de arte	48

3.2.1. Los componentes visuales de la dirección de arte	48
3.2.2. La utilería, el decorado y la caracterización	50
3.3. La dirección de sonido	51
3.3.1. Los elementos de la banda sonora	51
3.3.2. Las características acústicas del sonido	54
3.4. El montaje	54
3.4.1. El montaje narrativo	55
3.4.2. La regla de seis	56
4. La estética en el cine	58
CAPÍTULO 2: DISEÑO METODOLÓGICO	60
2.1 Enfoque y Tipo de Investigación	60
2.2 Alcance de la Investigación	60
2.3 Método y Unidades de Observación de la Investigación	61
2.4 Técnicas de Recojo de Información	63
2.5 Etapas del Proceso de Investigación	63
2.6 Diseño de instrumento	66
CAPÍTULO 3: ANÁLISIS DE RESULTADOS	102
3.1. La dirección fotográfica en la construcción de los personajes Willka y Phaxsi	103
3.1.1. La iluminación	103
3.1.2. Los ángulos y la altura	118
3.1.3. El encuadre y los tipos de plano	130
3.2. La dirección artística en la construcción de los personajes Willka y Phaxsi	144
3.2.1. La vestimenta	144
3.2.2. El decorado y la utilería	157
3.2.3. La paleta de colores	173

3.3. La dirección sonora en la construcción de los personajes Willka y Phaxsi	184
3.3.1. La voz	184
3.3.2. El foley, la atmósfera sonora y la atmósfera dramática	197
3.4. El montaje en la construcción de los personajes Willka y Phaxsi	210
3.4.1. La emoción, la historia y el ritmo	211
3.4.2. La línea de mirada, el eje de acción y el espacio tridimensional de la acción	230
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	233
BIBLIOGRAFÍA	238



INTRODUCCIÓN

Actualmente, se evidencia un creciente interés por parte de los cineastas regionales en desarrollar historias sobre personajes andinos con el fin de exhibirlos como sujetos más activos y que no solo sean considerados como parte del paisaje de las películas. En línea con lo anterior, en el presente trabajo de investigación se ha descrito y analizado la película *Wiñaypacha*. Dicho largometraje ha ganado premios nacionales e internacionales por su gran realización audiovisual y por las temáticas que aborda: el abandono, la pobreza y la discriminación hacia la población andina. Por todo lo antes mencionado, se puede afirmar que el aporte original de este estudio es que analiza la construcción de los personajes de la cultura aimara a través del lenguaje audiovisual usado en el *filme*. De igual manera, otra contribución que brinda la tesis es la forma en cómo está organizada la información desde las distintas áreas del lenguaje audiovisual sobre la construcción de los personajes. Además, aporta al conocimiento porque revela información obtenida de las entrevistas realizadas a Tito Catacora, Rosa María Oliart y a José Luis Ayala; los dos primeros, especialistas que han formado parte de la realización audiovisual de *Wiñaypacha* y el último, un intelectual y hablante nativo de la lengua aimara.

En el primer capítulo del documento se desarrolla el marco teórico. Se abordan temas relacionados al contexto histórico del cine peruano: el origen del cine peruano, la evolución de la ley cinematográfica y la competencia entre el cine limeño y el cine regional. Igualmente, se explica cómo es la cultura andina y de qué forma está representada en las películas peruanas, poniendo énfasis en aquellas que tratan la cultura aimara. Además, se describen los conceptos de representación, identidad y cine andino. Asimismo, se desarrolla el concepto del guion: cómo es la estructura dramática de los tres actos y la creación de los personajes. Por otra parte, se detallan las distintas áreas del lenguaje audiovisual y los elementos de estas que, contribuyen a la construcción de los personajes y de la historia.

En el segundo capítulo se desarrolla el diseño metodológico para un análisis eficiente y riguroso sobre el *filme*. En línea con lo anterior, se explica cuál es el enfoque, tipo y alcance de la investigación. Además, se señala cuál es el método y las unidades de observación. Del mismo modo, se describen cuáles fueron las técnicas de recojo de información y las etapas del proceso de la tesis.

En el tercer capítulo se desarrollan las hipótesis específicas planteadas en la investigación. Por ende, se explica cuál es el rol que cumplen las distintas áreas del lenguaje audiovisual en la construcción de los personajes. Cada apartado se apoya en imágenes, fuentes académicas y entrevistas para hacer más sencilla y sostenible la lectura e interpretación de la película.

Por último, como resultados del trabajo, se comprueba que el lenguaje audiovisual sí construye a los personajes a través de distintos elementos, tales como los encuadres, los planos, la utilería, el decorado, las voces, los efectos sonoros, la emoción, el ritmo, etc. Del mismo modo, es importante afirmar que en la película siempre está presente la competencia por el dominio del espacio filmico: Willka y Phaxsi vs la naturaleza. Evidentemente, quien sale victorioso de la competencia es el entorno natural al absorber a los personajes, aunque hay distintas interpretaciones que brindan tanto los críticos como los mismos cineastas.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

A lo largo de los años, las películas extranjeras han acaparado la atención y los elogios de la crítica internacional; sin embargo, en el Perú, pocas veces se ha presentado la oportunidad de contemplar una buena historia que refleje las problemáticas que socavan el desarrollo de la sociedad andina, así como la ineficaz gestión del Estado. Una cinta que cumple con lo antes mencionado es la película peruana *Wiñaypacha*.

Wiñaypacha es una obra cinematográfica peruana realizada en el 2018 y dirigida por Óscar Catacora. Este largometraje fue la primera película peruana hablada en aimara. Fue ganadora en la categoría a Mejor Ópera Prima y Mejor Fotografía en el Festival de Cine de Guadalajara, Además, obtuvo el premio de distribución del Ministerio de Cultura en el concurso de largometrajes en el 2013. Asimismo, la cinta fue estrenada en el Festival de Cine de Lima, contando con una gran audiencia y buenas críticas. El rodaje de la película se realizó a más de 5000 metros sobre el nivel del mar en el nevado Allincapac, contándose con dos actores naturales aimara- hablantes: Rosa Nina y Vicente Catacora.

El nombre completo del director es Óscar Quispe Catacora, quien nació el 18 de agosto de 1987 en la región de Huaychani, distrito de Acora. Desde la corta edad de 7 años, Quispe tuvo que trabajar para contribuir a la economía de su familia, pues era hijo de campesinos y estos no obtenían suficiente dinero para mantener el hogar. En el año 2009, ingresó a la Universidad Nacional del Altiplano para estudiar la carrera de teatro. No obstante, abandonó sus estudios porque surgieron conflictos internos dentro de dicha casa de estudios. Años más tarde, en el 2011, ingresó a la carrera de Ciencias de la Comunicación Social, en la misma universidad para formarse en la producción audiovisual.

Desde la perspectiva de Óscar Quispe Catacora, la película *Wiñaypacha* podría ser categorizada como cine andino, puesto que en el contenido se muestra un estilo de vida que

es más propio de las comunidades andinas. Ese estilo de vida se muestra en la crianza de ganado como actividad económica, el lugar en donde viven, el idioma que hablan y las costumbres de los personajes Willka y Phaxsi. Sin embargo, no se pretende señalar que estos dos personajes representan a todas las comunidades andinas, pues ello obedecería a un estereotipo que se tiene sobre la forma de vivir en los andes.

Cabe mencionar que, actualmente los cineastas muestran mayor interés en las lenguas indígenas. Este hecho se evidencia en películas tales como *Retablo*, *Madeinusa* y *La Teta asustada*. Incluso se ve a actores andinos como Magaly Solier en papeles protagónicos, situación que soslaya al estereotipo que presenta a los miembros de las comunidades andinas como sujetos pasivos que solo embellecen la propuesta cinematográfica de grabar en los andes del Perú. Además, el hecho que el director sea una persona que ha vivido en los andes, influye significativamente en la realización de la película con diálogos en aimara.

A lo largo de la historia del cine peruano se han elaborado importantes películas basadas en la cultura andina: *Kukuli*, *Kuntur Wachana*, *El caso Huayanay* y *El Huerfanito*. Con respecto a *Kukuli*, se sabe que es la primera película peruana hablada en quechua y que fue realizada en 1961 por Luis Figueroa, Eulogio Nishiyama y César Villanueva. Por su parte, *Kuntur Wachana* fue realizado por Federico García, quién a través de dicho largometraje desarrolla un discurso ideológico a favor de la reforma agraria en el contexto del gobierno militar de Velasco Alvarado. Asimismo, en la cinta *El caso Huayanay*, se cuenta una historia en la que, los derechos de los indígenas son pisoteados por mandato de los gamonales y, al no poder encontrar ayuda ni justicia por parte del Estado, deciden realizar justicia por mano propia. Finalmente, *El Huerfanito* es una película de Flaviano Quispe, estrenada en el 2004; dicho filme tuvo éxito a nivel comercial en el Perú, ya que cuenta la historia de un

niño del campo que sufre muchas tragedias y que queda huérfano (Bedoya, 1997). Las cuatro películas mencionadas anteceden a la película *Wiñaypacha* ayudan a comprender cómo ha sido visto y representado el indígena en el cine peruano a lo largo de los años. Entendido esto, se explica por qué es importante conocer el rol del lenguaje audiovisual en el filme.

El lenguaje audiovisual se compone por cuatro áreas: la dirección de fotografía, la dirección de arte, la dirección de sonido y el montaje. En la película, estas áreas se retroalimentan entre sí y llegan a construir a los personajes Willka y Phaxsi. El objetivo de esta investigación es conocer cómo cada especialidad de la producción aporta en la construcción de los personajes. No hay muchos estudios que traten sobre películas andinas y más aún que analicen el lenguaje audiovisual con respecto a la construcción de los personajes protagónicos. Por eso, es relevante estudiar el lenguaje audiovisual de la película *Wiñaypacha*, la cual ha llegado a ser preseleccionada a los premios Óscar y ha ganado premios en México. Por lo tanto, la pregunta general de la investigación es la siguiente: ¿De qué forma el lenguaje audiovisual de la película *Wiñaypacha*, contribuye a la construcción de los personajes Willka y Phaxsi? Planteada esta pregunta, se pretende conocer a profundidad cada área de la producción y cómo estas se entrelazan para construir a los personajes de la cinta.

En distintos trabajos de investigación no se ha abordado un estudio exhaustivo sobre la relación del cine andino con su concepto, su contenido y su estilo audiovisual. En esa misma línea, es un hecho que no se ha estudiado mucho acerca del cine regional y de la historia del cine en el Perú, puesto que son pocos los autores que, como Emilio Bustamante y Ricardo Bedoya, abordan estos temas. La presente tesis recoge información de los estudios de estos dos autores.

Otro punto es que, en la presente tesis se proponen breves síntesis sobre algunas teorías antropológicas que se presentan en el marco teórico para definir el cine andino, situando esta categoría en un año y espacio específicos. Asimismo, se han escogido fuentes académicas en las que se analizan películas con temáticas andinas para conocer cómo es representado el indígena en el Perú.

Ricardo Bedoya en sus libros, „100 años de cine en el Perú: una historia crítica“ (1992) y „Un cine reencontrado. Diccionario ilustrado de las películas peruanas“ (1997), estudia la historia del cine peruano y analiza relevantes películas peruanas del siglo XX. Asimismo, nos explica cómo surgió el Cine Club del Cusco y el cine campesino. Incluso describe y manifiesta quiénes fueron los máximos exponentes del cine campesino y de qué forma el cine europeo ha influenciado en la realización de los largometrajes andinos. El enfoque de los estudios es de índole histórico y antropológico.

Por su parte, Bustamante y Luna (2014), son autores fundamentales en este trabajo de investigación, debido a que explican qué es el cine regional y cómo es el sistema de producción, distribución y de difusión de las cintas. Además, los autores realizan una breve reseña del perfil del cineasta regional y analizan películas de distintos géneros.

Del mismo modo, en el artículo „El cine regional en el último lustro“ de la revista *Ventana Indiscreta* de la Universidad de Lima se desarrolla brevemente qué es el cine regional, el perfil del cineasta regional y la perspectiva estética que se tiene de las obras audiovisuales regionales (Bustamante, 2015). Esto ayuda a ampliar mejor el panorama sobre el cine peruano para el trabajo.

Además, se empleará el artículo de Bustamante (2015) en referencia a los directores de cine que fueron inspiración para la película *Wiñaypacha*. Del mismo modo, en el escrito, el autor realiza interpretaciones importantes que ayudan a sostener los argumentos del análisis de la interpretación del contenido de la tesis.

Desde otra perspectiva histórica, Valdez Morgan (2006) realiza una aproximación conceptual de lo que es el cine andino. Asimismo, presenta un análisis sobre películas con temáticas andinas entre 1960 y 1980 como *Kukuli*, que marcó el inicio del auge andino, y *Kuntur Wachana*, que marcó el cierre del auge del cine andino. Esta definición retroalimenta y permite establecer algunas diferencias, como ya lo había hecho Bedoya (1992), entre el cine campesino y andino.

Por otro lado, Sánchez (2015) define el cine andino, el cine campesino y el cine regional. Estos conceptos contribuyen a delimitar mejor qué es el cine andino. Además, el autor mencionado estudia los contenidos del cine regional en Ayacucho y Puno en el siglo XXI para averiguar cuál es la tendencia que hay en la actualidad con respecto al siglo pasado. Es necesario conocer qué contenidos se han realizado en el siglo XXI en las regiones del país para conocer si hay una inclinación en realizar películas del cine andino.

El libro de Llanque (1990) sobre la cultura aimara ayuda a tener un concepto más certero del hombre aimara desde antes del imperio inca hasta la actualidad. El autor explica de forma precisa cada aspecto del hombre aimara.

Del mismo modo, los autores Arias y Polar (1991) son imprescindibles para contextualizar los orígenes, la naturaleza y realidad vigente de la cultura aimara. En sus distintos apartados especifican que originalmente dicha cultura ha sido constantemente golpeada y sometida por otras culturas. El libro ayuda a desarrollar el concepto de la cultura andina en el marco teórico para luego ser utilizado en el desarrollo del análisis.

Además, autores como Cayón (1971) e Isbell (1974), etc., explican la cultura andina y abordan específicamente la quechua desde conceptos tales como: los animales, la relación hombre -naturaleza, la cosmovisión indígena, la reciprocidad y el parentesco, aspectos que son fundamentales en la vida del hombre de los andes.

Para saber a qué se refieren las palabras representación e identidad es necesario utilizar los conceptos que detallan los autores Hall (2010) y Moscovici (1979). Estos conceptos se utilizarán a lo largo del análisis de la película y los lectores podrán comprender qué significa cuando se trate de representación de la cultura aimara.

Existen algunos estudios sobre el análisis del lenguaje audiovisual en películas peruanas; sin embargo, son escasos, debido a que la mayoría de los trabajos de investigación se inclinan por estudiar programas televisivos, spots publicitarios y películas extranjeras. Asimismo, las pocas películas que han sido analizadas están relacionadas principalmente al conflicto armado interno.

En la presente investigación, se utiliza gran parte de los conceptos y teorías del lenguaje audiovisual, tales como el libro de *El arte cinematográfico: una introducción* de Bordwell y Thompson (1995). Estos autores son los primeros en hacer un libro completo sobre cada aspecto del lenguaje audiovisual y desarrollan cada área con mucha profundidad. Los autores explican la importancia del plano cinematográfico, la luz, el decorado, la utilería, la banda sonora y la edición. En el libro se realizan descripciones y definiciones de la clasificación de cada área de la producción en el cine según sus características y de sus usos. Estos autores explican las funciones y la importancia de la imagen y del sonido.

Por su parte, Block (2008) estudia los elementos visuales que se hallan en un plano. El autor descompone la imagen hasta la unidad mínima para hacer conocer al lector de qué forma un director de cine puede hacer atractivo y contrastado el plano para el espectador. Esta teoría ayudará a reforzar la teoría de Bordwell y Thompson (1995).

En el libro *El cine y sus lenguajes* se desarrolla con bastante precisión cada área del lenguaje audiovisual: la dirección fotográfica, artística, sonora y el montaje (Baccaro y Guzman, 2013). Esta teoría ayuda a reforzar el marco conceptual y al marco teórico sobre cómo aporta el plano cinematográfico a la narración.

Para alimentar mejor el marco teórico acerca del rol que cumple el sonido en el cine se recurre a la teoría de Rosa María Oliart. „Los elementos de la banda sonora“: En el documento se plantean distintos elementos de la banda sonora: los diálogos, las atmósferas, el silencio, la música, los efectos y el silencio (Oliart, 2013). Cada elemento sonoro brinda información que causa en el espectador distintas sensaciones y emociones. Por su parte, Bordwell y Thompson (1995) describen y explican las características acústicas del sonido para complementar la teoría de Oliart.

Para realizar un análisis interpretativo de la película peruana se estudió la teoría de la estética en el cine. Aumont, Bergala, Marie y Marc (1996) explican a profundidad teorías estéticas sobre el cine. Para ello, desglosan el lenguaje audiovisual en cada área y analizan desde sus perspectivas qué aportes realizan al filme. Además, realizan interpretaciones sobre el espacio del encuadre, el montaje, la narración y el lenguaje. Esta fuente se complementará con Oliveras (2006) quien desarrolla qué es la estética y cuáles son las consecuencias del hombre al contemplarla.

Adicionalmente, Larios y Ruiz (2017) desarrollan los claves tonales de la fotografía y su relevancia en el plano cinematográfico para generar distintas sensaciones e interpretaciones al espectador. Este aspecto de la fotografía, permite a los cineastas manejar la intensidad y dureza de la luz en la imagen que construye la atmósfera cinematográfica.

Algunos trabajos escritos por Tarkovsky (2002) y otros autores brindan explicaciones interesantes sobre el desarrollo del montaje cinematográfico; no obstante, se ha seleccionado como criterio para el análisis la teoría de Murch (2003) porque se considera que es el más apropiado a nivel emotivo e intelectual. Este autor brinda explicaciones de lo que implica trabajar como editor y desarrolla teoría y brinda mayor importancia a ciertos niveles del montaje que hace que una película se sienta como unidad, que genere emociones y brinde información nueva al espectador.

Es imprescindible conocer lo que implica el guion, el desarrollo de los personajes, la historia, etc. Los conceptos encontrados en los libros de Field (1979) y McKee (2011) han servido como guía a muchos cineastas, guionistas y directores para llevar a cabo su guion cinematográfico y resulte un éxito en la pantalla grande. Por eso, se incluyen sus teorías en el marco teórico desarrollado en esta investigación.

En síntesis, los trabajos realizados por algunos autores mencionados muestran panoramas sobre el cine peruano y otros autores explican la naturaleza del lenguaje audiovisual. Todo esto enriquece el marco teórico para analizar cómo dicho lenguaje audiovisual se ha desarrollado particularmente en la película *Wiñaypacha* para la construcción de los personajes protagónicos.

JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Desde tiempos remotos, el cine se ha posicionado como una forma de comunicación a través de imágenes y sonidos que tiene distintos contenidos que representan o hacen alusión a la realidad y que, en muchos casos, obedecen a críticas sociales, políticas, económicas en distintos contextos. En este sentido, la importancia de este estudio radica en que la película *Wiñaypacha* es una crítica hacia el abandono de los padres. De igual forma, en menor medida es una crítica hacia la sociedad peruana y al Estado, ya que ilustra la existencia de comunidades andinas con mucha pobreza, aisladas de la sociedad y discriminadas por sus idiomas nativos. Por ello, es relevante analizar el lenguaje audiovisual para observar cómo se ha construido a los personajes de Willka y Phaxsi porque estos representan a dichas comunidades.

Se considera que es importante analizar el largometraje *Wiñaypacha* porque el lenguaje audiovisual ha logrado representar la cultura andina en toda la historia. La iluminación, el ángulo, la altura, el encuadre, el tipo de plano, el decorado, la utilería, la paleta de colores, el foley, las atmósferas sonoras y dramáticas, etc., son recursos audiovisuales que se sienten muy naturales y realistas; por ello, la película hace sentir al espectador que está viendo realmente la vida de una pareja en los andes. Asimismo, es importante subrayar que la película no está sobrecargada de elementos a nivel visual y sonoro, pues obedece más a un estilo minimalista que satisface y atrae al espectador a contemplar la obra audiovisual.

Asimismo, se debe estudiar la película *Wiñaypacha*, debido a que la lengua aimara ha sido empleada por primera vez en el cine peruano. Esto podría influenciar a otros cineastas para la realización de películas con diálogos en aimara en el futuro. Además, al ser un largometraje que ha obtenido premios a nivel internacional y haber sido preseleccionada para los premios Óscar y Goya, hace que sea relevante estudiar el lenguaje

audiovisual, pues ha sido alabada por la crítica nacional e internacional por haber cumplido una excelente realización audiovisual.

El aporte académico de esta investigación ayudará a conocer mejor lo que se denomina cine andino y a algunas películas de este tipo de cine: *Kukuli*, *Kuntur Wachana*, *El caso Huayanay* y *el huerfanito*. El motivo por el que se explican estas cuatro películas es porque cada una de ellas responde a la reivindicación de la imagen del indígena en el cine. Por un lado, *Kukuli* fue realizada para representar a la figura del indígena como un sujeto activo y protagónico. En el contenido de la película, se muestran las costumbres y las danzas de la cultura andina de forma ostentosa. Esta obra audiovisual fue la primera en emplear diálogos en quechua. Con respecto a *Kuntur Wachana*, se puede afirmar que es una película que representa el respaldo de la población andina hacia la iniciativa de reforma agraria en el gobierno militar de Velasco Alvarado. En este largometraje, el indígena es un personaje activo que se rebela contra la explotación y el maltrato por parte de los gamonales. Del mismo modo, con el filme *El caso Huayanay* muestra a los indígenas que hartos de ser humillados y vulnerados realizan justicia por manos propias. Con respecto a *Juanito, el huerfanito*, la película es una crítica social que exhibe el abandono y el maltrato infantil del indígena en espacios rurales y urbanos de la región de Puno.

El trabajo tiene aportes para los antropólogos y para los comunicadores y cineastas. Hay una definición aproximada a lo que es el cine andino y a las películas que entrarían en esta categoría. Asimismo, los filmes con temáticas andinas contienen discursos sociales y políticos que obedecen a distintos años y motivos. Ahora, los comunicadores y los cineastas, al conocer los resultados del análisis del lenguaje audiovisual de la película *Wiñaypacha*, podrán conocer los aspectos teóricos del cine aplicado al caso peruano. Este conocimiento les ayudará para la realización de películas con temáticas andinas.

Desde otro ángulo, es relevante conocer cómo ha sido empleado el lenguaje audiovisual en varias escenas, pues no se han recurrido, como suele suceder, a las luces artificiales, a la utilería y al decorado recreado, ya que los escenarios se sienten completamente naturales, generando en los espectadores la sensación de estar contemplando una historia real porque no hay uso de la música extradiegética y los planos son de larga duración.

La dirección de fotografía es admirable, pues establece encuadres, ángulos y claves tonales interesantes. A veces los planos cinematográficos enaltecen a las figuras, tanto a los animales como a los personajes, ya que ocupan gran parte del encuadre y son los puntos de interés para la audiencia. Por el lado de la dirección de arte, en la película se plantean colores vivos y saturados que están relacionados a la naturaleza. Crea un efecto en el espectador de tranquilidad que lo aleja de la ciudad. También, el sonido es un área clave porque la entonación y diálogos de los personajes se dan con naturalidad. Del mismo modo, los sonidos de la naturaleza ayudan a crear la dimensión de espacio y tiempo característico de la zona rural.

Para finalizar con la última área, pero no menos importante, el montaje desarrolla una mayor aproximación con la vida cotidiana en los andes. Los planos dan la sensación de congelar el tiempo, ese tiempo lento en el que las personas ven y viven cada momento cuando están en el campo ante paisajes hermosos y panorámicos donde suele vivir las comunidades andinas. En cambio, cuando las personas están en la ciudad, al estar constantemente ocupados se cree erróneamente que pasan rápido los días.

En esa misma línea, la forma de cómo está organizada la información en la tesis y las entrevistas realizadas a especialistas como Tito Catacora, Rosa María Oliart y José Luis Ayala brindan conocimiento nuevo sobre el filme y vida del hombre aimara.

El interés por este tema en particular es porque el director Óscar Catacora, con gran calidad técnica y conceptual, ha logrado plasmar una realidad latente de los peruanos en los andes del país: la sociedad andina fuera del alcance del Estado, con condición económica precaria y discriminada por su dialecto. Desde la perspectiva del autor, el filme responde a un llamado de atención a los peruanos y al gobierno para recordarles que hay personas que son olvidadas y nadie las cuida. Hay personas que manifiestan a través de distintos medios de comunicaciones con distintos formatos para generar reflexión sobre diversos temas que acontecen en la sociedad. En este caso, Óscar Catacora ha manifestado su discurso a través de la película *Wiñaypacha*.

MATRIZ DE PREGUNTAS, OBJETIVOS E HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN:

Pregunta general de Investigación	Objetivo general de la investigación	Hipótesis general de la investigación
¿De qué manera el lenguaje audiovisual contribuye a la construcción de los personajes Willka y Phaxsi en la película <i>Wiñaypacha</i> ?	Explorar de qué manera el lenguaje audiovisual contribuye a la construcción de los personajes Willka y Phaxsi en la película <i>Wiñaypacha</i>	El lenguaje audiovisual de la película <i>Wiñaypacha</i> contribuye a una construcción realista de los personajes mostrando una integración entre estos y su entorno, sus vestimentas, sus acciones cotidianas y su lenguaje.
Preguntas específicas de la investigación	Objetivos específicos	Hipótesis específicas
¿Cómo la dirección de	Comprender cómo la	El uso de la iluminación natural,

fotografía contribuye a la construcción de los personajes Willka y Phaxsi?	dirección de fotografía contribuye a la construcción de los personajes Willka y Phaxsi	las alturas, los ángulos, los encuadres y los tipos de planos contribuyen a la construcción de los personajes.
¿Cómo la dirección de arte contribuye a la construcción de los personajes Willka y Phaxsi?	Comprender cómo la dirección de arte contribuye a la construcción de los personajes Willka y Phaxsi	La ausencia de escenarios artificiales, el uso de la vestimenta y de la utilería, y la paleta de colores contribuyen a la construcción de los personajes.
¿Cómo la dirección de sonido contribuye a la construcción de los personajes Willka y Phaxsi?	Comprender cómo la dirección de sonido contribuye a la construcción de los personajes Willka y Phaxsi	Las voces en aimara, las atmósferas, el foley y las atmósferas sonoras contribuyen a la construcción de los personajes.
¿Cómo el montaje contribuye a la construcción de los personajes Willka y Phaxsi?	Comprender cómo el montaje contribuye a la construcción de los personajes Willka y Phaxsi	La emoción, la larga duración de los planos y el ritmo lento del montaje contribuyen a la construcción de los personajes.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

A continuación, se brinda un panorama conceptual del cine andino, la ley cinematográfica y su relevancia en el país. En esa misma línea, se realizan precisiones de carácter cultural, religioso y social de la población andina, poniendo énfasis en la cultura aimara. Asimismo, en un segundo apartado, se presenta la definición de guion y cuál es su naturaleza, ya que este influye de forma trascendental en un filme. Por último, en el tercer tema se explicó la función de cada área audiovisual y sus términos técnicos para la comprensión de la construcción de las películas.

1.El lugar del cine andino en el cine peruano

El cine peruano se ha caracterizado por poseer diversos géneros a lo largo de la historia. Sin embargo, no muchas personas han percibido el nacer de un nuevo género en el siglo XX: el cine andino. Por ello, en este trabajo de investigación es importante conocer qué es el cine andino y cuáles son sus características. Para conocer en qué momento determinado de la historia surgió, se desarrollará brevemente la historia del cine peruano, la ley cinematográfica en el Perú y el conflicto entre el cine limeño y el cine regional.

1.1. Cine peruano

1.1.1. Una breve historia del cine peruano

La mayoría de los estudios sobre cine abordan temas contemporáneos sobre las formas de hacer cine y pocas personas se han dedicado a estudiar el cine peruano desde sus inicios. Bedoya es uno de los investigadores que más ha estudiado el cine, por lo que constituye una referencia básica en este trabajo.

A finales del siglo XIX se proyectó una película por primera vez en el Perú. Los asistentes que presenciaron la proyección fueron las grandes autoridades estatales, la

prensa y los miembros de la aristocracia peruana (Bedoya, 1992). Al ser los inicios del cine, aún no se había desarrollado el sonido por lo que en la pantalla grande solo se observaban imágenes de forma secuencial. Es decir, las imágenes eran yuxtapuestas para contar una historia de forma narrativa.

Luego de algunos días, el cine se comercializó en Lima y las personas empezaron a abonar dinero para poder disfrutar de este nuevo arte. Después de algunos años, los empresarios extranjeros exportaron aparatos cinematográficos para que el país pudiera empezar a hacer cine (Bedoya, 1992).

Es así como, en el año 1899, se registraron por primera vez imágenes del Perú y, posteriormente, se empezaron a producir más contenidos, difundiéndose a escalas mayores (Bedoya, 1992). Los primeros contenidos eran filmados de forma natural; es decir, eran géneros documentales cuyos temas estaban relacionados a las costumbres, las ciudades, la Amazonía peruana, entre otros.

1.1.2. La ley cinematográfica del Perú

La ley cinematográfica del Perú ha sido criticada desde sus inicios y modificada a lo largo de los años. La primera ley de cine se dio en el año 1962. De acuerdo con Bedoya, la Ley 13936 eximió todo impuesto a la exhibición de las cintas producidas por empresas peruanas en el país (1992). No obstante, no se tomó en cuenta las formas de subvención; en consecuencia, la ley promulgada impedía brindar nuevas oportunidades a la nueva generación de empresarios peruanos para hacer cine. Además, la comunidad cinematográfica no tenía facilidades de acceso a espacios de exhibición porque realizar y difundir películas tenían un

alto costo que pocos alcanzaban. Asimismo, la norma legal no precisó con claridad quiénes serían los favorecidos, ya que no se estableció un porcentaje mínimo de cuándo se podría considerar empresa peruana para poder obtener los beneficios (Bedoya, 1992). Es importante señalar que la ley exigía que deba ser una persona jurídica y no una persona natural lo que ocasionó mayor dificultad al acceso monetario.

En los años sesenta, hubo un primer interés por parte del Estado en apoyar a los cineastas peruanos para poder realizar obras audiovisuales. Ese momento marcaría la industria del cine del Perú, ya que los realizadores cinematográficos se sintieron observados y apoyados por el gobierno por primera vez.

Con el régimen militar de Velasco Alvarado se promulgó un decreto: Ley No 19327, Ley de Fomento de la Industria Cinematográfica. Lo que se buscaba con la nueva norma legislativa era que brinde incentivos para la realización de cortometrajes y largometrajes peruanos. Además, dicha ley ayudaba a las películas peruanas a insertarse en el mercado que estaba inundado de películas extranjeras que les impedían obtener espacios de difusión y exhibición (Bedoya, 1992).

La nueva ley brindaba facilidades para realizar actividades cinematográficas por medio de subvenciones y, también, para adentrarse en el mercado competitivo. De esta manera, el cine peruano iba conociéndose más y obtenía mayor recaudación para la creación de nuevas películas. Eso no era todo, la ley obligaba a que en las salas de cine la proyección de una película extranjera sea acompañada de un cortometraje peruano y recibía beneficios económicos (Bedoya, 1992).

El acto forzoso de proyectar previamente cintas nacionales en películas extranjeras causaba, en ocasiones, descontento en las personas. El régimen de Velasco buscaba que los cineastas realicen obras cinematográficas y apoyaba a aquellas que estaban a favor de su ideología política. Evidentemente, aquellas cintas que mostraban una posición en contra del régimen eran censuradas y no recibían beneficios. Sin embargo, es importante resaltar que la ley promulgada incentivó a la realización de un número considerable de cortometrajes y largometrajes (Bedoya, 1992).

Años más tarde, en el gobierno de Fujimori, se promulgó la nueva Ley N° 26370 que tiene como finalidad, a diferencia de las anteriores leyes, crear, producir, promover y difundir películas nacionales. Cada año hay distintas categorías como largometrajes, documentales, entre otros en el que los cineastas a nivel nacional postulan para poder obtener el financiamiento parcial o total del Estado para la realización y/o posproducción de los filmes (Ley N° 26370, 1994). Hay un jurado que se encarga de asignar el presupuesto estatal a las cintas seleccionadas y son personas relacionadas a la cultura cinematográfica. Por otro lado, las películas peruanas gozan de un espacio en las salas de cine para competir con películas extranjeras y poder obtener recaudación económica (Ley N° 26370, 1994).

Han surgido cuestionamientos con respecto a la Ley N° 26370 que principalmente están relacionados a la cantidad monetaria insuficiente para la realización y promoción de las películas nacionales. Eso no es todo, puesto que tampoco se ha cumplido a cabalidad lo que la ley ha estado exigiendo: la distribución, la promoción y la exhibición de películas peruanas. Los temas culturales, la preservación y la creación de una cinemateca nacional han sido temas que han sido soslayados, pese a la exigencia de la comunidad cinematográfica peruana.

Hace cuatro años, se ha modificado nuevamente la ley. Ahora, los recursos económicos se triplicarán y aproximadamente entre el 30 y el 40% de dichos recursos serán destinados para los proyectos cinematográficos en las distintas regiones del Perú. Si bien es cierto que el presupuesto ha aumentado considerablemente, se ha recibido, nuevamente, críticas negativas con este nuevo reglamento, puesto que solo se enfoca en la subvención económica y no en el acceso a las salas de exhibición y a las formas de distribución (El Comercio, 2019).

1.1.3. El cine regional vs el cine limeño

Es importante para este trabajo de investigación definir qué es el cine limeño y qué es el cine regional para distinguir estos conceptos y qué tanto pueda estar relacionado al cine andino.

Sánchez, por su lado, ha denominado cine regional como „aquellas obras audiovisuales de ficción realizadas en cualquier soporte (Cine, video digital o analógico), escritas, producidas, realizadas y difundidas por casas productoras establecidas en el interior del país“ (2015, p. 9-10). Por su parte, Bustamante de alguna forma refuerza lo dicho por Sánchez, pero precisa mejor en la definición del cine regional al manifestar que es aquel cine „realizado por cineastas peruanos que viven y laboran fuera de Lima Metropolitana y el Callao“ (2015, p. 36). Este autor agrega que hay dos tipos de cine regional: el comercial y el no comercial. El cine regional comercial es aquel que exhibe películas, en un principio, desde la capital de la región en la que se ha producido y que puede llegar a alcanzar a otras provincias del país (Bustamante, 2015). Asimismo, películas del cine regional comercial se llegan a proyectar en „salas municipales, comunales, escuelas y al aire libre“ (Bustamante, 2015, p. 37). Cabe mencionar que los filmes del cine regional no comercial „se exhiben en salas culturales y festivales como Cinesuyo (Cusco), Asimetría (Arequipa) o El cine que nos mueve (Lambayeque), entre otros“ (Bustamante, 2015, p. 37).

En síntesis, el cine regional se refiere a aquellas obras audiovisuales de ficción realizadas en regiones, excluyendo a la ciudad de Lima Metropolitana y el Callao. Dicho cine regional realiza películas comerciales y no comerciales. Por un lado, el primero consiste en obtener ganancias. Por otra parte, el segundo busca ser proyectado en distintos espacios para difundir cultura y arte.

Si bien es cierto que no se ha hallado autores que indiquen directamente a qué se refieren con el cine limeño, se puede inferir que es aquel cine realizado en la capital del Perú y que son aquellas obras cinematográficas de ficción escritas, producidas, realizadas y promocionadas por cineastas peruanos que viven y laboran en Lima.

Existe un problema en el nombre al señalar cine regional por directores regionales, puesto que estos señalan que es peyorativo afirmar cine regional el mero hecho de distinguirse del cine limeño (Bustamante y Luna, 2014). A partir de lo mencionado, se infiere que existe un descontento por parte de los creadores pertenecientes al cine regional, debido a que tienen menos oportunidades en obtener el apoyo del Estado. También, los cineastas regionales se sienten discriminados por ser señalados en base a su lugar de origen más que por las características que tienen sus filmes.

Por otra parte, como se ha mencionado anteriormente, hay concursos en los que los cineastas postulan para producir sus obras cinematográficas promovidas por la Ley 26370. Sin embargo, los directores regionales poseen menores presupuestos, menor información y conocimiento técnico frente a los cineastas de la capital.

Si bien es cierto que la DAFO (Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios) distingue categorías para postular por el financiamiento tanto para el cine de la capital como para el cine regional, en ocasiones, no declara beneficiarios porque, según su jurado, los filmes regionales han presentado defectos (Bustamante y Luna, 2014).

El cine limeño padece menos problemas que el cine regional, puesto que no se han declarado desierto los concursos realizados por la DAFO. Además de ello, los cineastas limeños tienen ventajas en conocimiento técnico, presupuestal e información de los concursos. Por eso, es evidente la gran diferencia en el apoyo económico y el reconocimiento proporcionado.

1.2. El cine andino, representación e identidad en la cultura andina

Antes de abordar qué es el cine andino, se explicará qué implica la cultura andina para saber a qué se refiere. Para ello, se ha escogido la cultura aimara y, en menor medida, la cultura quechua para entender el contexto en el que están los personajes. Luego, se desarrollará qué es la representación y la identidad para comprender estos términos que se utilizarán en el análisis del objeto de estudio. Importante de este tema es señalar qué es el cine andino y cómo surgió en el país. Por último, se presentarán algunas películas con temáticas andinas.

1.2.1. La cultura andina

Es evidente que hay distintas culturas andinas, pues en el Perú muchas regiones poseen diferentes tradiciones, costumbres y religiones. No obstante, en el presente trabajo se desarrollará la cosmovisión y la relación del espacio-tiempo de la cultura aimara y algunos aspectos de la cultura quechua.

De acuerdo con Eliade, a lo largo de los años, el mito ha sido fundamental en la vida del hombre porque le enseña modelos ejemplares de formas de vivir y que debe de alcanzar a la plenitud (1968). Entonces, el hombre quechua y aimara tienen figuras de admiración que buscan alcanzar con sus actitudes y costumbres.

Si bien es cierto la cultura aimara y quechua difieren en algunas características, tales como el idioma, se encuentran similitudes entre ellas. Esto depende de qué región y/o país se trate. Ahora, el pueblo aimara tiene un origen remoto muy antes del imperio inca y es que esta cultura ha sido constantemente golpeada por diversos pueblos para ser sometida. A lo largo de los años, la cultura aimara ha sido constantemente golpeada y reducida por culturas externas, pero aún existen regiones del Perú en el que hay pueblos que mantienen vivas sus tradiciones ancestrales (Arias y Polar 1991).

Para la cultura aimara, la solidaridad es un valor presente en cada uno de los individuos. Para el hombre aimara, un mal o un bien que acontece a su vida también afecta a la comunidad. Se podría resumir que el hombre de esta comunidad se caracteriza por la ayuda mutua con sus semejantes ante las distintas adversidades y problemas que enfrenta (Llanque, 1990).

Es un pecado ser una persona que no trabaja en la comunidad porque se le relaciona con la ociosidad y la flojera, y para la comunidad aimara, estos males traen consigo más males que podrían perturbar al pueblo. Por ello, los niños van aprendiendo el oficio y labores de los padres mientras los ayudan. Ya sea en quehaceres de la casa y trabajos en el campo, los niños aprenden y van siendo sujetos de bien al ser productivos; en cambio, los mendigos y flojos no

son aceptados en la sociedad. Entonces, la laboriosidad es un valor esencial para la vida del hombre aimara (Llanque, 1990).

Ahora, la mujer suele asumir roles de quehaceres domésticos, pero de la misma manera, se dedican a labores con la tierra, el comercio y la artesanía. A diferencia del hombre aimara que suele ser bilingüe y tiene conocimiento de la escritura, la mujer tiene limitaciones de conocer otro idioma y de saber escribir. Sin embargo, la mujer tiene mayor presencia y actividad en la crianza de los animales y caza de peces (Arias y Polar 1991).

Para la comunidad aimara, cada uno de los integrantes es imprescindible en sus vidas y deben ser muy bien cuidados, sobre todo los niños. Tienen una palabra en aimara que es „NAYAW UTJASKTHA“ que significa „Yo estoy a tu lado para defenderte“ (Llanque, 1990, p.49). En ese sentido, lo que caracteriza de forma muy marcada a la familia es el amor y cuando hay situaciones que dificultan la supervivencia de la familia, los demás miembros socorren con provisiones para ayudar. Por ende, en la familia se actúa con generosidad, brindan sin un beneficio a cambio. Del mismo modo, se recibe a los forasteros, ya que para esta cultura aceptar a personas externas de la comunidad como uno de ellos, por lo que recibe los mismos beneficios que los miembros de la familia (Llanque, 1990). No obstante, para Arias y Polar, las condiciones de vida y de existencia de la comunidad aimara son precarias, debido a la mala dieta alimentaria, sus bajos ingresos y las enfermedades (1991).

El respeto y la dignidad personal son valores fundamentales presentes en la cultura porque cada uno de los sujetos de la sociedad busca sentirse reconocido como persona. Aquel sujeto que viole y no respete a su semejante es castigado severamente. Por eso, son considerados

faltas de respeto y atenta contra la dignidad de las personas lo siguiente: „El rapto, el adulterio, el robo, etc. “” (Llanque, 1990, p.51)

Es indudable que el hombre en la cultura aimara crea en deidades. Todas sus acciones están relacionadas a su religión y sabe que es un ser dependiente de una entidad celestial. En actividades como la agricultura, se le pide a la deidad prosperidad y, en el matrimonio, se le asocia como un ser que hace imposible la disolución de la unión entre el hombre y la mujer (Llanque, 1990). Por eso, de muchas maneras la religiosidad se manifiesta en la vida del hombre.

Con respecto al idioma aimara, esta es una lengua que expresa la identidad, la cultura y la naturaleza de la comunidad aimara. Por consiguiente, „la lengua aimara es la expresión máxima de la cultura, pues el lenguaje es el más poderoso de los elementos para poder comunicar la cultura del hombre“” (Llanque, 1990, p.54). De ahí que la lengua aimara sea la máxima expresión oral y escrita de la sociedad aimara.

En la cosmovisión aimara se encuentran tres tipos de mundos o espacios: „ALAX PACHA (el mundo de arriba o del más allá), AKA PACHA (este mundo o planeta Tierra) y MANQHA PACHA (el mundo de abajo o de la oscuridad)“” (Llanque, 1990, p.69). Para cada mundo siempre están presentes los seres vivos; estos de acuerdo a su jerarquía afectan e influyen a los humanos.

En el Alax Pacha se encuentran presentes deidades y entes celestiales de menor jerarquías, tales como „El Dios Auki (Padre Dios), el Dios Yuqa (Dios hijo), Dios Espíritu Santo ..., los

apóstoles, los ángeles buenos, las almas benditas, los santos y la Virgen” (Llanque, 1990, p.71). Para Arias y Polar (1991), estos seres tienen control e influencia sobre la naturaleza y la vida del hombre. El hombre aimara considera relevante entablar una comunicación con el Dios Auki, ya que cualquier accionar negativo podría traer consecuencias para el pueblo y su hogar. Para el hombre es su destino llegar al universo de los dioses, porque se concibe como un lugar de espacio ideal para las delicias y felicidad.

En el mundo del Aka Pacha se encuentran los seres vivos terrenales y los seres inertes, tales como el hombre y las distintas manifestaciones espirituales de la naturaleza como las montañas (Arias y Polar, 1991). No obstante, también están los dioses como „El *Achachila* (espíritu ancestral) la *Pachamama* (madre tierra), los *Uyuwiri*, *Tapani* (espíritus tutelares del hogar)” (Llanque, 1990, p.72).

En el último espacio, el Manqa Pacha es conocido como el mundo de la oscuridad y de lo profundo o de abajo. Se concentran entidades malignas y macabras que tratan de engañar al hombre manifestándose de distintas formas durante la noche. Pueden estar presentes en diversos espacios de la naturaleza y busca dañar al hombre. „Los principales seres malignos son *SUPAYA* (demonio), *SAXRA* (satán), *ANCHARU* (demonio de las minas) *ANTAWALLA* (espíritus maléficos con la cola de fuego)” (Llanque, 1990, p.75).

La cosmovisión aimara es cíclica en las tres pachas mencionadas: la vida del hombre no acaba cuando fallece, sino muta y se va a otra dimensión y el tiempo funciona distinto a cómo se le comprende en una sociedad urbana o metrópolis (Arias y Polar, 1991).

Cayón ha realizado una clasificación de los animales sobre cómo son concebidos en algunas comunidades andinas. Esto es importante debido a que se vincula fuertemente con el mito, su implicancia simbólica y social. Para el análisis de la película *Wiñaypacha*, se han seleccionado algunos animales presentes a lo largo de la cinta. Uno de ellos es el águila que está relacionada a la pereza. Por lo general, cuando se le observa volar por las comunidades andinas es la predicción que no va a ser posible contraer nupcias ni tener hijos. Otra acepción del ave es que no haya una buena relación del hombre con las deidades. Asimismo, este animal está conectado con los apus al estar volando en las grandes alturas (Cayón, 1971).

Uno de los animales terrenales es la llama que es básicamente empleada para los ritos de ofrendas hacia la Pachamama. Las carnes y pieles de las llamas son utilizadas en la mayoría de las ocasiones para curar heridas o enfermedades. Además, se suele sacrificar a estos animales cuando muere una persona de la comunidad o cuando se realizan fiestas. Por su parte, el perro en la cultura andina, este puede representar la velocidad, el movimiento y la hombría. Existe la creencia que el can está poseído por un alma que se puede comunicar con entes sobrenaturales y es capaz de espantarlos con sus ladridos. Este animal es uno de los seres vivos más apreciados (Cayón, 1971).

En las comunidades andinas, la mosca se concibe como la encarnación de los espíritus de los sujetos fallecidos y del alma, cuando emanan del cuerpo. Asimismo, al observarse moscas en el entorno es un indicador que la muerte está presente. El carnero en cambio es visto como una ofensa para las personas profanas, por ser un animal demasiado cobarde y asustadizo. Por otro lado, la oveja es un animal que siempre está protegida por una deidad: San Juan. Por último, el zorro es un ser dañino asociado como los canes de los apus. En la cultura andina emplear el término zorro para una

persona se le relaciona con el concepto del ladrón astuto (Cayón, 1971). Evidentemente, cada animal podría remitir a otro concepto cuando es llevado al cine.

Otro aspecto importante a mencionar es el tema de la reciprocidad, pues siempre está presente en la cultura andina. La reciprocidad consiste en realizar servicios de un sujeto y el regreso de esos mismos servicios por otro sujeto dentro de la comunidad andina (Núñez del Prado, 1972). La acción de llevar a cabo trabajos y brindar algunas ofrendas de un nativo a otro genera un lazo. Este lazo se agranda con respecto a la cantidad de personas que mantienen la costumbre de dar y recibir de forma equitativa y mutua. De ahí que la autora Isbell consolida lo mencionado por Núñez del Prado: „La reciprocidad es el „hilo“ que mantiene unidos: parentesco, jerarquía social y cosmovisión“ (1974, p.118). Así, la reciprocidad vincula a cada miembro de la comunidad y crea una sociedad en particular. Sin embargo, se conoce que el romper con la reciprocidad entre semejantes puede generar una sensación de ofensa y puede desatar un peligro mayor en el pensamiento de los pobladores andinos.

1.2.2. La representación y la identidad

Por un lado, Molano precisa que identidad: „Es el sentido de pertenencia a una colectividad, a un sector social, a un grupo específico de referencia. Esta colectividad puede estar por lo general localizada geográficamente, pero no de manera necesaria.“ (2007, p. 73). Si bien es cierto que cada sujeto se siente identificado al pertenecer a un grupo, comunidad o sociedad, el mismo puede no sentirse parte por la ubicación del lugar. Por ejemplo, una persona que haya nacido, criado y vivido la mitad de su vida en la región de Cajamarca y, que, por motivos económicos se haya sentido forzado a migrar a Lima a vivir todo su adultez y vejez, puede no sentirse parte de la sociedad limeña, pues hay vínculos que mantiene con su lugar de origen.

Para comprender mejor lo mencionado, Molano explica cómo el concepto de la identidad está ligado fuertemente con la cultura: “El concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos, culturales, como costumbres, valores y creencias.” (2007, p.73). Para la autora, la cultura¹ y la identidad se interrelacionan. La identidad cultural hace que los sujetos se sientan parte de una comunidad o sociedad. Estos sujetos al estar integrados a un tejido social tienen hábitos cotidianos, religiones, tradiciones, entre otros que conforman su identidad cultural. Por eso, en el ejemplo mencionado anteriormente, el sujeto que ha vivido la mitad de su vida en Cajamarca se siente parte de la sociedad cajamarquina en contraste con la limeña porque hay ciertas particularidades que se vive en la región de la sierra. Como bien se sabe, la identidad es un concepto elástico, pues se adapta y se reconstruye por acontecimientos de distintas índoles, tales como el año, el lugar de origen, la ideología y demás.

Asimismo, la identidad se origina debido a las características que se distingue de una sociedad a otra (Molano, 2007). Es decir, una persona reafirma su identidad y, por lo tanto, niega otras identidades. Por ejemplo, una persona afirma ser cuzqueña por tener danzas, comidas y tradiciones típicas de su región y dicha persona conoce que estas características son distintas a las personas que viven en Ayacucho.

El autor Hall refuerza y precisa mejor a qué se refiere con identidad cultural, pues afirma que es la pertenencia a un colectivo que comparte historia y ancestralidades comunes. Aquellas identidades culturales muestran sus costumbres y códigos antepasados con el cual se sienten identificados y poseen un significado propio (Hall, 2010).

¹ „...cultura es lo que le da vida al ser humano: sus tradiciones, costumbres, fiestas, conocimiento, creencias, moral.“ (Molano 2007, p. 72).

Las culturas están compuestas por símbolos y representaciones (Hall, 2010). Por ejemplo, si un peruano puneño visita Estados Unidos y dicho sujeto observa el baile de la diablada, este se sentiría representado porque pertenece a una cultura propia de su país. Entonces, se concluye que cada acción y pensamiento expresados físicamente realizados por un sujeto que pertenezca a una cultura puede representar a otro que tenga la misma cultura, pero la pregunta radica en qué significa la representación. Para Moscovici (1979), la representación es un conjunto de conocimientos y una de las funciones mentales que permite comunicar físicamente a distintas personas. Los mensajes que son emitidos por unos y recibidos por otros deben ser claros e inteligibles por todos, puesto que de lo contrario no sería factible la representación. De esta afirmación, se puede conocer que la representación implica la comunicación que debe ser inteligible y expresada hacia otras personas. Entonces, el autor precisa bien en que hay personas que pueden desconocer ciertos mensajes porque pueden pertenecer a distintas culturas. Hall apoya lo mencionado por el autor y precisa que la : “Representación significa usar el lenguaje para decir algo con sentido sobre el mundo, o para representarlo de manera significativa a otras personas” (2010, p. 447). Es decir, la representación implica el uso del lenguaje de forma coherente para comunicar a otros. Evidentemente, este uso del lenguaje se da a través de los signos y de imágenes que permite representar las ideas que se quieren mostrar.

1.2.3. Aproximación conceptual del cine andino

No hay muchos autores que hayan definido con claridad el cine andino. Para Bedoya el cine campesino hace alusión a temáticas andinas:

... la denominación de cine campesino usada para identificar a las películas de referente andino ... Los temas de la tierra, el indio, la sequía, la defensa de la identidad cultural, la pequeña historia de las comunidades, se introdujeron en el cine peruano a través de la

heterogénea filiación de un grupo de realizadores movidos por el afán ideológico, militante, proselitista, o por la simple, honesta y llana buena voluntad para con esos compatriotas secularmente marginados que viven en el campo y en el ande, y no como el resultado de la voluntad colectiva de descubrir un mundo o reivindicar una imagen, como lo quiso la Escuela del Cusco. (1992, p. 220).

Entonces, se entiende que el cine campesino está relacionado a tópicos de la cultura andina sobre las costumbres, tradiciones, pensamientos, religiones y cosmovisiones. No obstante, lo mencionado por Bedoya no afirma con certeza si el surgir del cine andino o campesino responde a exhibir ostentosamente la imagen del indígena a defender su cultura. Sin embargo, la intención de mostrar películas con temáticas andinas fue comprendida de otra manera por personas en el contexto, puesto que se entendía que los cineastas cusqueños colocaron al indígena como protagonista en su entorno, su cosmovisión y su condición (Bedoya, 1992).

Históricamente el indígena tenía un rol pasivo y que era mostrado como parte del paisaje en las cintas previas al nacimiento del cine andino; sin embargo, esta sensación cambia con el Cine Club del Cusco, pues en los documentales y las ficciones tenía mayor capacidad de realizar acciones y ser más activo en la narrativa.

Por su parte, Valdez define al cine andino un poco más amplio: „Utilizamos ese concepto para definir los filmes que cuentan con un tema central propio del mundo andino de su tiempo, cuyos realizadores (directores y guionistas) sean provincianos y cuyo público objetivo no sea únicamente el público costeño urbano“ (2006, p. 247). En este caso, el autor dice que aquel filme que trate de historias relacionadas a la cultura andina y realizadas por directores regionales con audiencias de distintas regiones, es cine andino. No es tan preciso como Bedoya; sin embargo, delimita mejor el lugar de origen de los realizadores y de la audiencia.

En el Cine Club de Cusco, integrado, inicialmente por Manuel y Víctor Chambi, Luis Figueroa y Eulogio Nishiyama, surgió el cine campesino en el que se mostraban las

costumbres, vestidos y paisajes de los indígenas. La obra más emblemática del cine campesino que hizo que se conociese a nivel mundial fue *Kukulí* (Bedoya, 1992).

A *Kukulí* se le conoció porque fue el primer filme de ficción y documental que exhibía las costumbres, danzas y mitos de la cosmovisión andina. Justamente, por eso, fue muy bien recibida y apreciada por críticos y cineastas internacionales e incluso llegó a ganar premios en festivales en el extranjero. Sin embargo, años más tarde, en 1966, César Villanueva y Eulogio Nishiyama fracasaron al intentar adaptar la historia del libro de *Diamantes y pedernales* de José María Arguedas al cine, pues determinó la caída del auge del cine andino cusqueño (Bedoya, 1992).

El autor Sánchez (2015) define al cine andino como un movimiento que surgió en la Escuela de Cusco en los años cincuenta influenciado por las fotografías de Martín Chambi, teniéndose como principales exponentes de esta corriente a Luis Figueroa, César Villanueva y Eulogio Nishiyama. Sin embargo, esta definición del cine andino no es precisa, puesto que menciona solamente la influencia del fotógrafo cusqueño Martín Chambi y los representantes más importantes del Cine Club de Cusco. No afirma qué temática contiene este tipo de cine, qué realizadores y para quiénes está dirigido. No obstante, es interesante saber que Sánchez afirme que el cine campesino se origina en los veinte años después del cine andino en el gobierno de Velasco Alvarado y resalta a Federico García como principal realizador (Sánchez, 2015).

Por eso, se debe distinguir entre lo campesino y lo andino, ya que Sánchez establece distinción entre ellos. Primero, el cine campesino está más relacionado a historia y personajes relacionados al trabajo en el campo. Mientras que lo andino, es una categoría más general de lo campesino, puesto que se puede hacer filmes de la cosmovisión, de la religión, de las costumbres, entre otros temas.

Para el autor de esta investigación, la mejor definición del cine andino propuesta por los autores es la de Ricardo Bedoya; sin embargo, hay que aclarar que el concepto ha ido evolucionando actualmente, pues la película *Wiñaypacha y Retablo* pertenecen a un contexto distinto. Se puede afirmar que el cine andino actual sí es una forma de reivindicar la imagen del hombre andino, debido a que se muestra en los filmes de *Wiñaypacha y Retablo* la cultura andina y los padecimientos que tienen los hombres de dicha cultura. Entonces, se define al cine andino como aquel cine que surgió en el Cine Club de Cusco a mediados de los años cincuenta en el que los cineastas tuvieron la intención de reivindicar la imagen del indígena. Luego, el cine andino está volviendo a renacer con las películas de *Wiñaypacha y Retablo* con intención de exhibir la vida del indígena en su cultura. Es importante esclarecer que cualquier cineasta puede hacer cine andino y que la audiencia puede estar dirigida hacia cualquier región y no exclusivamente a los que son ajenos a Lima.

1.2.4. Películas del cine andino

Como bien se sabe, no se pretende abordar todas las películas del cine andino, sino algunas. Para dar a conocer algunas características del cine andino se va a realizar una breve sinopsis, contexto e importancia de cada película a continuación.

El argumento de la película de *Kukuli* consiste en una pastora llamada Kukuli se encuentra viviendo en el campo con sus abuelos; sin embargo, esta parte a una fiesta patronal que la hace llevar a una ciudad, pasando por nieve, piedras y bastante vegetación. En el camino, mientras reposaba y se mojaba en una laguna es vista por Alako. Estos mantienen un vínculo amoroso y se dirigen a la fiesta de la ciudad de Paucartambo. No obstante, hallan a un chamán que les dice ver la muerte en sus futuros por lo que los personajes huyen. Luego, al llegar a la ciudad notan que está empezando la fiesta. Un cura le manifiesta a Alako que

suba a lo alto de la iglesia para tocar el campanario en la procesión de una virgen. Kukuli, estando presente en el medio de la fiesta, es raptada por el ukuku². La mujer, al huir, corre hacia Alako y es perseguida por el ukuku. Este empuja a Alako, causándole la muerte. Luego, la bestia rapta a Kukuli y el cura manifiesta que la aparición del oso es por culpa de un acto profano en el pueblo. Entonces, los pobladores persiguen al ukuku. Kukuli muere tras ser forzada por el ukuku. Luego, la comunidad andina asesina al oso. Finalmente, se observa a dos llamas, una de color blanco y otra de color negro, que representan la figura de Alako y Kukuli.

Kukuli fue el primer largometraje realizado en los andes con diálogos en quechua en 1961 por los cineastas César Villanueva, Eulogio Nishiyama y Luis Figueroa. Estos tres sujetos eran los máximos exponentes del Cine Club de Cusco que buscaban exhibir una nueva imagen del indígena. Esto consistía en mostrar los males que padecía la comunidad andina y, de la misma forma, mostrar la cultura de la comunidad. El filme es importante porque fue el inicio del nacimiento del cine andino que influyó a otros cineastas a la realización de nuevas historias.

Por su parte, el argumento del filme *Kuntur Wachana* trata sobre gamonales que poseen grandes tierras en los andes que explotan y humillan a la comunidad andina. Los campesinos de la zona tratan de pelear por las tierras para apropiárselas; no obstante, muchos de los dirigentes son manipulados, algunos asesinados y otros llevados a prisión. Ante tanta injusticia cometida por los gamonales y las autoridades estatales, Saturnino Huilca y Mariano Quispe, dirigentes campesinos, intentan pelear por las tierras, pero fracasan cuando llevan a prisión y luego envenenan a Mariano Quispe. Años posteriores, José Zúñiga, un nuevo

² „...Oso raptor de muchachas bonitas, de apariencia antropomórfica y con el rostro cubierto por pasamontaña...” (Bedoya, 1997, p. 160).

dirigente campesino, es asesinado por órdenes de los gamonales. Cuando se le lleva al cementerio hay presente una gran cantidad de gente. Luego, la reforma agraria es promulgada y la comunidad campesina se rebela contra los hacendados, apropiándose de las tierras.

El largometraje de *Kuntur Wachana* realizado por Federico García Hurtado contiene diálogos en quechua y muestra la ideología de la comunidad andina a favor de la reforma agraria promovida por Velasco Alvarado. La iniciativa para realizar la película fue por parte del director Federico García y por los campesinos.

Con respecto a la sinopsis de la película *El caso Huayanay, testimonio de parte* (1981) consiste en la reconstrucción de un caso real en el país. En el largometraje, se desarrolla que las comunidades andinas de la región de Huancavelica realizan justicia por mano propia y asesinan a Matías Escobar, quien comete muchos crímenes en el pueblo. Finalmente, las autoridades estatales persiguen a los comuneros involucrados en la ejecución de Matías Escobar, llevando a prisión a algunos de estos.

En la cinta de *El caso Huayanay* se muestra cómo la voz y los derechos del indígena son pisoteados por mandato de los gamonales. Es una forma de representación de la ideología andina que quería representar el director Federico García, puesto que los campesinos cansados de las injusticias y al no ser atendidos por las autoridades, asesinan al sujeto abusivo y delincuente. No hay que olvidar de mencionar que la película ha obtenido premios en distintos países como Rusia, España y Colombia.

Por otro lado, *El Huerfanito* fue un largometraje realizado en el año 2004 por Flaviano Quispe Chiña. La trama consiste en la vida de un niño llamado Juanito que vive junto a su

familia en el campo, alejado de la sociedad urbana. Sin embargo, su madre muere y el padre padece una enfermedad que le deteriora la salud. Por eso, el padre de Juanito lo envía a la ciudad para conseguir medicinas. No obstante, el niño pierde su burro, su dinero y se encuentra abandonado. Luego de los problemas que le acontecen en la ciudad, regresa a su pueblo y se entera que su padre ha muerto.

Esta obra cinematográfica es relevante para el cine andino, debido a que ha sido exitosa a nivel comercial. A pesar de contar con bastantes defectos técnicos y en el desarrollo de personajes en el guion, muchas personas de distintas regiones asistieron a las salas de cine a contemplar la trama. Una de las razones podría ser que la película muestra la realidad que padecen los niños en la región de Puno que son maltratados y abandonados a temprana edad. Otra razón por la que el público regional se pudo haber interesado en verla se debe al mostrarse algunas danzas y costumbres en el filme.

Es importante abordar el tema del cine peruano y la cultura andina, pues permitirá brindar un panorama sobre cómo se ha generado el cine andino a lo largo de los años. Como se sabe, las películas del cine andino han ido evolucionando y mejorando en la calidad técnica, el guion y las actuaciones y una de ellas es *Wiñaypacha*.

2. El guion en el cine

El guion es el ingrediente imprescindible para la realización de una película en la mayoría de los casos, debido a que la historia ha sido construida de forma clara y entendible. Es el esqueleto humano, puesto que dicha propuesta escrita puede establecer cómo se vería en imagen, cómo se escucharía en sonido y saber qué actores podrían construir y representar a los personajes de la historia.

Adicional a ello, la realización de un guion puede ser diferente en distintas personas, pues algunas se inclinan a escribir más a una historia con estructura clásica; es decir, la aristotélica y, por otro lado, hay otros que prefieren elaborar una historia rompiendo los paradigmas establecidos para experimentar nuevas formas de contar una historia hacia la audiencia. Para este trabajo de investigación, únicamente será necesario desarrollar la estructura clásica aristotélica del guion cinematográfico.

Es necesario manifestar que la realización de una obra audiovisual se da porque el director o guionista quiere contar una historia con discursos explícitos e implícitos que incentiven a la audiencia a reflexionar sobre cualquier hecho antaño, presente o futuros de la vida.

2.1. La estructura dramática

De acuerdo con Robert McKee, cuando habla de una estructura dramática del guion, se refiere al desarrollo de sucesos que acontecen a los personajes de la historia y que producen en estas emociones y reacciones (2011).

Por otro lado, dentro de una estructura dramática están presentes distintas escenas. La película puede llevarse a cabo en más de diez escenas como también se puede realizarse en una. Para Field, la escena consiste en el desarrollo de acciones que llevan a cabo los personajes en un lugar y tiempo específico (1979). Por ejemplo, se tiene a una pareja de esposos cenando en un restaurante lujoso, mientras que a la vez se ve a un niño caminando en la calle. Hay dos escenas: el restaurante lujoso con la pareja de esposos y, por otro lado, el niño en la calle.

Algunos se pueden preguntar qué es la acción que realiza el personaje. Pues bien, para Field (1979), los personajes realizan una acción y producen acontecimientos que afectan a sus vidas en el universo que se ha creado por el guionista. Esas acciones pueden darse en distintos tiempos y lugares en la historia. Las consecuencias para los personajes pueden ser positivas o negativas y todo ello origina en la audiencia distintas emociones como la ira, la molestia, la alegría, la tristeza, entre otras, que hacen que se conecten con los personajes. Todo ello se debe a que, el personaje merece ser castigado o ser retribuido de alguna forma por las decisiones que toma.

Una pregunta que está pendiente es, ¿qué es una estructura clásica aristotélica? Pues bien, McKee (2011) manifiesta que Aristóteles descubrió que una buena historia contada que perdura a través de los años es porque contiene tres actos. Field (1979) explica que estos tres actos son un gran paradigma en el guion cinematográfico que hasta ahora se usa como punto de partida para el desarrollo de lo que se quiere contar al público. Antes de desarrollar los tres actos, es importante resaltar que en cada acto se llevan a cabo acontecimientos y acciones.

Por un lado, el primer acto es el planteamiento de toda la película. En esta se conoce al personaje: su vida y su oficio. Al final del primer acto, se lleva a cabo un plot point que es un hecho significativo que repercute en el personaje. Este hecho hace que toda la historia tenga otra dirección (Field, 1979). Un ejemplo sencillo podría ser que un sujeto se levanta con dolor de cabeza en el comedor de su casa. A su costado halla a su esposa muerta. El individuo observa que sus manos están con sangre y escucha la sirena de la policía. Esto sería un plot point, debido a que es un hecho relevante que perjudica radicalmente la vida del personaje, pues tiene dos opciones: ser encerrado por haber presuntamente asesinado a su esposa o huir de la policía para descubrir quiénes fueron los que le tendieron la trampa.

Por otro lado, el segundo acto es la confrontación. El personaje encuentra óbices en su camino para no llevar a cabo su necesidad dramática (Field, 1979). En el caso del ejemplo anterior, podríamos mencionar que hay sujetos armados que pertenecen a una mafia que tratan de asesinarlo. Asimismo, la policía intenta capturar al personaje para llevarlo a la cárcel por los presuntos crímenes.

Por último, el tercer acto es la resolución. El personaje logra realizar lo que se propone al final de la historia o fracasa en su realización (Field, 1979). En el ejemplo desarrollado, sería que el personaje descubre quién o quiénes fueron los que lo inculparon o en los otros casos sería asesinado o capturado por la policía.

Es importante conocer esta estructura clásica porque facilita el desarrollo de las historias que se desean contar a la audiencia. Es evidente que el primer acto debe ser aquel que haga que el público se enganche con la película. Por su parte, en el segundo acto al contener los obstáculos, la audiencia está atenta a cada suceso y acción que observa en la historia. Finalmente, en el último acto, la audiencia se siente sorprendida o decepcionada por la resolución, pues el personaje puede triunfar o fracasar en su meta.

2.2. La construcción de los personajes

Los personajes son parte fundamental de la historia en el desarrollo del guion cinematográfico y es que estos tienen la función de conectar con el público. Realizan acciones, enfrentan obstáculos y resuelven su deseo. Esto es básicamente lo que hacen los personajes. Sin embargo, hay que distinguir personajes de protagonista. La diferencia más precisa es que el protagonista suele ser uno en la mayoría de los casos y este realiza muchas

más acciones que los demás personajes, mientras que los otros pueden ser de ayuda o de obstáculo para el protagonista. No obstante, no es una regla o norma que se establezca a nivel mundial que solo exista un protagonista, puesto que pueden ser más de uno, solo que es menos frecuente (McKee, 2011).

Field (1979) manifiesta que sin el personaje no hay historia, pues este realiza acciones que conllevan a conflictos y que estos nos conducen a la historia. El autor señala que para tener éxito en el guion, el guionista debe crear un buen personaje del cual conozca sus miedos, sus intimidades y sus deseos. No es exagerado lo que manifiesta Field, pues para conectar con la audiencia las historias deben tener excelentes personajes. Cuando se refiere a excelentes personajes se entiende por conocer completamente el pasado y presente de los personajes: la familia, el trabajo, hobbies, miedos, valores, fortalezas, etc. El guionista es como un dios omnipresente que conoce todo del mundo que está creando y es evidente que debe conocer a sus protagonistas y personajes.

Por su parte, McKee explica: „Los PROTAGONISTAS tienen la fuerza de voluntad y las capacidades necesarias para perseguir el objeto de su deseo consciente y/o subconsciente hasta el final de sus consecuencias, hasta el límite humano establecido por la ambientación y el género.“ (2011, p.105). Es necesario entender esta información porque el autor dice que el guionista desarrolla las características físicas y psicológicas del personaje, la motivación y su deseo que busca en toda la historia. Asimismo, el autor agrega que el protagonista debe conectar con el público (2011). Puede ser que se haya mencionado esta afirmación antes, pero ¿por qué es tan importante recalcarla? Bien, es simple: los espectadores pueden sentirse identificados con el protagonista por cómo es representado. La audiencia observa al

protagonista y desea con fervor que cumpla su meta porque hay una conexión emocional. El protagonista es humano y tiene sentimientos que lo conectan al espectador.

Por otro lado, un personaje puede ser un antagonista. Este se caracteriza por oponerse a que el protagonista realice su deseo. Evidentemente, hay distintas formas físicas del antagonista, pues puede ser una persona, la fuerza de la naturaleza, una institución e incluso el mismo personaje.

Un guionista debe conocer tan bien al protagonista como a su antagonista. Recuerde que el guionista es el dios de la historia que crea. Este antagonista se caracteriza por ser un peligro para el protagonista y no suele ser simpático para la audiencia. Por consiguiente, los espectadores desean que su personaje cumpla con su meta. Obviamente, el antagonista tiene motivaciones, deseos, valores y fortalezas que aprovecha para impedir el objetivo del protagonista. No obstante, los protagonistas ocupan siempre el rol principal en el guion.

Para finalizar, el autor de este trabajo de investigación manifiesta que ni Field ni McKee desarrollan con tanta especificidad lo que implica el antagonista. Este personaje puede aportar mayor riqueza a la historia, pues si bien es cierto que hay protagonistas que son recordados a lo largo de los años, también hay antagonistas que trascienden en el tiempo.

3.El lenguaje audiovisual

El lenguaje audiovisual cinematográfico comunica a la audiencia a través de imágenes y sonidos. Estos transmiten distintos conceptos y de una forma más clara porque la imagen y los sonidos registrados son sensaciones que el hombre reconoce en su vida cotidiana.

Se debe señalar que el cineasta muestra un estilo del uso del lenguaje audiovisual en las películas, puesto que tiene una intención y motivación de desarrollar un discurso. La finalidad es que el público objetivo deconstruya el discurso y pueda comprenderlo para asimilarlo a su experiencia de vida. A continuación, se desarrollarán las cinco áreas que componen el lenguaje audiovisual.

3.1. La dirección de fotografía

La dirección de fotografía es una de las áreas del lenguaje audiovisual y que se basa en la producción de las imágenes³ en movimiento. Cabe mencionar que, el responsable de dicha área debe generar una atmósfera verosímil⁴. Para llevar a cabo ello, se plantea desde la preproducción qué y cómo será la imagen que verá la audiencia.

3.1.1. Las claves tonales y el control de la incidencia

Las claves de tono⁵ se refieren a aquellas zonas en las que la luz incide de forma distinta. Estas claves tonales pueden ser identificadas de acuerdo a la distribución de la luz y ayuda a conocer qué es lo que se pretende comunicar con la imagen (Larios y Ruiz, 2017).

Las imágenes pueden poseer claves de tono alta, baja o media. Las claves de tono alta son aquellas en las que la imagen se ve de forma muy luminosa y con pocas sombras. En cambio, la clave tonal baja es todo lo opuesto porque la imagen se observa más oscura y con sombras duras. Ahora, es importante distinguir que hay una variación de la clave alta y de la clave

³ Cuando se registra videos para una película se hace a 24 fotogramas por segundo, en TV, 30.

⁴ Coherente de acuerdo con la historia que se representa en el filme.

⁵ El tono significa: „El rango de brillantez que puede mostrarse con una escala de grises. Resulta esencial la intensidad lumínica de los objetos, tanto si se rueda en color como en blanco y negro.“ (Block, 2008, p. 128).

baja. Por un lado, la clave alta menor muestra en la imagen tonos claros que no llegan a ser extremos. En contraste, la clave baja menor presenta menos negros y sombras extremas. Evidentemente, la clave media es el equilibrio entre la clave alta y la clave baja que muestra desde la sombra más oscura hasta el brillo más resplandeciente (Larios y Ruiz, 2017).

De las afirmaciones anteriores, se puede inferir que hay luces suaves y duras. En el mundo cinematográfico, las luces suaves tales como el kinoflo y el divalight no generan sombras duras, sino que iluminan de forma uniforme. Por otro lado, las luces duras, tales como los fresneles generan sombras duras y la luz es mucho más puntual. Entonces, la iluminación se refiere a cómo la luz influye en la imagen para saber si es difusa o dura. Esto lo sabremos al ver cómo es la clave tonal.

Por otro lado, de acuerdo con Block (2008), hay dos métodos para controlar el brillo y uno de ellos es mediante la iluminación. Lo que manifiesta el autor es que se debe saber cómo se va a colocar la luz y qué tanta potencia debe tener esta cuando se ilumine un elemento de la imagen. Asimismo, el otro método al que se refiere es al control reflexivo mediante la dirección artística. En otras palabras, se controla la luz por cómo rebota en los objetos.

Cada clave tonal representa significados distintos de acuerdo al género de las películas. Por mencionar un ejemplo, la clave baja en películas de terror se usa con frecuencia para generar misterio, sorpresa y horror al espectador.

Las claves tonales son fundamentales para mostrar al espectador en qué espacio se encuentran los personajes. Es totalmente diferente observar una habitación en clave baja que

ilumine solamente a dos personajes sentados uno frente al otro. Este contexto sugiere de por sí misterio y alta intimidad, lo cual podría representar un ambiente ideal para llevar a cabo una negociación ilícita. Sin embargo, no hay una forma correcta de interpretar, sino de desarrollar argumentos en base a la luz. Del mismo modo, con una clave alta en un parque con bastante vegetación en el que se encuentra un hombre y una mujer puede sugerir que hay una pareja pasando por un momento muy emotivo. Si bien es cierto que los ejemplos que se han mencionado en este escrito pueden ser estereotipos, se les puede dar un nuevo concepto a la clave baja y a la clave alta, pues en el cine no hay reglas.

Los conceptos desarrollados están relacionados al aspecto técnico de la fotografía. Saber estos ayudará a comprender el mensaje de la imagen, puesto que el cineasta decide de qué forma representar las imágenes. Por ello, todo lo explicado aporta a la interpretación del uso de dirección de la fotografía en la película *Wiñaypacha*.

3.1.2. El plano cinematográfico

Antes de definir qué es el plano cinematográfico se tiene que señalar qué es el encuadre. Este es todo aquello que se ve en pantalla: el punto de vista de la cámara (Bordwell y Thompson, 1995). El cineasta coloca la cámara en un lugar específico con cierta finalidad para que el espectador observe desde ese punto de vista.

El plano cinematográfico es cada imagen que se visualiza en la pantalla de forma continua. Se nota cuando un plano está siendo cortado o yuxtapuesto por otro cuando se ve que en la imagen observada es otra.

De acuerdo con los autores Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1996), existen dos términos que influyen el plano cinematográfico: el campo y el fuera de campo. Para los autores, el campo muestra todos los elementos dentro del encuadre; en cambio, el fuera de campo, son las imágenes y sonidos en off. Esto permite construir tanto dentro y fuera de la imagen la atmósfera de la historia que haga que la audiencia esté atenta a cualquier información. Mayormente, los cineastas se inclinan por desarrollar la historia dentro del campo del encuadre que fuera.

Para los autores Bordwell y Thompson (1995), hay una clasificación de planos según la dimensión de tamaño de la figura humana con respecto al espacio dentro del encuadre. En primer lugar, se tiene al plano general que es aquella imagen en el que se observa con mucha predominancia el espacio sobre la figura humana que es difícil de ver. Por un lado, el plano conjunto es aquel en el que se observa predominancia del fondo sobre la figura humana; sin embargo, a diferencia de este plano con el general, se puede apreciar con mayor facilidad al personaje. En tercer lugar, el plano americano se observa cuando tenemos a la figura humana desde las rodillas hasta la cabeza. Por otra parte, el plano medio es cuando tenemos dentro del encuadre a la mitad del cuerpo de un personaje; es decir, desde la cintura hasta la cabeza. Por otro lado, el primer plano es cuando se observa la cabeza del personaje, su mano, su pie o un objeto muy pequeño. Para concluir, el primerísimo primer plano muestra mayor dimensión en partes del cuerpo; es decir, presenta un ojo, los labios, las cejas, entre otras (Bordwell y Thompson, 1995).

Esta clasificación de planos afecta enormemente al encuadre y esto lo aprovechan los directores de cine para transmitir distintas sensaciones y emociones al público objetivo.

Los tipos de planos son un gran recurso para el realizador audiovisual y se podría ejemplificar cada uno de ellos para distintos casos en distintos contextos. Bordwell y Thompson manifiestan que los directores plantean planos detalles para mostrar al público objetos importantes en la historia. Por ejemplo, imagine que una persona esté sentada en un sillón en la sala de su casa por la noche. Ahora en un plano detalle, el sujeto abre su camisa y se observa que hay una bala en el torso. Esta información nos permite conocer que ha estado involucrado en una pelea a morir y eso es justamente lo que hace que el público se sienta sumergido en la historia. Da la sensación que el director invita a salir al espectador a dar un paseo; esto es, a ver su película y mostrar lo maravilloso de la historia que quiere contar.

Por otro lado, la imagen puede verse afectada al mostrarse formas, texturas, colores, dimensiones, entre otras, que hacen que el espectador se sienta atraído a observar el plano cinematográfico (Bordwell y Thompson, 1995). Por ejemplo, la perspectiva es una técnica que permite generar sensación de tridimensionalidad ⁶ en el plano cinematográfico. La audiencia sabe muy bien que está observando imágenes y sonidos a través de una pantalla bidimensional; sin embargo, la perspectiva genera mayor dinamismo y reduce la sensación de bidimensionalidad.

Hay distintas angulaciones de la cámara. La primera de ellas es el ángulo picado que es aquella en la que la cámara está inclinada hacia abajo. Además, la segunda angulación es el contrapicado que, es lo opuesto de la angulación picada, pues se observa hacia arriba. Asimismo, existe el ángulo cenital o vista de pájaro que se refiere a la cámara que mira en un ángulo de 90° hacia abajo. Por último, está la angulación normal que es cuando se coloca la cámara a la altura del rostro del personaje (Baccaro y Guzmán, 2013).

⁶ Hacer sentir al espectador que lo que está viendo está sucediendo realmente.

Baccaro y Guzmán (2013) plantean que de acuerdo al ángulo que se use en la cámara, se genera una sensación distinta al espectador. Estos explican que los ángulos cenitales no son frecuentemente usados y crean un efecto de extrañeza al no ser comunes en la variedad de planos. Generalmente, los ángulos cenitales muestran a personajes ubicados desde una gran altura observando el espacio de abajo. Al igual que con los tipos de planos, los tipos de ángulos presentan las imágenes de forma sugerentes al espectador. No es lo mismo ver a un personaje llorando de rodillas en ángulo picado que ver a otro sujeto riéndose en ángulo contrapicado. Es evidente que tienen distintos significados.

Antes de cerrar este subtema es relevante saber que los movimientos de cámara son importantes en el cine porque permiten crear la sensación de tridimensionalidad. Algunos directores pretenden hacer sentir que aquello que observa el espectador no está sucediendo en una pantalla, sino en la vida del hombre. Sin embargo, hay otros que prescinden de los movimientos de la cámara y aun así desarrollan la tridimensionalidad. Bordwell y Thompson (1995) afirman que, desde un inicio, los directores se habían planteado que querían que el cine se acercara a la realidad y al parecer ese legado aún perdura hasta estos tiempos.

Estos conocimientos son aplicados por el director de cine para generar mayor dinamismo en la imagen y para expresar y manifestar la historia de la película. Asimismo, se sabe que el cineasta cuenta con mayor variedad de recursos visuales; sin embargo, los desarrollados son los suficientes para poder analizar la película *Wiñaypacha*.

3.2. La dirección de arte

El director de arte se encarga de trabajar con elementos u objetos físicos que poseen distintas características, tales como la dimensión, la forma, el espacio, entre otras. Estos elementos visuales están colocados en el encuadre de tal forma que ayudan al desarrollo de la historia y exhiben particularidades propias de los personajes. Dentro de todos esos elementos están la utilería, el decorado, la vestimenta y el maquillaje. Para esta tesis se definirá qué es la utilería, el decorado, la vestimenta y el color; no obstante, antes de abordar sus definiciones es importante conocer la composición de la imagen porque esta influye en la dirección de fotografía.

3.2.1. Los componentes visuales de la dirección de arte

La composición de la imagen consiste en colocar elementos visuales en el encuadre de forma armoniosa y que aporten a la evolución de la historia. Esto es importante para la dirección de arte, pues esta área decide qué objetos colocar frente a la cámara. Por un lado, el director de fotografía tiene la decisión de poner la cámara en un lugar que muestre elementos que permitan avanzar con la historia; no obstante, los elementos que se ven son funciones que coinciden tanto en la dirección de fotografía como en la dirección de arte.

Según Block (2008), la composición de la imagen está conformada por siete componentes visuales: la línea, el tono, el espacio, la forma, el ritmo, el color y el movimiento. Es de señalar que, para este autor, la línea es imaginaria y se encuentra tanto en la vida cotidiana como en el cine. Es cierto, pues cualquier objeto tiene líneas y, a la vez, formas. Imagínese en un encuadre bastantes edificios altos y rectos.

Por otro lado, el color es un elemento fundamental en la imagen que puede expresar mucho los estados de ánimo de los personajes y de la misma historia. Se debe distinguir entre matiz, brillo y saturación. El matiz se alude a un color de los ocho principales: rojo, naranja, cian, amarillo, violeta, azul, verde y amarillo. Por otro lado, el brillo consiste en qué tanto blanco o negro se le añade al matiz; por ejemplo, no es lo mismo el color rojo con el rosado. Por último, la saturación hace referencia a la pureza del color; es decir, colores muy vivos o colores muy opacos. Por otra parte, el movimiento es el primero en atraer la atención de los ojos del espectador (Block, 2008). Los personajes pueden manipular objetos en el espacio ficticio de la trama y la audiencia lo sigue con la mirada atenta a cualquier acción.

Por último, el ritmo está relacionado generalmente con el sonido más que con la imagen; sin embargo, sí está presente. Por ejemplo, imagine un fondo blanco en el que se halle en el centro un rectángulo de color amarillo. Hay ritmo visual en este plano porque desde la izquierda hacia la derecha vemos el color blanco, luego, el amarillo y, por último, el blanco. Se ha alterado visualmente la composición. Este es un caso sencillo y ahora reflexione sobre qué tan complicado es controlar la imagen rítmicamente en los cortometrajes, medimetrajes y largometrajes.

Antes de finalizar con este subtema interesante, Block (2008) señala un punto muy importante que hace que el cineasta controle la mirada de la audiencia: el principio de contraste y afinidad. Este principio se basa en que a mayor contraste⁷, mayor dinámica hay en la imagen y, por lo tanto, mayor atracción hacia la imagen. En cambio, con la afinidad⁸ se genera menor dinámica de la imagen y, en consecuencia, menor intensidad visual.

⁷ El contraste se refiere a las grandes diferencias que tiene dentro de una imagen y, también, cómo se diferencia una imagen de las siguientes.

⁸ La afinidad es qué tan similar son los elementos dentro de una imagen.

Comprender estos conocimientos por un cineasta genera que tenga dominio sobre la imagen y sobre el espectador. Este decide qué quiere mostrar, de qué forma quiere mostrar y cómo quiere que su película sea vista por los espectadores.

3.2.2. La utilería, el decorado y la caracterización

Los decorados forman parte de la dirección de arte que ayudan a construir la composición de la imagen. Además, desarrolla el espacio ficticio de la historia y brindan información de los personajes. Parcial o totalmente, los decorados pueden ser artificiales o naturales (Idrogo, 2018). Ejemplos de los decorados podrían ser los cuadros de pintura, posters, cortinas, etc.

Por otro lado, la utilería son aquellos objetos con el que los personajes interactúan (López, 2015). Para evidenciar un ejemplo de utilería imagine que un personaje esté llorando y coge un retrato de una mujer. Este objeto es la utilería y cuenta de alguna forma que el personaje está triste a causa de esta.

Por otra parte, la caracterización consiste en cómo peinar, maquillar y vestir a los personajes de la película. Cada prenda tiene un significado que aporta al concepto del personaje; es decir, sus actitudes, sus estados de ánimos, su profesión, entre otros. Por ejemplo, si la película tratase de un militar, lo podremos notar por su corte de pelo, su forma de vestir, etc.

Se debe aclarar que hay estereotipos visuales en la imagen, pues desde los inicios del cine algunas propuestas se han mantenido a lo largo de los años. El color rojo es común para representar la ira o la violencia; no obstante, el director de arte puede generarle una nueva connotación con respecto a la película. Lo mismo sucede con el decorado, la utilería y la

caracterización de los personajes. Se resalta una vez más que en el cine hay principios, pero no reglas rígidas que dan libertad a los directores de crear nuevos principios.

3.3. La dirección de sonido

El sonido es tan importante como la imagen. Sin embargo, esta área del lenguaje audiovisual ha sido recientemente incluida por el desarrollo de las nuevas tecnologías.

El área de la dirección de sonido tiene como función la recreación sonora en la historia. Se debe hacer un buen registro de sonido de los diálogos y de los ambientes. Además, en el ordenador, el sonidista realiza la limpieza al registro sonoro de los clips grabados en el rodaje. Obviamente, se puede incluir música, efectos, entre otros, que se tratará a continuación.

3.3.1. Los elementos de la banda sonora

La especialista en dirección de sonido Rosa María Oliart (2003) dice que hay cinco elementos de la banda sonora que son la palabra, las atmósferas, la música, los efectos y el silencio. Esta clasificación de sonido es más completa en comparación con los autores Bordwell y Thompson, pues indican que hay tres categorías para el sonido: los diálogos, la música y los efectos sonoros.

Oliart (2003) concibe a la palabra como información conceptual, a la música como aquella que genera sensaciones y emociones y, por último, las atmósferas ubican al espectador en la espacialidad y temporalidad de la historia.

La palabra tiene diferentes modos de manifestarse a través de locuciones, reflexiones, diálogos, etc. Estos pueden estar mostrados en „*off*“ o en „*on*“. Estos términos se refieren a cuando el sonido no proviene del mundo de la historia o no, respectivamente (Oliart, 2003). Hay que agregar que hay cineastas como Martin Scorsese que emplean la palabra como narrador en *off* para contar parte de la vida de los protagonistas. Como se podrá comprender, la palabra es un sonido muy poderoso. A todo lo mencionado hay que agregarle que influye la intensidad, la entonación, el ritmo y el timbre (Oliart, 2003).

Con respecto a la atmósfera, esta tiene una relevancia en la continuidad de espacio y tiempo. Este elemento de la banda sonora tiene dos derivados: la atmósfera dramática y la atmósfera de continuidad. Con respecto a la atmósfera de continuidad, consiste en mostrar una unidad de espacialidad y temporalidad en la historia (Oliart, 2003). Por ejemplo, se está viendo una escena del interior de un restaurante con bastantes personas comiendo y vemos diversos planos. Entonces, debe estar presente el sonido de los cubiertos, personas hablando, meseros corriendo, etc. Ahora, con respecto a la atmósfera dramática se le asigna un sentido connotativo en la historia (Oliart, 2003). Imagine que una pareja esté discutiendo en un malecón en el que hay brisa, olas y aves. A medida que la pareja discute fuertemente, se escucha con mayor volumen el sonido de la brisa, las olas y el grito de las aves. Estos sonidos generan la sensación de tensión.

En lo que se refiere al foley o los efectos, son sonidos característicos que pueden representar a los objetos, movimientos, estados de ánimo, entre otros; el rol que cumplen estos es apoyar a la imagen; no obstante, también tienen sentidos connotativos (Oliart, 2003). Por ejemplo, imagine que se escuche el sonido del llanto de un bebé; sin

embargo, en la imagen se observa a un niño llorando y tiene sostenida a una mujer anciana ensangrentada. Se le puede asignar la connotación que el niño se siente solo en el mundo y no tiene de quien sostenerse.

Por otro lado, la música en la banda sonora genera sentimientos en la audiencia. Se diferencia en gran medida de la palabra porque en esta se transmite información conceptual; en cambio, con la música se transmiten emociones. En la música hay dos clasificaciones: la anempática y la empática. La primera se caracteriza por hacer sentir al espectador emociones contrarias a las que siente el personaje. En cambio, la música empática busca que el espectador sienta las emociones de los personajes (Oliart, 2003).

Como último elemento de la banda sonora propuesto por Rosa María Oliart, está el silencio: la nulidad del sonido (2003). Este elemento sonoro puede connotar mucho sin decir nada. Por ejemplo, un hombre ingresa de forma forzosa a una casa y encuentra a una mujer. Se le ve a este gritando de forma visual; sin embargo, no hay sonido y da la sensación de que no es escuchada.

Bordwell y Thompson (1995) añaden que, los elementos de la banda sonora pueden traspasarse de una categoría a otras. La evidencia clara son los musicales, pues las palabras se tornan a conformarse parte de la música y aportan en el desarrollo de los sentimientos. Como se constata, el sonido es al igual que la imagen una herramienta poderosa para el realizador audiovisual. A nivel sonoro puede hacer reír, llorar, odiar o gritar a la audiencia dependiendo de cómo se emplean los elementos de la banda sonora. A continuación, se trata de los fundamentos acústicos que aportan al sonido.

3.3.2. Las características acústicas del sonido

De acuerdo con Bordwell y Thompson (1995) existen tres tipos de características en el sonido: el nivel, el tono y el timbre. El primero es el nivel que se refiere al volumen de un sonido. Además, este concepto está ligado a la perspectiva sonora, pues mientras más cerca esté la cámara sobre los elementos mayor volumen o nivel sonoro se debe de escuchar. El segundo es el tono. Para evidenciar mejor este concepto, imagine que un adulto toque el timbre de una casa y dentro de esta solo hay un niño. Ahora, este niño se acerca a la puerta y trata de hacer la voz grave de un adulto. Finalizando, el timbre es aquel sonido característico de cualquier objeto o ser vivo (Bordwell y Thompson, 1995). Es como reconocer visualmente la textura de una piedra con respecto a una hoja de un árbol. Hay timbres fáciles de reconocer, tales como el rugido de un león, el disparo de una bala, etc.

Estos conceptos propuestos por los autores son imprescindibles para conocer en qué medida el nivel, el timbre y el tono contribuyen a la construcción de los elementos de la película.

3.4. El montaje

Esta área del lenguaje audiovisual se caracteriza por empezar a realizarse en la posproducción; sin embargo, eso no quita que el director de cine haya planeado qué planos quedan y cómo los piensa ensamblar para contar la historia.

El editor tiene la labor de hacer que cada plano yuxtapuesto tenga un sentido para la narrativa audiovisual. Evidentemente, debe haber armonía para que el espectador tenga la facilidad de comprender la historia. No obstante, en la historia del cine se han presentado diversos estilos de montaje. En este trabajo de investigación y para efectos de analizar el objeto estudio bastará con desarrollar el montaje narrativo. Asimismo, es importante conocer los

conceptos de duración, espacio, tiempo y ritmo en los planos para que haya una unidad en el montaje.

3.4.1. El montaje narrativo

Aumont, Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1996) expresan que el montaje se encarga de controlar la organización y unión progresiva de las imágenes y de los sonidos.

Imagine que una historia trate de cómo una paloma vuela y llega a un destino. Entonces, tanto la imagen y el sonido se puede ver como plano inicial a un ave colocada en un edificio alto de Lima. En el segundo plano, tenemos al ave volando. Por último, tenemos al ave aterrizando a su destino. Estos tres planos mencionados están colocados de forma lineal. Esto es el montaje narrativo que construye a muchas películas. Los autores Bordwell y Thompson (1995) consolidan lo mencionado con anterioridad al afirmar que el montaje continuo posee una estructura de forma narrativa que sea clara y coherente para el espectador (1995). Entonces, el uso de este tipo de montaje es recurrente y su función es hacer que la yuxtaposición de planos se sienta de forma amena y ligera. Para llevar a cabo esta función, se deben mantener de forma constante las cualidades visuales-sonoras, la iluminación y las acciones de los personajes. Asimismo, es fundamental añadir la importancia del ritmo porque va a depender del tipo de plano que se tenga (Bordwell y Thompson, 1995).

En el montaje se tiene cautela al colocar los planos de forma sucesiva. Tanto a nivel espacial y sonoro deben estar conectados y sincronizados para que se sienta el equilibrio y la evolución de la historia.

Por otra parte, se sabe bien que hay películas en las que el tiempo de la historia puede durar una hora, un mes o un año. Es evidente que el montaje continuo no pretende cubrir todo el paso del tiempo, ya que solo se enfoca en presentar acontecimientos importantes para la trama.

Ahora, si bien es cierto, hay distintos intelectuales que han desarrollado postulados teóricos sobre el montaje, para la investigación se ha encontrado adecuado aplicar el criterio de la regla de seis de Walter Murch (2003) porque permite analizar a la cinta en el sentido emocional. No obstante, una importante afirmación que hacen la mayoría de cineastas como Tarkovsky (2002) es que el montaje está supeditado a una intención y a una lógica en la película.

3.4.2. La regla de los seis

Walter Murch (2003) es un especialista en el montaje y afirma que hay seis criterios que se deben tomar en cuenta a la hora de realizar la edición de una cinta. El primer criterio y más fundamental para Murch es la emoción. Se le otorga una importancia por encima de los demás criterios porque lo principal que un director de cine quiere transmitir es la emoción que suscita la historia. Se pone en primer término lo que la audiencia debe de sentir. Evidentemente, es mejor no tener problemas en los rodajes sobre planos mal rodados que no conectan entre sí; sin embargo, si esto no se logra, lo que debe de quedar es la emoción porque sin esta no se conecta con el espectador. Como segundo criterio, está que el montaje permita avanzar la historia. Es el segundo criterio que tiene más peso porque la audiencia desea entender qué sucede en las imágenes y en los sonidos. La historia puede hacer conectar mayor a los espectadores porque pueden desarrollar la sensación de verse identificados. Por eso, comprenden cuál es el discurso que el director de cine quiere manifestar.

El tercer criterio es el ritmo. Murch (2003) dice que el corte debe darse en un momento interesante y correcto; sin embargo, no precisa a qué se refiere con estos términos. Se puede inferir que el autor se refiere al empalme de un plano con otro de forma armoniosa y que se dé en un momento en que el plano inicial ya no tenga suficiente emoción. Asimismo, se debe intentar que todos los planos ensamblados tengan una unidad y encajen perfectamente de acuerdo con su tiempo. El ritmo contribuye a conectar con el público. Es importante señalar que los tres primeros criterios están muy entrelazados y se influyen mutuamente. Si están presentes en el filme, el espectador se sumergirá en la historia.

Ahora, los siguientes tres criterios obedecen más a aspectos técnicos. Como cuarto criterio se toma en cuenta la línea de mirada. Walter Murch afirma que la línea de mirada es „lo concerniente a la situación y el desplazamiento del punto de interés de la mirada del espectador dentro del cuadro“ (2003, p. 12). Se puede concluir que el autor se refiere a la ubicación visual del lugar donde centramos el interés del espectador. Por ello, es importante que cada corte deba proponer una coherencia con la composición visual.

Por otro lado, el quinto criterio es la gramática del cine. Se acentúa en respetar los ejes dentro del plano cinematográfico: el de acción, el de mirada, el de cámara, etc. Para Murch, este criterio no es estrictamente importante con respecto a los tres primeros, a pesar de que los teóricos del cine la respalden. El último criterio es el respeto por el espacio de la tridimensionalidad de la acción (Murch, 2003). Como bien se ha explicado anteriormente, el plano cinematográfico es bidimensional; no obstante, se puede conseguir el efecto de continuidad tridimensionalidad con las herramientas de la edición.

Murch propone porcentajes para los seis criterios: la emoción (61%), la historia (23%), el ritmo (10%), la línea de mirada (10%), el eje de acción (5%) y el espacio tridimensional de la acción (4%). Además, para este autor es fundamental que la edición pase desapercibida por el espectador y debe generar una participación del espectador (Murch, 2003).

4. La estética en el cine

Autores como Bordwell y Thompson (1995), Baccaro y Guzmán (2013), y Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1996) manifiestan que no hay una teoría específica para hacer cine, sino diversas.

Otro concepto clave es la estética. Oliveras (2006) afirma que toda obra de arte genera sensaciones a través de la estética. Para dicha autora, las sensaciones están compuestas por dos conceptos: los afectos y los perceptos. Por un lado, los afectos consisten en las sensaciones que tiene el hombre al observar la obra de arte; hay algún elemento dentro de la obra que hace que las personas se detengan y contemplen la pieza artística. Por otro lado, los perceptos están ligados a la ausencia del hombre en la representación de la obra artística.

Por su parte, Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1996) añaden que la estética genera reflexión en el hombre acerca del sentido que otorga a los distintos elementos dentro de la obra de arte. Hay que añadir que el cine es considerado arte debido a la enorme complejidad que comprende las áreas de la realización audiovisual, por los simbolismos, por el discurso y por la influencia que tiene sobre su audiencia. Así, Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1996) ligados manifiestan que la estética del cine se refiere a aquel estudio sobre los mensajes que tienen las películas; no obstante, no son cualesquiera mensajes, sino artísticos. Dentro de esta tiene belleza, gusto y placer para el espectador.

Como conclusión de todas las ideas, la estética genera emociones y reflexiones en el hombre. El cine contiene mensajes y códigos que el espectador debe descifrar con facilidad y que le permitan pensar sobre el discurso que contiene. Además, las personas deben asistir a los cines de autor, puesto que estos tienen contenidos relacionados con la realidad, mientras que las películas comerciales se basan mayormente en entretenimiento banal que no genera reflexión.



CAPÍTULO 2: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 Enfoque y Tipo de Investigación

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo porque se enfoca en “descubrir determinadas características o rasgos que se supone están presentes en el universo bajo estudio” (Mendicoa, 2003, p. 66). En este sentido, esta investigación busca comprender cuál es la función del lenguaje audiovisual y cómo contribuye a construir a los personajes Willka y Phaxsi.

Por otro lado, el tipo de investigación es documental, ya que se revisaron fuentes bibliográficas para llevar a cabo argumentos interpretativos del objeto de estudio. Esta afirmación es reforzada en la Guía de Investigación en Ciencias y Artes de las Comunicaciones, donde se expresa que el tipo de investigación documental se refiere a la recopilación de información basada en fuentes bibliográficas (Núñez, Marquina, León y Sánchez, 2017). Así, la revisión de libros, revistas, entre otras, ayuda a que el investigador pueda realizar interpretaciones apoyándose en teorías de otros autores. En línea con lo anterior, se recurrió a fundamentos teóricos que facilitaron la interpretación del objeto de estudio desde diversas perspectivas.

2.2 Alcance de la Investigación

El presente trabajo es de alcance descriptivo y exploratorio. El primer término comprende a aquellas investigaciones que tienen como fin, determinar las características de un objeto de estudio, un grupo de sujetos, entre otros (Núñez, Marquina, León y Sánchez, 2017). Sobre esta base teórica, es preciso mencionar que, el objetivo fundamental del presente trabajo fue realizar descripciones e interpretaciones de los personajes protagónicos del filme Wiñaypacha. Dichas interpretaciones fueron sustentadas teóricamente en base a precisiones teóricas de otros autores y al conocimiento del investigador.

Con respecto al segundo concepto, la literatura vigente expresa que, los estudios exploratorios son aquellos que tienen la finalidad de conocer una problemática de indagación no abordada (Núñez, Marquina, León y Sánchez, 2017). Por ello, aunque existen algunos análisis sobre la película *Wiñaypacha*, no se ha realizado un estudio a profundidad sobre la relación entre el lenguaje audiovisual y la construcción de los personajes. Tampoco, se ha señalado la función del lenguaje audiovisual en la construcción de los mismos.

Además, las películas suelen ser analizadas desde aspectos específicos del lenguaje audiovisual, tales como la dirección de arte, el sonido, la dirección de fotografía o el montaje. Por tal motivo, en la presente investigación, se han abordado estos cuatro elementos del lenguaje audiovisual a fin de presentar un análisis más complejo. Este trabajo pretende llenar esa carencia e incentivar a otras personas a sumergirse en el estudio del cine andino, ya que este pone en vitrina contextos históricos, políticos y socioculturales que afectan a la comunidad andina.

2.3 Método y Unidades de Observación de la Investigación

La unidad de análisis de la investigación fue la película *Wiñaypacha*. Se eligió dicha cinta, ya que, debido a su buena realización audiovisual recibió elogios de la comunidad cinematográfica nacional y premios de distintas categorías en festivales internacionales de renombre.

De acuerdo con Núñez, Marquina, León & Sánchez, las dimensiones son aquellas que contestan la pregunta de investigación sobre cómo se manifiesta lo que se está indagando (2017). Esto ayuda a establecer con claridad qué rol cumplen las dimensiones y de qué forma ayudan al diseño metodológico. Así, el lenguaje audiovisual y la construcción del personaje

fueron las dimensiones abordadas en el presente trabajo.

De acuerdo con Mendicoa (2003), las dimensiones o variables pertenecen a un orden más general, mientras que las categorías son conceptos más específicos. Por lo tanto, las categorías del lenguaje audiovisual son la dirección de fotografía, la dirección de arte, la dirección de sonido y el montaje; mientras que, las categorías de la construcción de los personajes, son el idioma, las prácticas cotidianas y la relación con el entorno. Las cinco categorías del lenguaje audiovisual están definidas de antemano en el marco teórico.

El idioma hace alusión al conocimiento de expresiones verbales y escritos característicos de una lengua que permiten que dos o más sujetos se comuniquen y se comprendan. Por otro lado, las prácticas cotidianas son las acciones realizadas por los personajes protagónicos del filme. Un caso para poder comprender mejor la idea sería el acto de cocinar o dormir: esto es una acción. Sin dejar de lado la categoría de la relación con el entorno, se alude a cómo los personajes Willka y Phaxsi se integran e interactúan con el espacio físico natural del exterior: la vegetación, las montañas, el cielo, etc. Es importante subrayar que cuando se entiende el espacio físico natural como aquel entorno en el que no ha intervenido la mano del hombre.

Los indicadores son las características tangibles o señales evidentes que denotan la existencia de las categorías (Mendicoa, 2003). Los indicadores de las categorías del lenguaje audiovisual son la iluminación, los encuadres, los ángulos, el decorado, la vestimenta, la utilería, los colores, las voces, las atmósferas sonoras, los efectos, y la regla de seis de Murch (la emoción, la historia, el ritmo, la línea de mirada, el eje de acción, y el espacio tridimensional de la acción). Por otra parte, los indicadores de las categorías de la

construcción de los personajes son el idioma aimara, las acciones de los protagonistas, los animales, la vegetación, los nevados, las montañas, el cielo, la luna, los ríos, las nubes y las piedras. Los mencionados elementos son imprescindibles, debido a que los Willka y Phaxsi interactúan siempre con estos y forman parte de su día a día. Por un lado, la naturaleza la conciben como su hogar, puesto que viven de ella y por ella; es decir, los personajes dependen únicamente de los recursos que son obtenidos de los ríos, la vegetación y los animales.

Es importante mencionar que, se debe establecer la diferencia entre la dirección de arte y la relación con el entorno de los personajes. En primer lugar, la dirección de arte está sometida a la intervención y producción del hombre; por ejemplo, el llevar vestimenta y dormir en una cama, no lo ha producido el entorno natural, sino el hombre. Por su parte, cuando se trata de la relación con el entorno de los personajes hace alusión a espacios exteriores sin intervención del hombre como las montañas y los ríos. Sabiéndose esto, se pasa a detallar las técnicas de recojo de información.

2.4 Técnicas de Recojo de Información

En el presente trabajo se elaboró una matriz de análisis sobre las categorías, dimensiones e indicadores mencionados anteriormente. Esta permitió ayudar a organizar la información para analizar de forma eficaz la película *Wiñaypacha*. Las escenas escogidas están fuertemente ligadas a cada área del lenguaje audiovisual y sirve para explicar cómo se construye a los personajes de la película.

2.5 Etapas del Proceso de Investigación

Para el presente trabajo se han establecido etapas para la obtención de los resultados del

análisis de la película *Wiñaypacha*. A continuación, se muestran las etapas y qué acciones se llevaron a cabo en cada una de ellas.

Primera etapa

Como primer punto, se hizo un visionado de la película *Wiñaypacha* para poder conocer la historia y a los personajes Willka y Phaxsi. Asimismo, en esta etapa se realizó búsqueda bibliográfica relacionada a estudios que hayan analizado dicha película. Esta etapa se llevó a cabo en el mes de abril del 2022.

Segunda etapa

En esta, se verificó la formulación de las preguntas, los objetivos y las hipótesis de investigación para la delimitación del tema. También, se empezó a revisar fuentes académicas sobre el lenguaje audiovisual y el cine. La finalización de esta fase se dio en el mes de mayo del 2022.

Tercera etapa

Se empezó a complejizar y afinar las preguntas, los objetivos y las hipótesis del estudio para mejor precisión. Además, se realizó el índice del marco teórico y se redactó la justificación de la investigación. Igualmente, se siguió revisando fuentes bibliográficas para analizar la película *Wiñaypacha*. Se concretó esta etapa en el mes de junio del 2022.

Cuarta etapa

Por otro lado, se desarrolló el planteamiento del problema y el estado de la cuestión. En esta etapa se redactó el marco teórico y aún se continúa en la revisión de fuentes. Se concluyó esta fase en el mes de julio del 2022.

Quinta etapa

El marco teórico se finalizó. Por otra parte, se terminó de elaborar la matriz de preguntas, objetivos e hipótesis. Además, la justificación, el planteamiento del problema y el estado de la cuestión se completaron. En esta quinta fase, se hicieron dos visionados adicionales de la película *Wiñaypacha* para la observación del estudio. Se terminó la etapa en la primera quincena del mes de agosto del 2022.

Sexta etapa

Se realizó el diseño metodológico, las técnicas y herramientas a analizar el objeto de estudio. Se acabó esta etapa en el segundo mes de agosto del 2022.

Séptima etapa

Se realizó la entrevista al profesor José Luis Ayala, especialista en cultura aimara, y se llevó a cabo el análisis de la película *Wiñaypacha*. De igual manera, se entrevistó al productor y a la sonidista de la película: Tito Catacora y Rosa María Oliart. Por último, se realizaron el análisis de resultados y las conclusiones pertinentes al trabajo de investigación. Esta última fase se finalizó en el mes de febrero del 2023.

Estas etapas han ayudado a organizar la planificación y el desarrollo del trabajo de tal forma que permita la facilidad de la obtención de información y del análisis del objeto de estudio.

2.6. Diseño de instrumentos

Para el análisis de la película *Wiñaypacha* se han desarrollado cuatro matrices para cada área audiovisual con el fin de organizar y explicar de forma eficaz la información. Asimismo, se han seleccionado escenas relevantes que influyen enormemente en la construcción de los personajes. Las escenas han sido agrupadas porque responden a la continuidad de las acciones y a la evolución de los personajes. A las escenas escogidas se les ha acompañado de breves descripciones de las acciones que realizan los personajes Willka y Phaxsi. Asimismo, se consideró un cuadro aparte para poner énfasis en la fotografía, considerando el valor simbólico que puede tener la escena para la construcción de los personajes en relación a la cultura andina. Evidentemente, se ha desglosado cada escena para que el lector pueda comprender las distinciones de unas con otras. Del mismo modo, se ha agregado un apartado sobre la construcción de los personajes para fundamentar cómo se relaciona con el área audiovisual respectiva.

No se han escogido tantas las escenas de noche, debido a que no hay tanta riqueza del lenguaje audiovisual como se presenta en las escenas de día; sin embargo, son importantes en cuanto a la línea narrativa y a la construcción de los personajes.

Escenas 1,2,3,4,5 y 6, Momento: 9:09-16:41

Descripción: Willka recoge agua del río. Posteriormente, en el interior del hogar, Phaxsi enciende su cocina y Willka muele la quinua. Al final, Willka y Phaxsi salen al exterior a trabajar el chuño rodeado de la naturaleza y de su llama.

Desglose de escenas:

ESCENA 1: EXTERIOR. CAMPO 1. DÍA, Momento: 9:09-9:47

En un inicio, se observa y se escucha el movimiento de las aguas del río. Luego, Willka se acerca para recoger agua y llevarlo en una cerámica.

ESCENA 2: INTERIOR. CABAÑA. DÍA, Momento: 9:47-10:33

Phaxsi enciende su cocina.

ESCENA 3: EXTERIOR. CABAÑA. DÍA, Momento: 10:34-12:19

Willka llega y entra a su casa.

ESCENA 4: EXTERIOR. CORRAL. DÍA, Momento: 12:20-12:39

Los animales del corral salen.

ESCENA 5: EXTERIOR. CAMPO 2. DÍA, Momento: 12:40-13:03

Willka, junto a su llama y a su perro, camina.

ESCENA 6: EXTERIOR. CAMPO 3. DÍA, Momento: 13:04-16:41

Desde un principio, Phaxsi sirve la comida y Willka baila. También, en el entorno se encuentra la llama, las montañas, las rocas y las nubes. Finalmente, Willka y Phaxsi comen.

Construcción de los personajes: Las prácticas cotidianas, que se muestran por parte de Willka y Phaxsi, son salir a recolectar agua, cocinar alimentos, moler quinua, trabajar el chuño, dialogar, caminar y sacar a los animales al campo. Estas acciones forman parte de la primera selección de escenas que obedecen a un estilo de vida rural. Luego, se observa que las prácticas cotidianas que realizan los personajes están profundamente relacionadas con el entorno, debido a que los recursos naturales proveen agua y alimentos al hombre. Asimismo, gran parte de las acciones de los protagonistas suceden en el entorno: el río, el campo, el cielo, las montañas y las piedras. Por último, el idioma utilizado por los personajes es el aimara en todas las escenas. La función que cumplen es fundamental, debido a que sirve como herramienta para la comunicación entre los personajes y permite comprender que tanto Willka como Phaxsi extrañan a su hijo. Además, es importante agregar que se siente la presencia de la marginación de las grandes ciudades contra el idioma aimara.

Dirección de fotografía

Escenas 1,2,3,4,5 y 6

Descripción

Iluminación

En las escenas 1, 3 y 4 la luz es natural y difusa debido a la gran cantidad de nubes en el cielo; en consecuencia, pocas sombras y brillo. Ahora, en la escena 2, La luz se intensifica en una pequeña parte del interior del hogar de Phaxsi. Esto se debe a que la única fuente artificial es el fuego de la cocina. Asimismo, se aprecia grandes contrastes de sombras y luces en el interior en comparación al exterior. Finalmente, en las escenas 5 y 6, la iluminación se acentúa más como consecuencia del cielo despejado; por ello, las sombras se hacen más duras y genera contraste. Sin embargo, luego la iluminación se vuelve suave y homogénea cerca de 4 minutos. La explicación para esto es que el gran difusor natural es el colchón de nubes que reduce los brillos y contrastes.

Ángulos

En la escena 1, se presenta la cámara al ras del suelo y un ángulo ligeramente contrapicado. También, hay un ángulo es normal y ligeramente cercano al suelo. Luego, en la escena 2, el ángulo es normal casi a la misma altura de Phaxsi. Seguidamente, en la escena 3, el ángulo es normal con una distancia muy corta al suelo. En la escena 4, el ángulo es normal y esta vez está a una altura más baja. Luego, en la escena 5, el ángulo y la altura es normal. Finalmente, en la escena 6 presenta un ángulo ligeramente contrapicado y la altura es demasiado baja.

Encuadres

En la escena 1, se muestra de forma predominante el movimiento de las aguas del río. Asimismo, están los elementos de las vegetaciones y formaciones rocosas. Asimismo, el entorno forma gran parte del encuadre; en consecuencia, se ve pequeños a Willka y al perro. Luego, los personajes desaparecen y el entorno ocupa todo el encuadre. En cuanto a la escena 2, la presencia de Phaxsi es tan dominante como la oscuridad en comparación a los demás elementos: las ollas, la cocina, las piedras, las plantas y el sombrero. Después, en la escena 3, se observa completamente a Willka hasta ingresar al hogar, pues, luego, la casa de los protagonistas forma mayor parte del encuadre. Seguidamente, en la escena 4, en el encuadre se aprecia más las estructuras de las rocas del corral. Después, en menor medida, se ve a los animales del rebaño. Por último, de forma efímera se observa la mitad de la figura de Phaxsi. Posteriormente, en la escena 5, Willka, la llama y el perro tienen tan grande presencia en el encuadre como el entorno; no obstante, los personajes desaparecen y el ambiente domina. Finalmente, en la escena 6, en un principio, la naturaleza tiene mayor notoriedad con respecto a los personajes; no obstante, estos al acercarse hacia la cámara compiten en espacio al entorno.

Planos

En la escena 1, el plano que se muestra es medio con respecto a la figura del río, recordando que los planos se toman como referencia al cuerpo humano. También, en la misma escena, se haya un plano conjunto porque la naturaleza toma mayor protagonismo en el encuadre que las figuras de Willka y el perro. Después, en la escena 2, el plano es entero, debido a que se muestra a Phaxsi de forma completa. Acto seguido, en la escena 3, en un inicio, el plano es entero porque se observa completamente a Willka; sin embargo, cuando ingresa a la casa se vuelve un plano conjunto porque el espacio domina por encima de las figuras humanas de los protagonistas. Luego, en la escena 4, el plano es americano con referencia al personaje de Phaxsi. Seguidamente, en la escena 5, se muestra un plano conjunto en el que Willka, la llama y el perro tienen menor presencia con respecto a la naturaleza. Por último, en la escena 6, al inicio, se observa un plano conjunto, debido a que el encuadre está dominado por el entorno; luego, los protagonistas al acercarse a la cámara, generan un plano entero.

Dirección de fotografía

Escenas 1,2,3,4,5 y 6

Función

Iluminación

Se comprende que la única fuente lumínica y poderosa de las mañanas es la luz solar; no obstante, en cuanto a intensidad está dependerá a qué tantas nubes estén en el cielo, pues difuminan la luz. Los personajes salen al campo, debido a que aprovechan la luz solar para realizar sus vidas cotidianas: recoger agua, comer y sacar a su rebaño. Sin la luz solar es probable que los personajes no realicen sus acciones cotidianas. Finalmente, la temperatura fría de la cámara genera que en esos espacios de las escenas se sienta grandes ventiscas y mucho frío hacia los personajes.

Ángulos

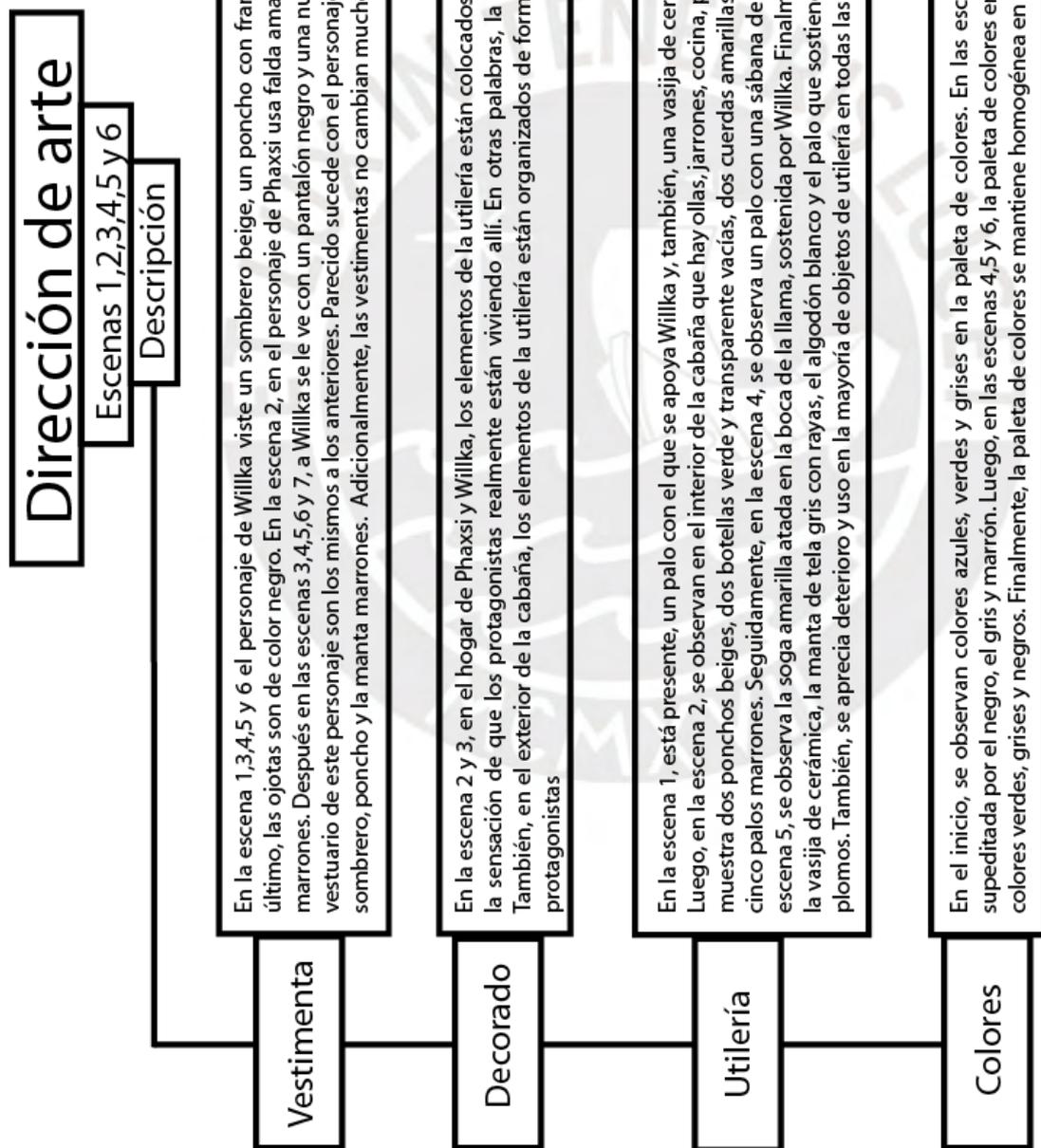
Los ángulos y las alturas utilizados pareciesen hacer al espectador como un niño al mostrar las acciones cotidianas de los personajes. Asimismo, los ángulos exaltan la omnipresencia de la naturaleza en todo momento

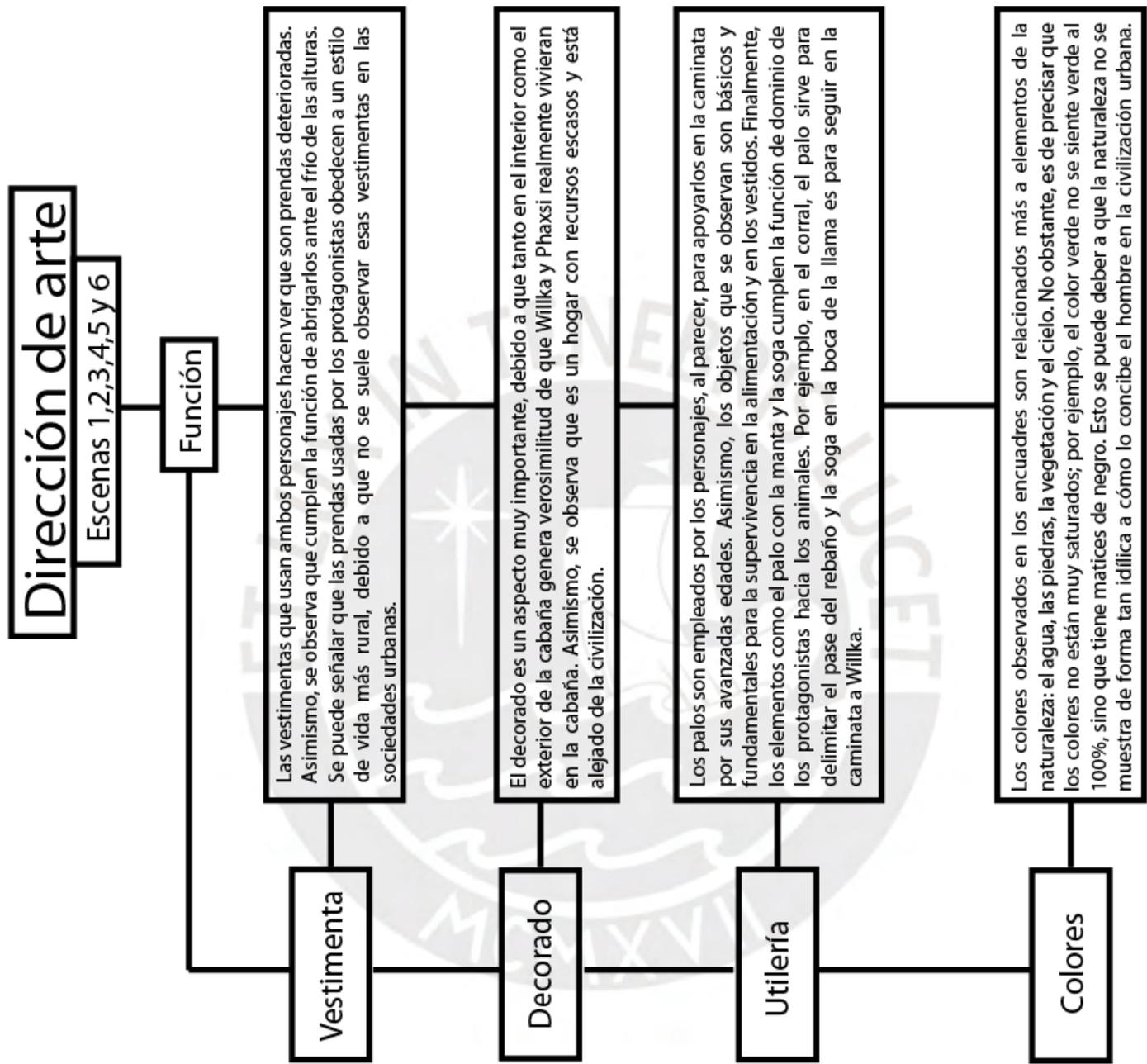
Encuadres

Los encuadres permiten observar a la naturaleza como un ente poderoso, mientras a que los humanos, al empujarlos, son vistos realizando sus acciones cotidianas. También, se puede manifestar que en estas escenas hay una competencia entre las figuras humanas y la naturaleza, debido a que, en ciertas ocasiones, los personajes toman gran parte del encuadre. Es importante agregar la compañía de la llama y la del perro hacia los protagonistas, puesto que parecen animales muy preciados al tenerlos cerca por parte de los protagonistas.

Planos

Los planos grandes permiten observar que hay un gran dominio de la naturaleza con respecto a la figura humana. Esto se evidencia claramente en el plano del río. Después, en el último plano se observa cómo los personajes compiten contra el entorno. Además, se ha apreciado que tanto el perro como la llama son personajes que están alejados del encuadre como si estos integraran o fueran parte de la naturaleza.





Dirección de sonido

Escenas 1,2,3,4,5 y 6

Descripción

En la mayoría de las escenas, Phaxsi y Willka se comunican de forma tranquila y armoniosa. También, cuando Willka expresa órdenes lo hace enfáticamente en el caso de moler la quinua y en la hora de almorzar. En la escena 6, en el momento que Willka y Phaxsi hablan sobre Antuku, los tonos se vuelven más melancólicos. Tatay y Mamay son las palabras que se hablan entre ellos con cariño.

VOZ

Función

Se observa cariño, respeto y amor entre los protagonistas; es decir, se siente esposa y esposo. Asimismo, estos comunican sus acciones a realizar: trabajar el chuño en el campo y comer sus alimentos. Luego, las pausas entre los mensajes que emiten cada uno de los personajes pueden ser considerados grandes que podría significar dos conceptos: eficacia y vejez. No obstante, se siente más fuerte el concepto de vejez, debido a que Willka hace saber su cansancio y Phaxsi manifiesta de que si estuviera presente su hijo joven sería útil. Después, se siente la presencia tácita de la sociedad urbana oprimiendo a la sociedad rural al manifestarse que la lengua aymara es vergonzosa. Por último, se siente el concepto del abandono al manifestar que Antuku los ha abandonado. Por último, Willka emplea una frase metafórica al señalar al viento como fuente de esperanza para que impulse el regreso de su hijo. A estas alturas, se podría manifestar que Phaxsi tiene gran respeto hacia la naturaleza.

En todas las escenas, se presentan las atmósferas de continuidad; es decir, se siente que el espectador está en el campo con grandes paisajes y animales.

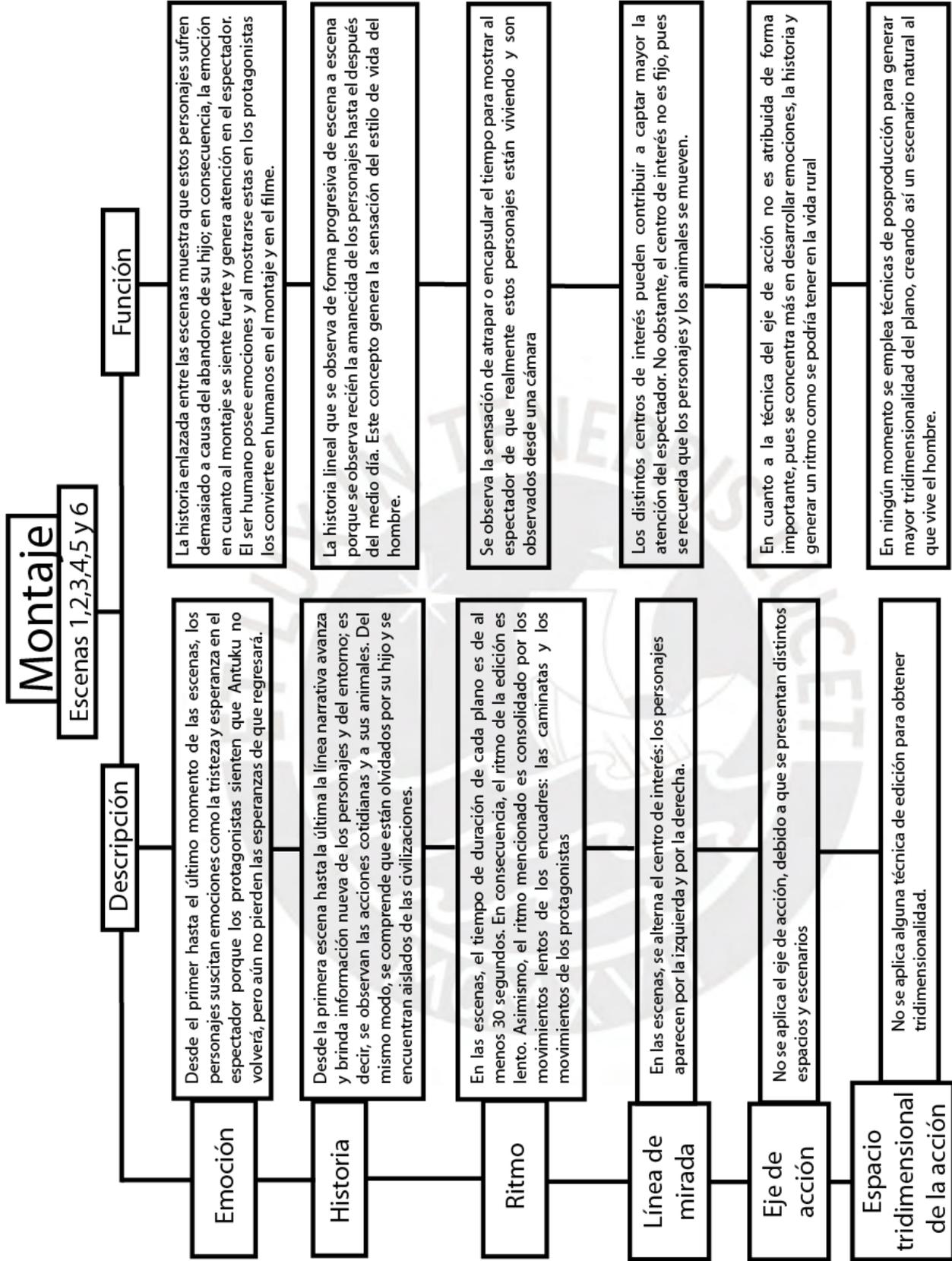
Atmósfera sonora

Los efectos sonoros y las ganancias de estos, generan que no se sienta una interrupción del espacio-tiempo de la atmósfera sonora, porque no se presentan sonidos ajenos a la naturaleza como el ruido de una bocina de un auto.

En la primera escena, se escucha el agua chocando contra las rocas, el viento y los pasos de Willka. En la segunda escena, está presente el sonido del viento, la caja de fósforos, el fuego, la leña ardiendo y los movimientos de Phaxsi. En cuanto a la escena 3 y 4, se oyen los pasos y la tos de Willka, los pasos de Phaxsi, el golpe del palo al suelo y al de las rocas, el choque de la vasija de cerámica con el suelo, la molición de la quinua, el ladrido del perro, los balidos de las ovejas y el canto de las aves. También, están las pisadas de las ovejas y cabras por el campo. En la escena 5, es notorio los efectos sonoros del movimiento del agua del río, los pasos de Willka, el canto de las aves y el jadeo del perro. En la escena 6, se oye los movimientos que realizan los personajes: pisar el chuño, los pasos, dejar las prendas al piso, chuparse los dedos y masticar.

Foley

Las acciones de los personajes se sienten representados a nivel sonoro al igual que los sonidos emitidos por la naturaleza; no obstante, esta posee mayor presencia cuando los personajes no conversan. Por otro lado, el viento es un efecto muy poderoso presente en todas las escenas que señala la presencia del entorno a nivel sonoro. Se podría manifestar que hay los sonidos emitidos por los protagonistas son signos de vejez y cansancio. Hay sonidos repetitivos: los pasos y los cantos de las aves. Por otro lado, se emplea distintas ganancias con el viento: a veces se siente más fuerte y otras veces menos. Del mismo modo, se presentan efectos en off: ladrido de perro y el canto de las aves.



Escena 7 y 8: 18:30-20:46

Descripción: Willka y Phaxsi están tejiendo un poncho en un gran campo de plantas y montañas. Luego, los personajes observan al cielo y mastican hoja de coca.

Desglose de escenas:

ESCENA 7: EXTERIOR. CAMPO. DÍA, Momento: 18:30-20:07

En un principio, se observa flores amarillas. Luego, Willka y Phaxsi están rodeados de sus animales, montañas y nubes. Willka y Phaxsi están tejiendo un poncho con distintos tipos de tela. Seguidamente, se observa las nubes moviéndose. Finalmente, Willka y Phaxsi mastican hojas de coca.

ESCENA 8: EXTERIOR. ALTURAS DE UNA MONTAÑA. DÍA., Momento 20:07-20:46

Dos construcciones de rocas están estructuradas en forma de cruz y están junto a una vasija de cerámica.

Construcción de los personajes: En el caso de estas escenas, las prácticas cotidianas de los personajes son el diálogo, coser un poncho, consumir hojas de coca y observar la naturaleza. Las acciones que realizan Willka y Phaxsi son de forma tranquila y armoniosa, tratando con respeto al entorno. Además, se siente gran integración de los personajes con la naturaleza, debido a que estos realizan las prácticas cotidianas siempre en el espacio exterior: en el campo. Esto da a entender que se puede percibir al entorno como un segundo hogar para los protagonistas. Luego, en el idioma que se comunican los personajes permite hacer conocer al espectador que los personajes tienen conocimiento sobre la armonía de los colores. Esto pone en evidencia y rompe con los estereotipos que se tiene que las comunidades andinas son ignorantes. Por último, pareciera ser importante consumir hoja de coca y de alguna forma realizar cierto tipo de agradecimiento hacia el cielo.

Dirección de fotografía

Escenas 7 y 8
Descripción

Iluminación

En la escena 7, desde un inicio, la iluminación se acentúa más de forma progresiva, resaltando a los personajes y a los objetos en el campo. Luego, la luz se difumina por la acumulación de nubes, generando menor contraste en las sombras de los personajes. Finalmente, en la escena 8, la luz va disminuyendo; no obstante, a pesar de ello, las estructuras rocosas, junto a la vasija, y las montañas son resaltadas por la poca cantidad de luz. La única fuente luminica es natural y es brindada por el sol.

Ángulos

En la escena 7, se observa un ángulo normal con las flores amarillas. Seguidamente, la altura de la cámara es baja y el ángulo es normal hacia los personajes y el entorno. Después, se muestra un ángulo muy contrapicado al verse las nubes. En cuanto al siguiente ángulo se observa que es ligeramente picado. Por último, en la escena 8, el ángulo es normal al observarse a la altura frontalmente las estructuras rocosas.

Encuadres

En la escena 7, se aprecia grandes cantidades de flores amarillas que son movidas por el fuerte viento. Luego, se nota la presencia de los animales, las montañas, el cielo, la vegetación, los protagonistas, el hogar donde viven, los animales de corral y sus instrumentos de tejidos. En otro plano, se presenta el movimiento lento de las nubes. En cuanto al siguiente plano, se observa a los personajes sentados y apoyados en las estructuras rocosas de su hogar. Por último, en la escena 8, se exhibe las montañas, el cielo, la neblina, las estructuras de piedras y la vasija. Las estructuras de piedras no han sido generadas y adecuadas por la naturaleza; es obra humana y por ello puede representar la simbología de la vida en los personajes. Se emplea por primera vez el primer término en el plano de las flores amarillas.

Planos

En la escena 7, se empieza con un plano conjunto, tomando como referencia a la flor amarilla. Acto seguido, se reproduce nuevamente el mismo plano conjunto con diferencia de que los personajes son el nuevo punto de referencia. Después, el plano se vuelve entero tomando como referencia la nube al observarse completa en la pantalla. En el siguiente plano es medio busto, debido a que se ven a los protagonistas desde la cabeza hasta la mitad de sus torsos. Finalmente, en la escena 8, el plano es conjunto porque las estructuras rocosas son vistas completamente y el entorno predomina en el encuadre. En el plano del cielo es complejo definir qué tipo de plano sería, debido a que no hay un objeto o figura humana que parta como referencia.

Dirección de fotografía

Escenas 7 y 8

Función

Iluminación

La luz solar permite realizar las acciones de los personajes: sacar a los animales al campo, tejer un poncho y entablar una conversación. Sin embargo, cuando se pierde la luz dura, los personajes se muestran más inactivos.

Ángulos

Los ángulos normales presentan mayor predisposición a mostrar a las acciones que realizan los personajes y a mostrar enormemente a la naturaleza. No obstante, cuando se haya el ángulo picado al verse a los personajes produce la sensación de que estos se muestran dominados por el cielo. En cambio, cuando se ve el ángulo contrapicado al observarse el cielo se comprende la veneración y el respeto por parte de Willka y Phaxsi.

Encuadres

Más de la mitad de los encuadres de todos los planos están dominados por distintos elementos de la naturaleza: las flores, el campo, las montañas, etc. Esto podría significar que la naturaleza está dominando al hombre en cuanto a espacio. Luego, al observarse a los personajes mirando hacia el cielo demuestran respeto y sometimiento. En cuanto a las estructuras de piedra en las alturas de una montaña podrían significar que mientras se mantengan firmes frente a los fuertes vientos, los personajes se mantendrán con vida. Asimismo, un detalle interesante es observar en un lado izquierdo a las estructuras de piedra contra el lado derecho de las montañas: parece un enfrentamiento visual entre el hombre y la naturaleza.

Planos

Los planos en su mayoría son abiertos y abarcan bastantes espacios naturales. En consecuencia, minimizan a los protagonistas.

Dirección de arte

Escenas 7 y 8

Descripción

Vestimenta

En la escena 7, a Wilka se le ve con el pantalón negro, la casaca color beige, el sombrero beige, chompa blanca y las ojotas marrones. En cambio, en el personaje de Phaxsi, pues usa la falda roja, el velo azul oscuro, las ojotas negras, el sombrero, el poncho y la manta marrones. Luego, en la escena 8, se observa con mayor claridad que ambos protagonistas cargan chuyos de azul oscuro y mantas con diseños de colores marrón, azul y blanco.

Decorado

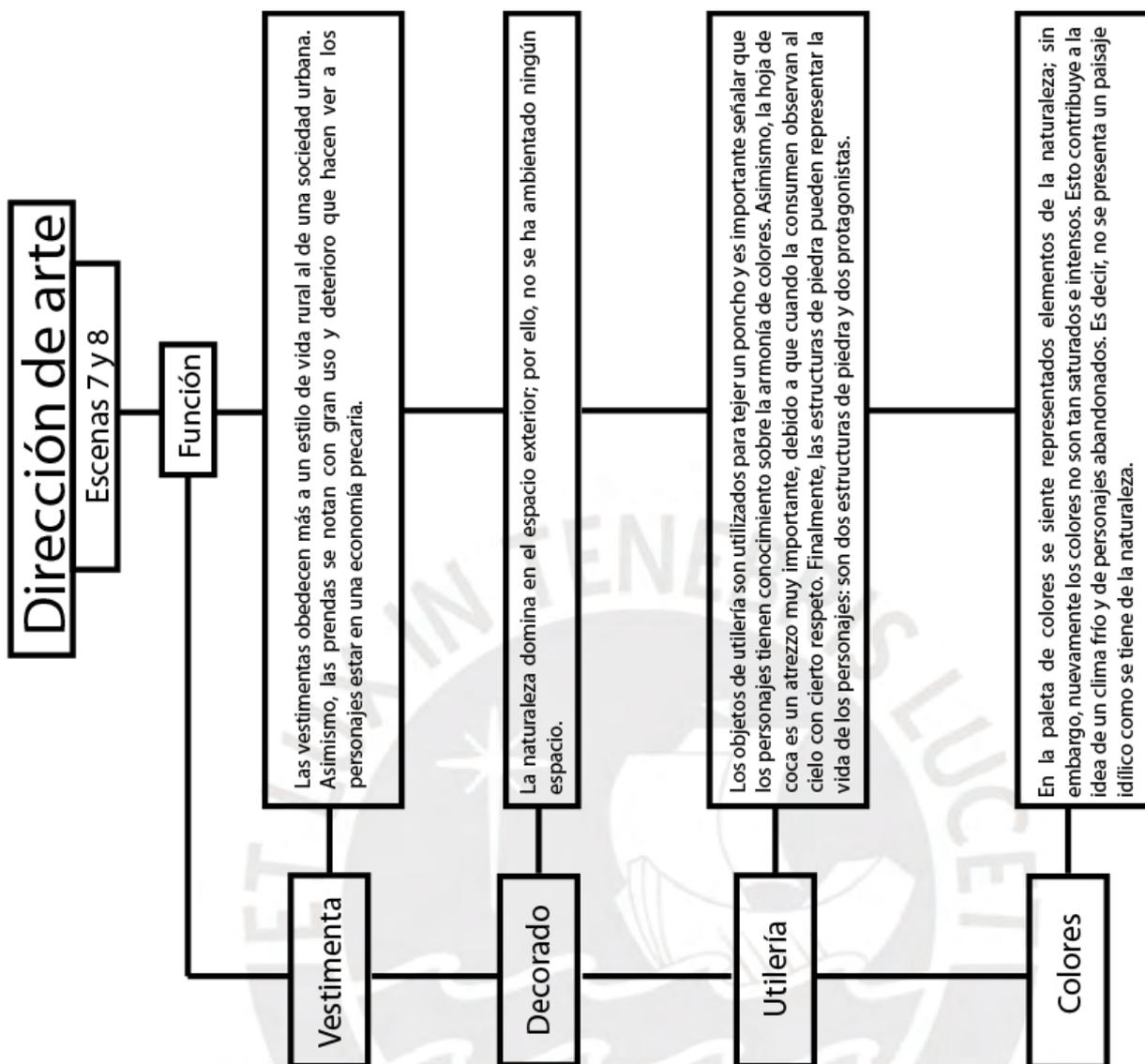
El decorado es apenas visible en el plano de cuando tejen el poncho.

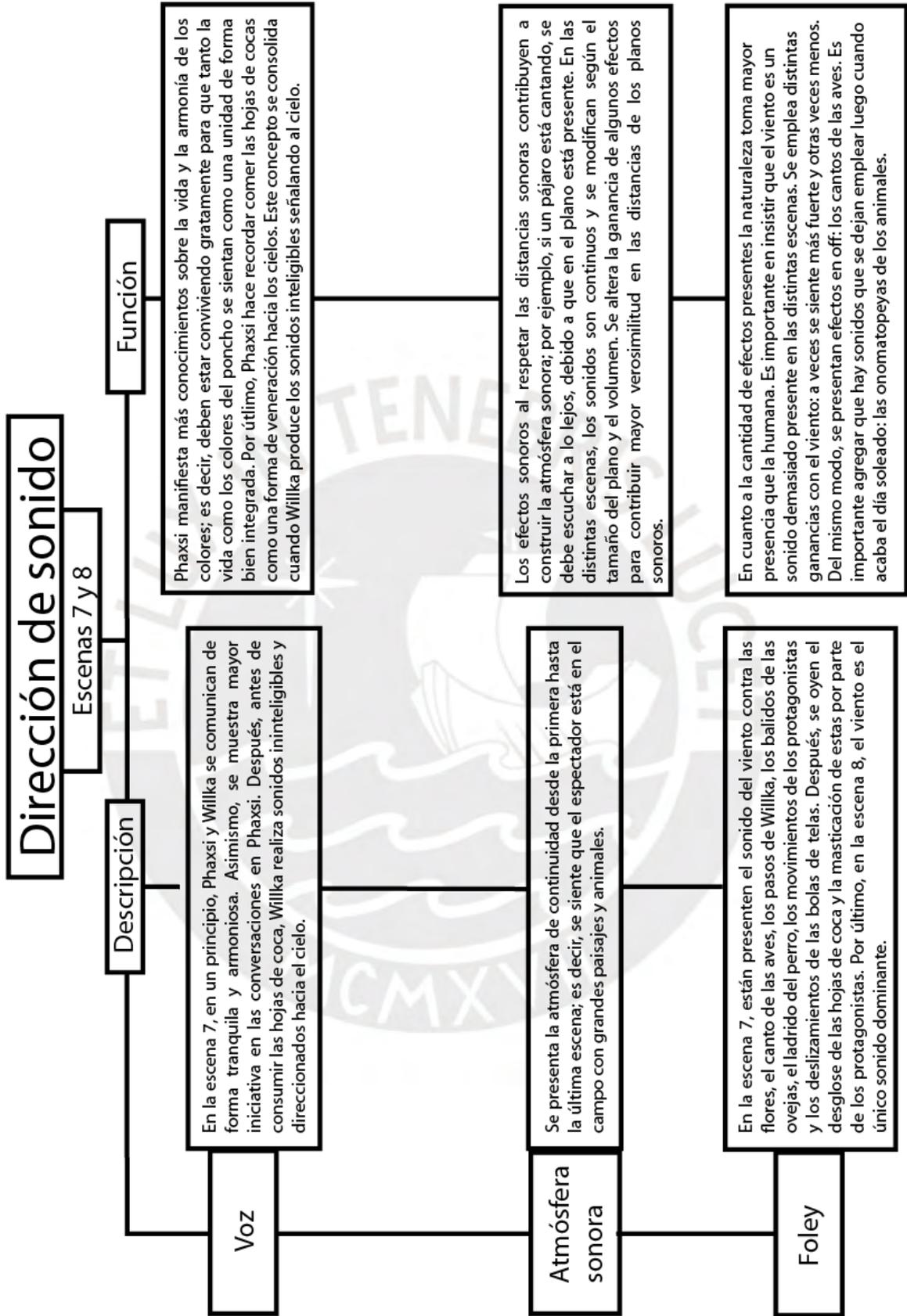
Utilería

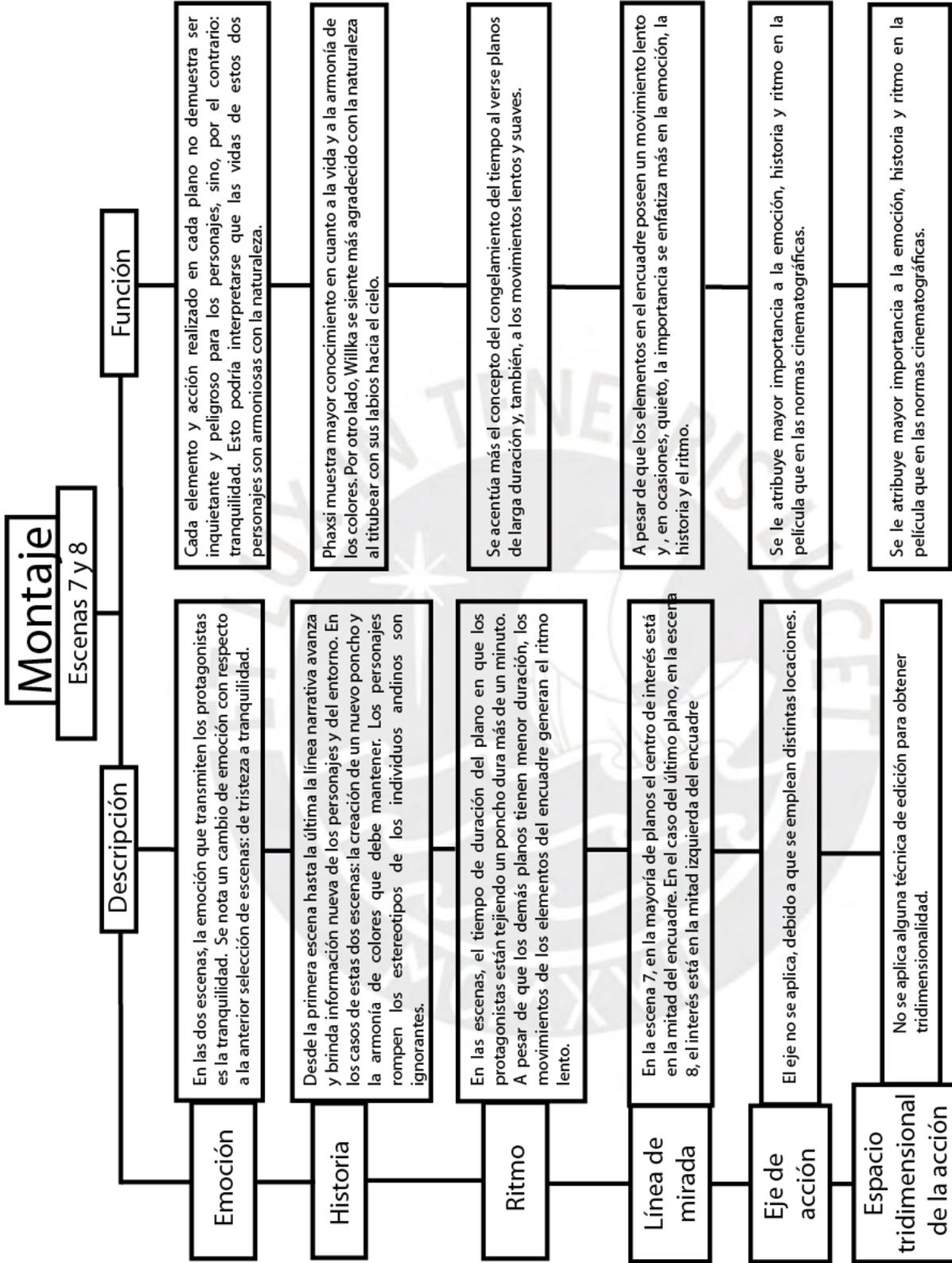
En la escena 7, se observan bastantes cantidades de telas: rojas, blancas, rosadas y verdes. Del mismo modo, hay los instrumentos de coser, algodón blanco, mantas marrones claros, dos palos marrones y un jarrón negro. Asimismo, está presenta la hoja de coca cuando los protagonistas las consumen. Por último, se aprecia un atrezzo clave para la historia: las estructuras de piedras en lo alto de una montaña. Por último, en la escena 8, se puede considerar utilería a las estructuras de piedra, debido a que el hombre ha manipulado y ordenado de una forma representativa.

Colores

En la escena 7, en el inicio, se observan colores amarillos en grandes proporciones, luego están los negros y los grises. Luego la paleta de colores en el espacio exterior del entorno es dominada por colores azules, grises y verdes. Están presentes en menor medida el rojo y el beige. Seguidamente, en el plano de las nubes, los colores principales son el blanco, azul y gris. Al finalizar, la escena 8, los colores predominantes son oscuros: negros, grises y marrones.







Escena 9,10 y 11: 54:16-58:39

Descripción: Willka y Phaxsi, juntos con su llama, se despiertan en las montañas. Luego, cuando los personajes llegan a su corral de animales, observan que todas sus ovejas y cabras han sido asesinadas por un zorro. Por último, los personajes se lamentan y entierran a los animales.

Desglose de escenas:

ESCENA 9: EXTERIOR. MONTAÑA. DÍA, Momento: 54:16-55:26

Willka y Phaxsi, acompañados de su llama, se despiertan.

ESCENA 10: EXTERIOR. CAMPO. DÍA, Momento: 55:27-55:53

Willka y Phaxsi se dirigen a su hogar.

ESCENA 11: INTERIOR. CORRAL. DÍA, Momento: 55:54-58:39

Willka y Phaxsi encuentran a sus animales muertos. Phaxsi rompe en llanto y entierra a una cabra.

Construcción de los personajes: En el caso de esta selección de escenas, las prácticas cotidianas de los personajes son el diálogo y el entierro de los cadáveres de los animales. Por un lado, el diálogo es fundamental para entender que Willka y Phaxsi tienen gran aprecio hacia sus animales al tratarlos como sus hijos. Por otro lado, el entierro de los cadáveres de sus hijos demuestra y consolida más ese cariño. En cuanto a la relación con el entorno, los personajes están presentes en un día claro cerca de las montañas y el campo. Entonces, se puede concluir que sus acciones se realizan mayormente en un espacio de la naturaleza. Por último, el aimara se nota que es el idioma que dominan y que usan como forma de comunicación al dialogar y hacer saber al espectador sus reacciones y emociones.

Dirección de fotografía

Escenas 9, 10 y 11

Descripción

Iluminación

En la escena 9, se empieza con un gran contraste de luces y sombras que se observa en el suelo de la montaña. Luego, en todas las escenas, se tiene la iluminación suave, homogénea y sin contrastes; es decir, la luz es difusa en la mayoría de planos. En comparación a las otras escenas anteriores, la exposición en cuanto a luz es más baja. No se requieren de luces artificiales en un espacio exterior.

Ángulos

En la escena 9, se observa el suelo y la nieve de las montañas debido al ángulo picado. Seguidamente, la altura de la cámara es baja; sin embargo, está colocada sobre un relieve más alto sobre el que están sentados los personajes. Asimismo, la angulación es picada lo que permite ver a los personajes sentados. Después, en la escena 10, se muestra un ángulo muy picado al observarse desde la altura de una montaña a los personajes, a su hogar y a su rebaño muerto. En la escena 11, se observa que es contrapicado y está cerca del suelo. Luego, el ángulo es contrapicado al observarse parte del cuerno de una cabra y en gran medida la vegetación de una montaña. Acto seguido, se ve un ángulo contrapicado al exhibir los cuerpos muertos de los animales en el corral. También, se entiende que la cámara está a una altura baja. Finalmente, el ángulo se aproxima a ser un cenital al observarse desde arriba cómo es enterrada la cabra. Los ángulos y las alturas han variado bastante con respecto a la anterior selección de escenas. El ángulo casi cenital es la primera vez que se emplea en estas escenas.

Encuadres

En la escena 9, los elementos iniciales presentes son la vegetación, la nieve y las sombras. Luego, se nota a la llama junto a Willka y Phaxsi. En el encuadre domina las formaciones rocosas, la nieve y la vegetación. En la escena 10, se presenta la vasta vegetación verde, el hogar y el corral, los protagonistas, la llama, el rebaño muerto, formaciones rocosas, un riachuelo y nieve. En la escena 11, se observa con mayor presencia a los protagonistas, a la llama, al corral, a la cabaña y en menor medida la montaña y sus áreas verdes. Después, es visible parte del cuerno de una cabra, la delimitación del corral, el palo con la manta y a Phaxsi. Ahora, el rebaño muerto, la montaña, el campo, el corral y los protagonistas forman parte del nuevo encuadre. Finalmente, se contempla una cabra muerta que es enterrada por parte de Willka y Phaxsi. Es importante señalar en este encuadre que no se observan los personajes. Se usa un nuevo recurso de encuadre: el primer término del cuerno de la cabra.

Planos

En la escena 9, se empieza con un plano entero al dominar el espacio la vegetación y la nieve. Acto seguido, se reproduce un plano conjunto al observarse que la naturaleza domina el espacio por encima de las figuras humanas de los protagonistas. Después, en la escena 10, se presenta el primer gran plano general: el entorno tiene mucho mayor dominio del espacio y se tiene a los protagonistas como pequeñas figuras. En la escena 11, el plano es conjunto al ver al entorno predominante sobre los personajes de Willka y Phaxsi. Ahora, el plano empieza entero hasta quedar conjunto, debido a que, en un inicio, los personajes ocupan enteramente el encuadre y, finalmente, se empujeñen al alejarse. Por último, el plano es entero al notarse completamente el cadáver de la cabra en el encuadre. Se presentan nuevos tipos de planos; por ello, se aprecia el principio de contraste y afinidad.

Dirección de fotografía

Escenas 9, 10 y 11

Función

Hay una ligera subexposición que genera que los planos se sientan más oscuros. Asimismo, la temperatura en cuanto a luz se siente más fría que en otras escenas y podría significar la llegada de la muerte al rebaño y la desaparición del perro. Además, la subexposición y la temperatura fría puede estar asociada a la tristeza que muestran los personajes. Se había señalado antes que la fuente de luz dura producía realizar acciones cotidianas en los protagonistas; sin embargo, al ser opuesto en estas ocasiones, los personajes reciben una tragedia.

Los ángulos picados muestran a la figura del hombre como un ser pequeño e inferior en comparación a la naturaleza. En el caso del ángulo cenital, se muestra el entierro del cadáver de una cabra como si fuera un ser querido por los protagonistas. En cuanto a los ángulos normales, al estar a una altura baja pareciesen acompañar en su dolor a los protagonistas.

Es clara la idea de que la naturaleza está siempre dominando los encuadres en todo momento y se presentan a los protagonistas como figuras pequeñas, como si el entorno se los intentara tragar. Luego, cuando los personajes se acercan al rebaño muerto se le atribuye mayor importancia en cuanto a encuadre a los animales y al campo, más que las expresiones visibles de los protagonistas. Un evidente ejemplo es cuando Phaxsi eleva ligeramente el feto de una oveja.

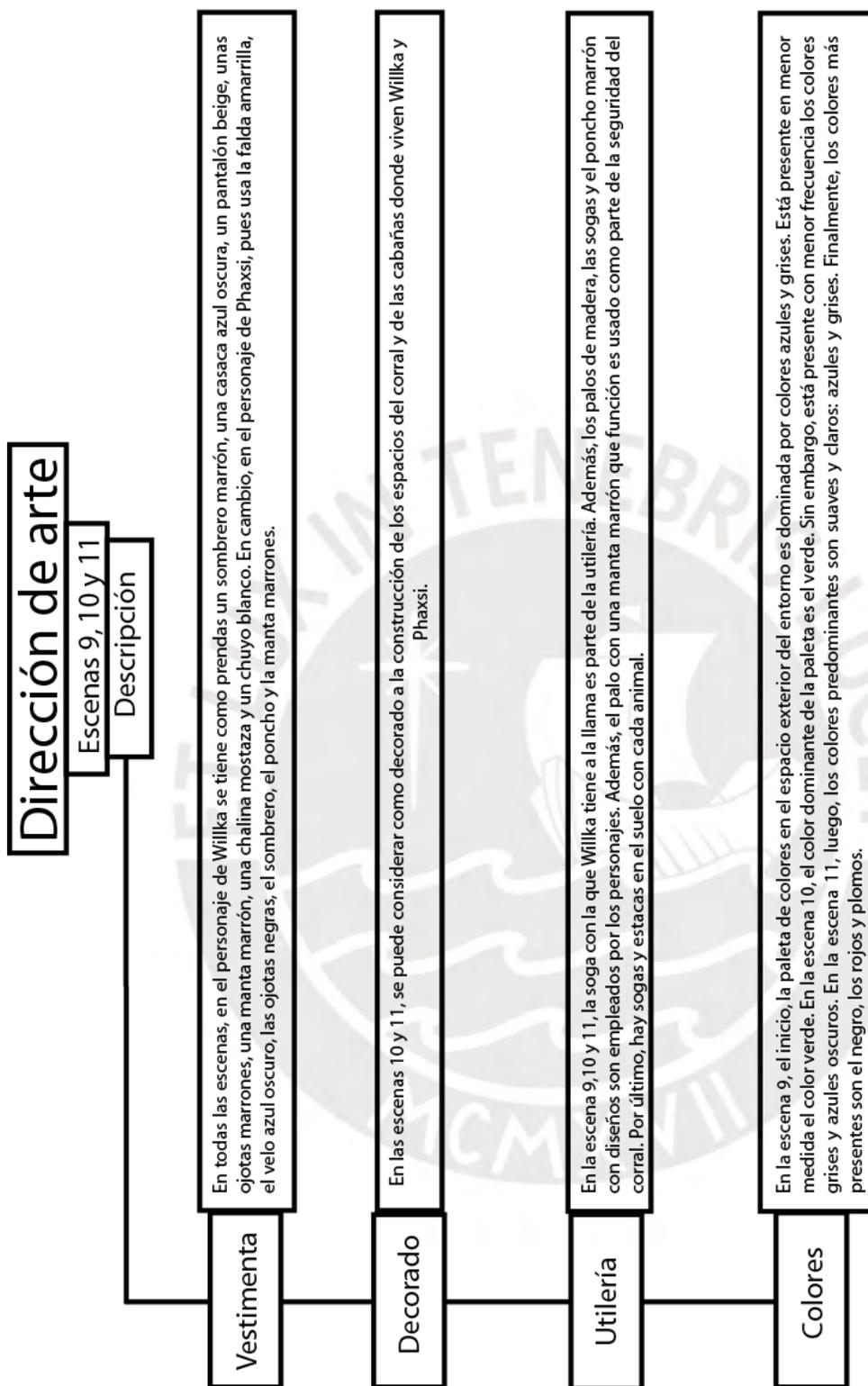
Los planos abiertos señalan dominio de la naturaleza por encima del hombre; en cambio, cuando los planos son más cercanos se acompaña en las emociones y acciones de los personajes. En este caso, en el dolor que sufren por la muerte de sus animales.

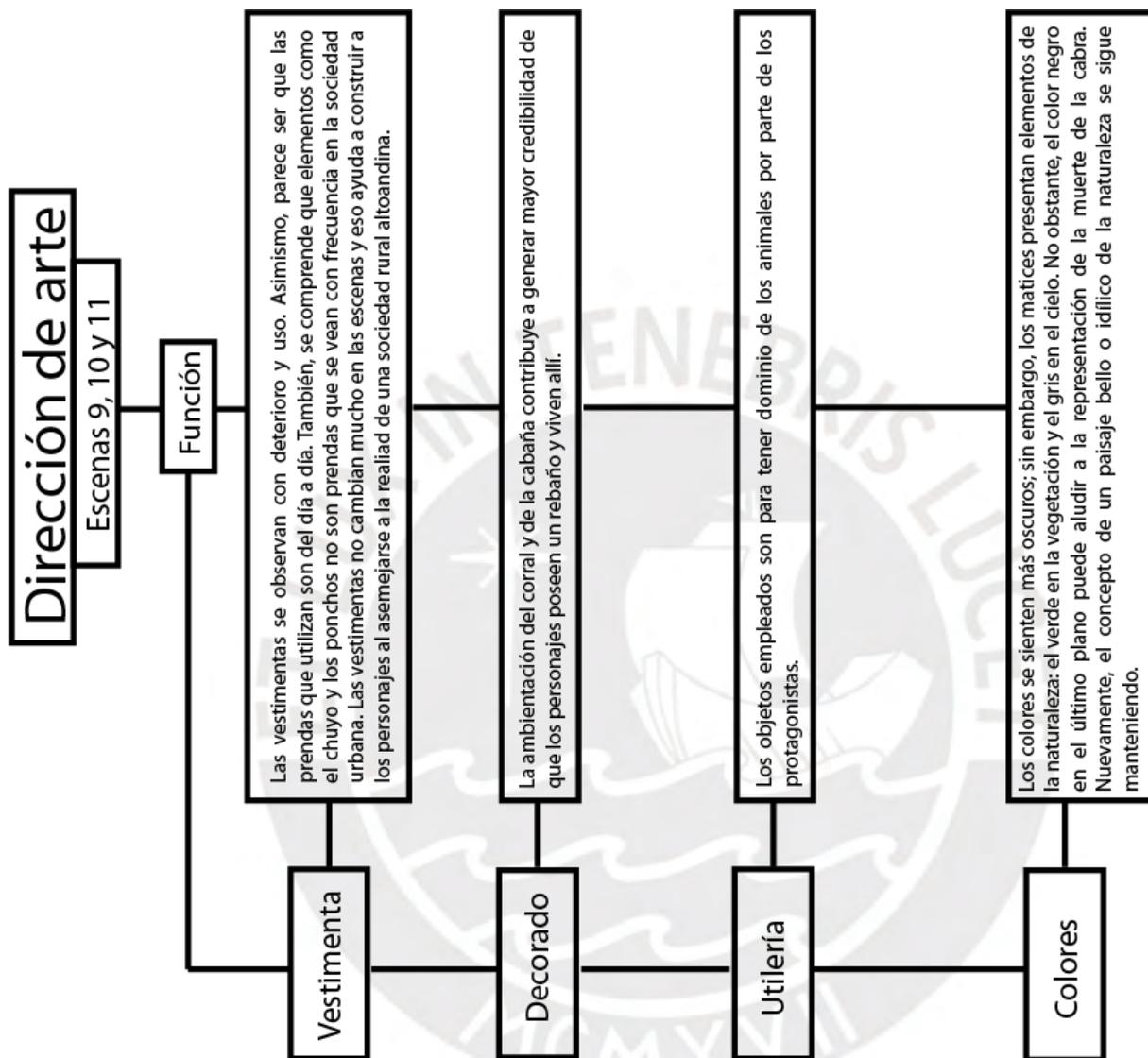
Iluminación

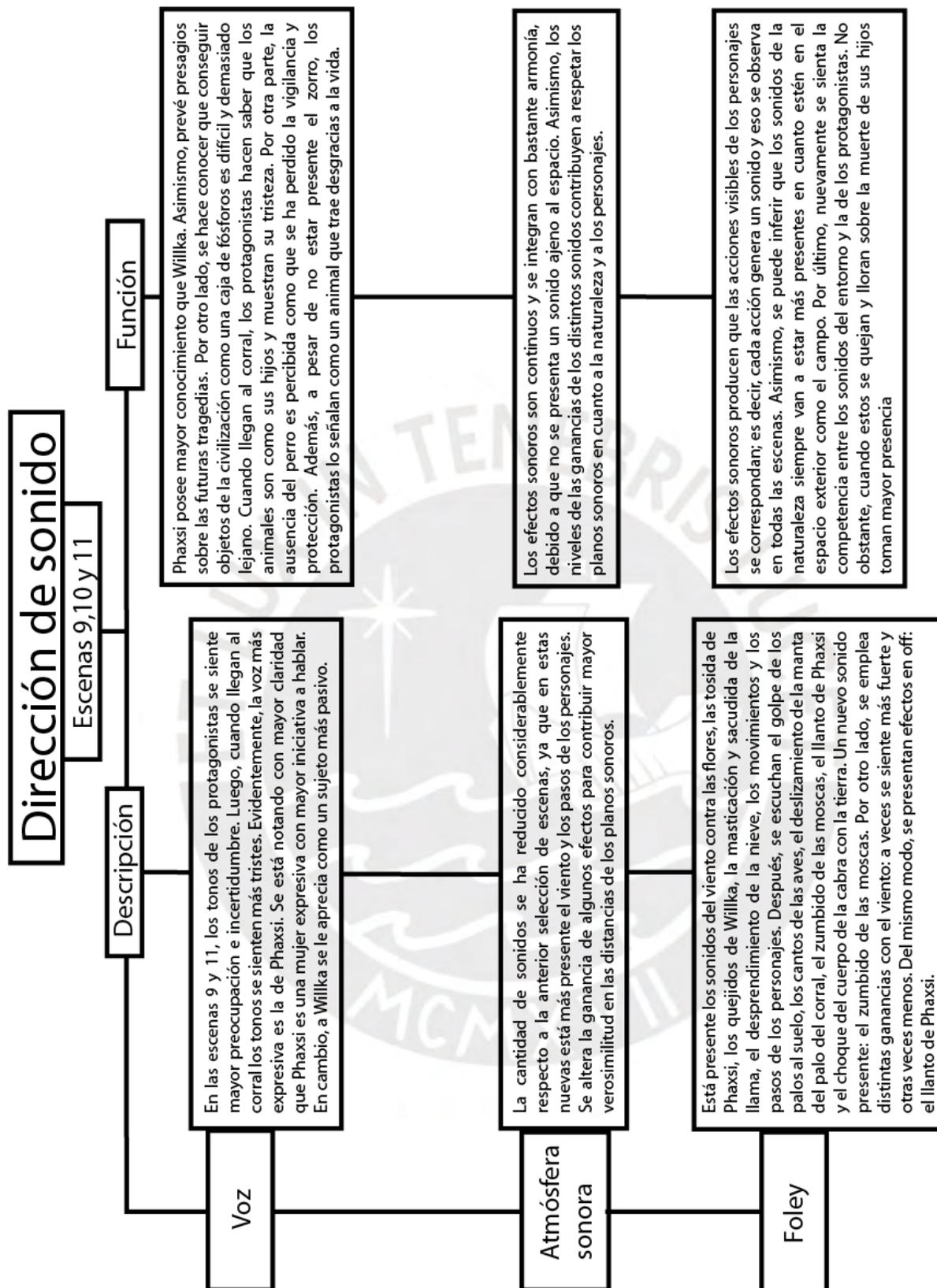
Ángulos

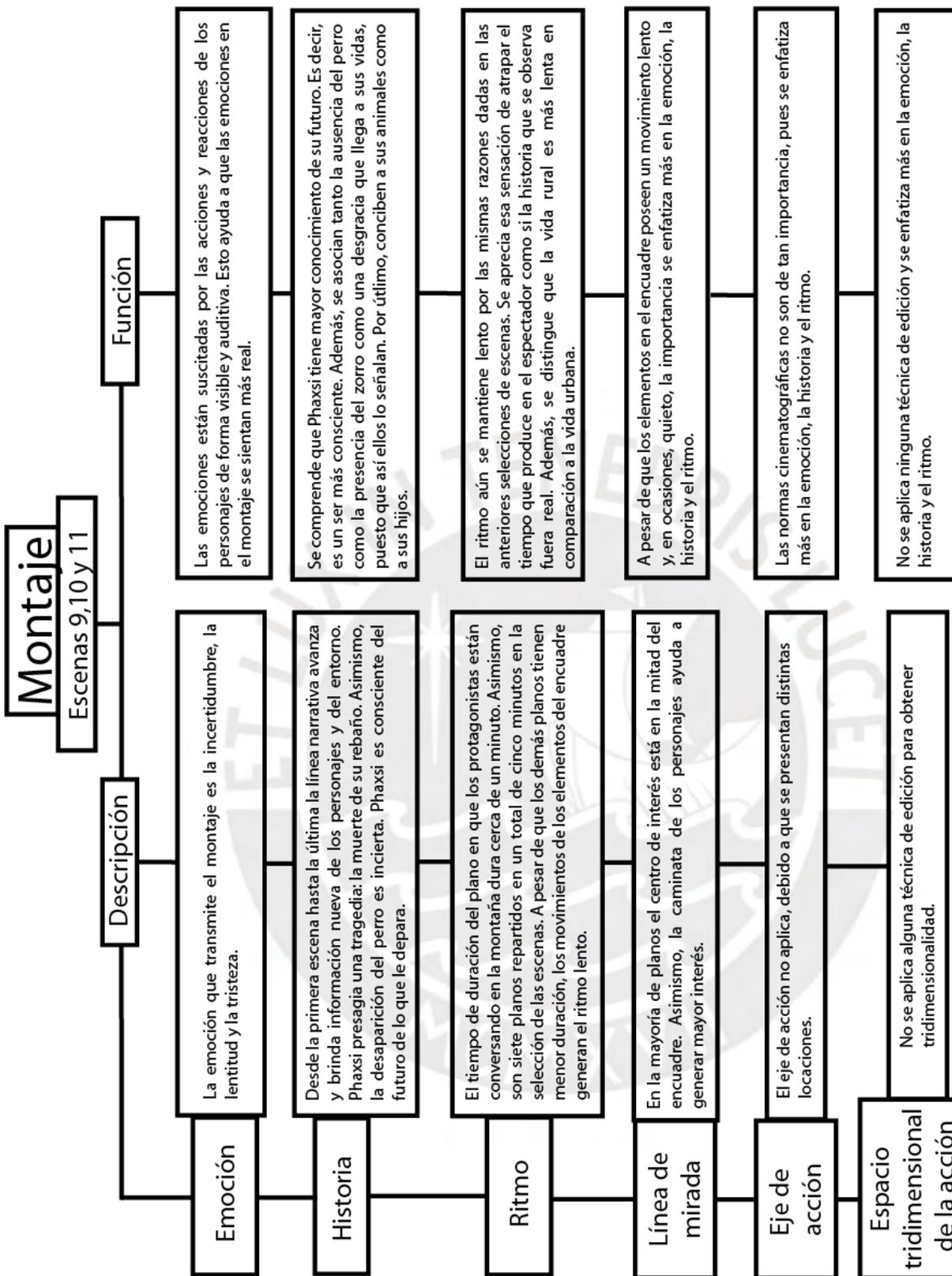
Encuadres

Planos









Escena 12,13 y 14: 1:06:22-1:09:51

Descripción: Mientras Willka duerme, Phaxsi intenta mantener el fuego de las brasas para su futuro uso en su cabaña; sin embargo, al quedarse dormida el fuego se extiende en toda la cabaña y destruye su hogar.

Desglose de escenas:

ESCENA 12: INTERIOR. CABAÑA. NOCHE, Momento: 1:06:22-1:07:46

Una vela está encendida y Phaxsi intenta mantener el fuego de las brasas, pero esto despierta a Willka, manifestándole a Phaxsi que se duerma. Luego, de que ambos personajes duermen tranquilamente, el fuego los despierta estrepitosamente y salen de la cabaña para salvarse.

ESCENA 13: EXTERIOR. CIELO. NOCHE, Momento: 1:07:47-1:07:58

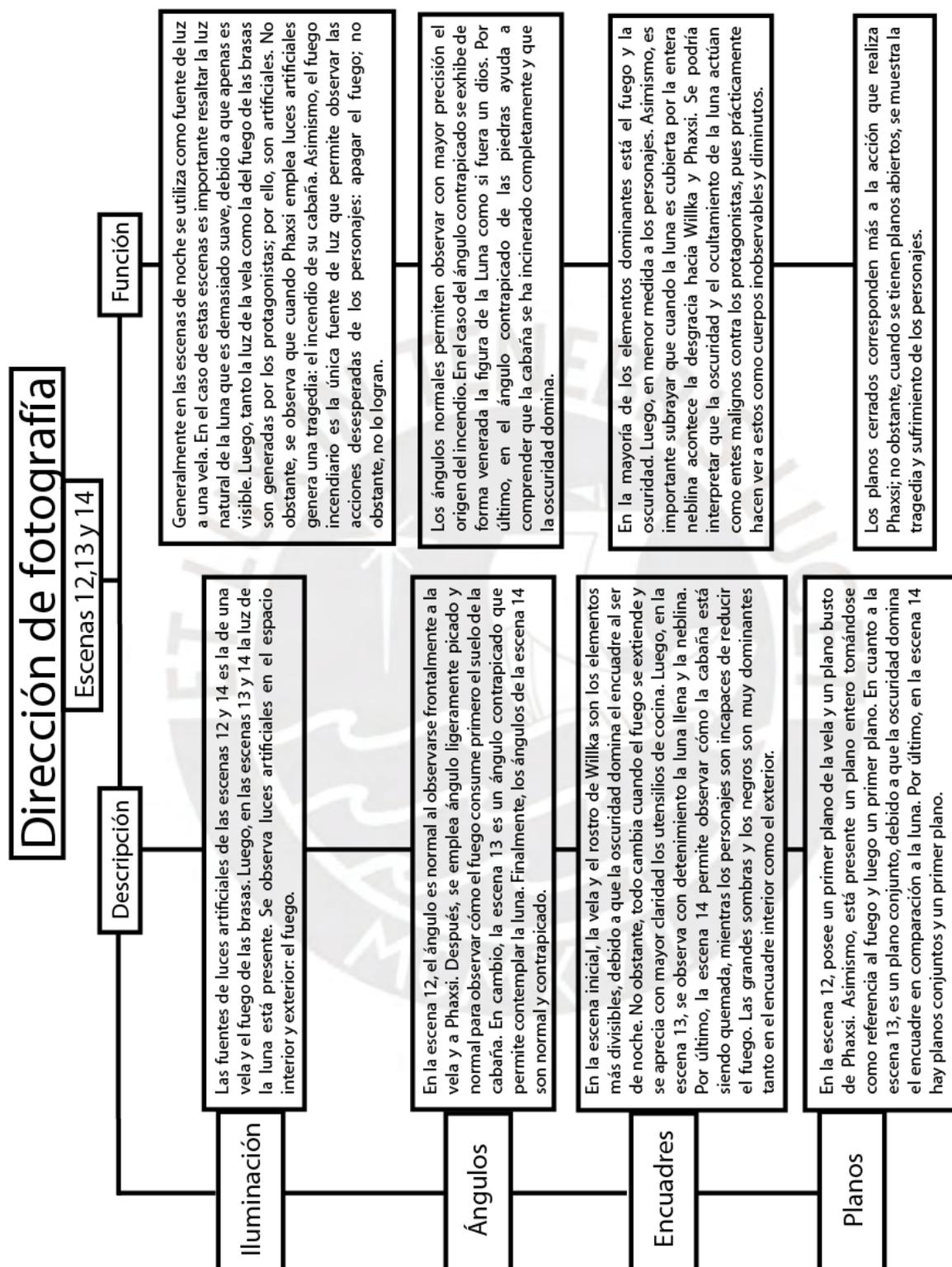
Se observa la luna llena que luego es cubierta totalmente por la neblina.

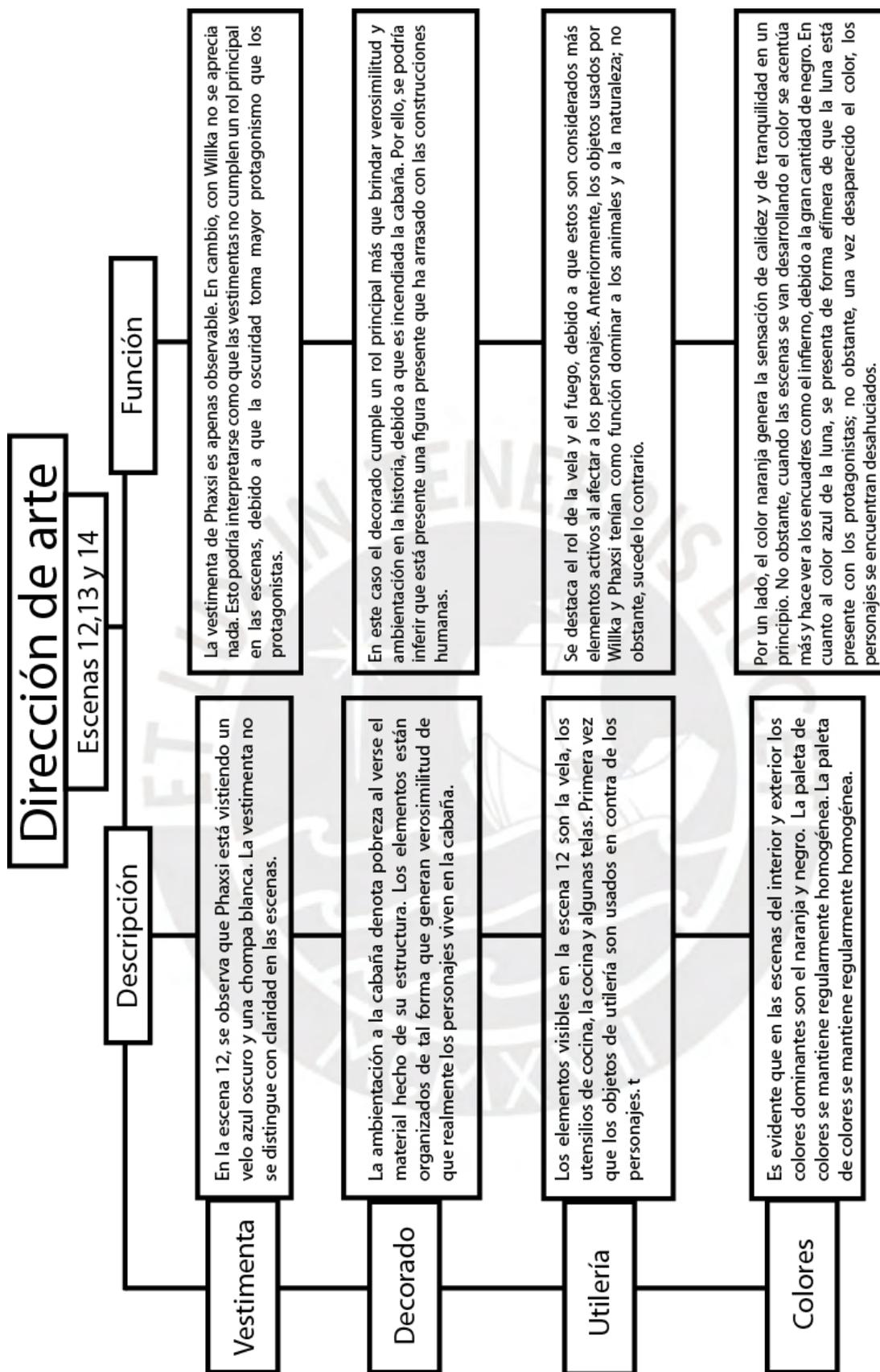
ESCENA 14: EXTERIOR. CABAÑA. NOCHE, Momento: 1:07:59-1:10:15

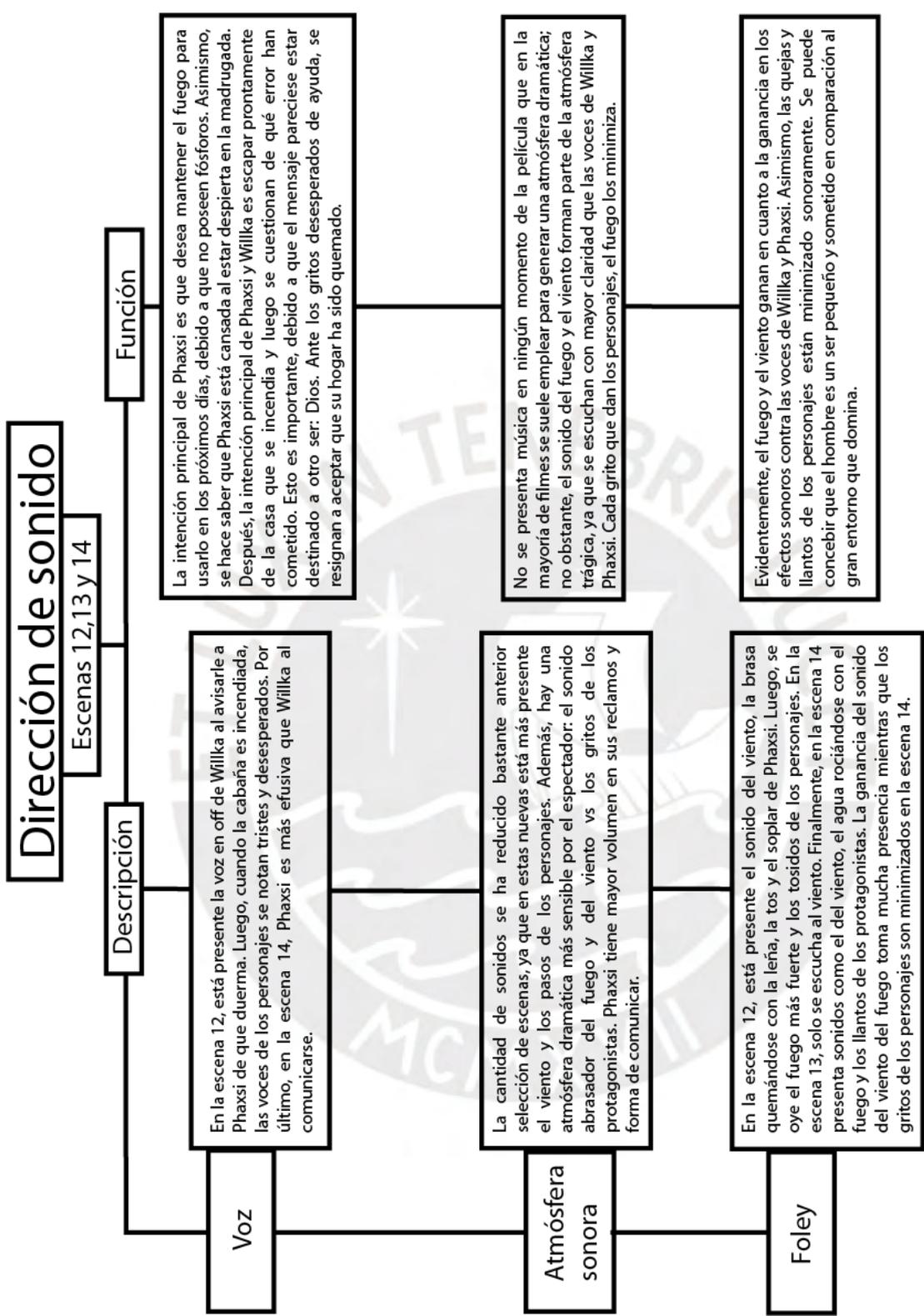
Se observa el progresivo incendio de la cabaña. Willka y Phaxsi salen y son incapaces de poder apagar el fuego.

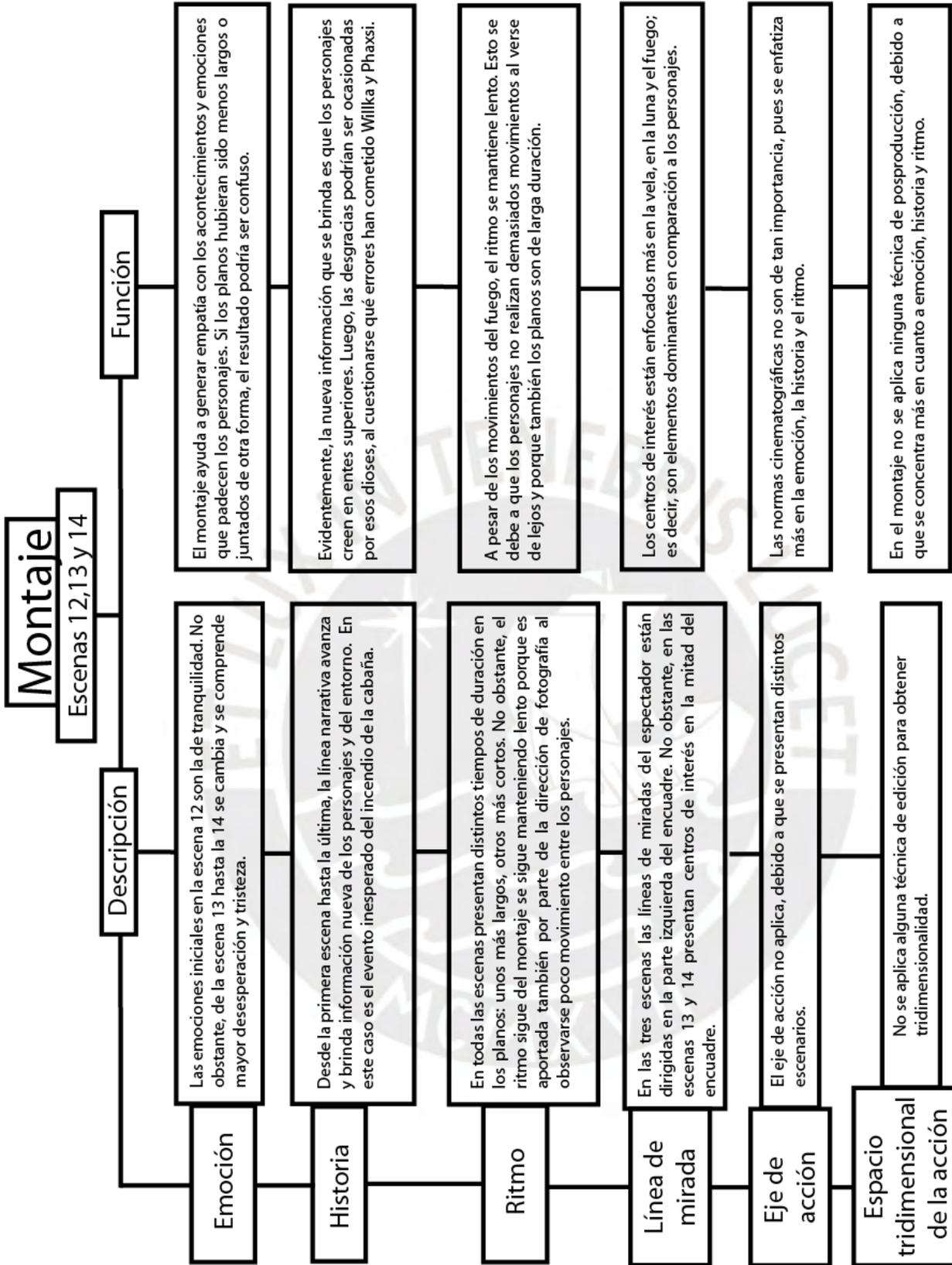
Construcción de los personajes: Las prácticas cotidianas no se observan, debido a que los personajes tienen mayor actividad en el día. No obstante, Phaxsi al intentar forzar y conservar el fuego para su futuro uso, le genera una tragedia: el incendio de su cabaña. En cuanto a la relación con el entorno, no se distingue de forma precisa, pues no está presente el cielo, las montañas, las piedras, entre otros elementos de la naturaleza, sino, la oscuridad y el fuego. Por último, el aimara es empleado por los protagonistas siempre para comunicar; en este caso, hace saber a la audiencia que los personajes creen en un ser superior: Dios. Esto se evidencia cuando se auto cuestionan sobre el error que han cometido y cuando piden ayuda a una deidad. Ahora, el Dios que mencionan no necesariamente está ligado a la religión

Cristiana. Tampoco hay que olvidar que el idioma es fundamental para Willka y Phaxsi para comunicar sus pensamientos y emociones.









Escena 15,16,17 y 18: 1:21:51-1:24:48

Descripción: Phaxsi le pide a Willka, quien ha muerto, que desde el cielo cuide a su hijo Antuku mientras un conjunto de rocas se desmorona. Después, Phaxsi alista un bolso a su espalda para partir hacia las montañas hasta que su figura desaparece.

Desglose de escenas:

ESCENA 15: EXTERIOR. ALTURAS DE LAS MONTAÑAS. DÍA, Momento: 1:21:51-1:22:23

Dos construcciones de rocas ordenadas en forma de cruz están junto a una vasija. Mientras Phaxsi le pide a Willka, quien ha muerto, una construcción de las rocas se desmorona.

ESCENA 16: EXTERIOR. CAMPO. DÍA, Momento: 1:22:24-1:23:14

Phaxsi guarda objetos en una manta y camina.

ESCENA 17: EXTERIOR. ALTURAS DE LAS MONTAÑAS. DÍA, Momento: 1:23:15-1:23:24

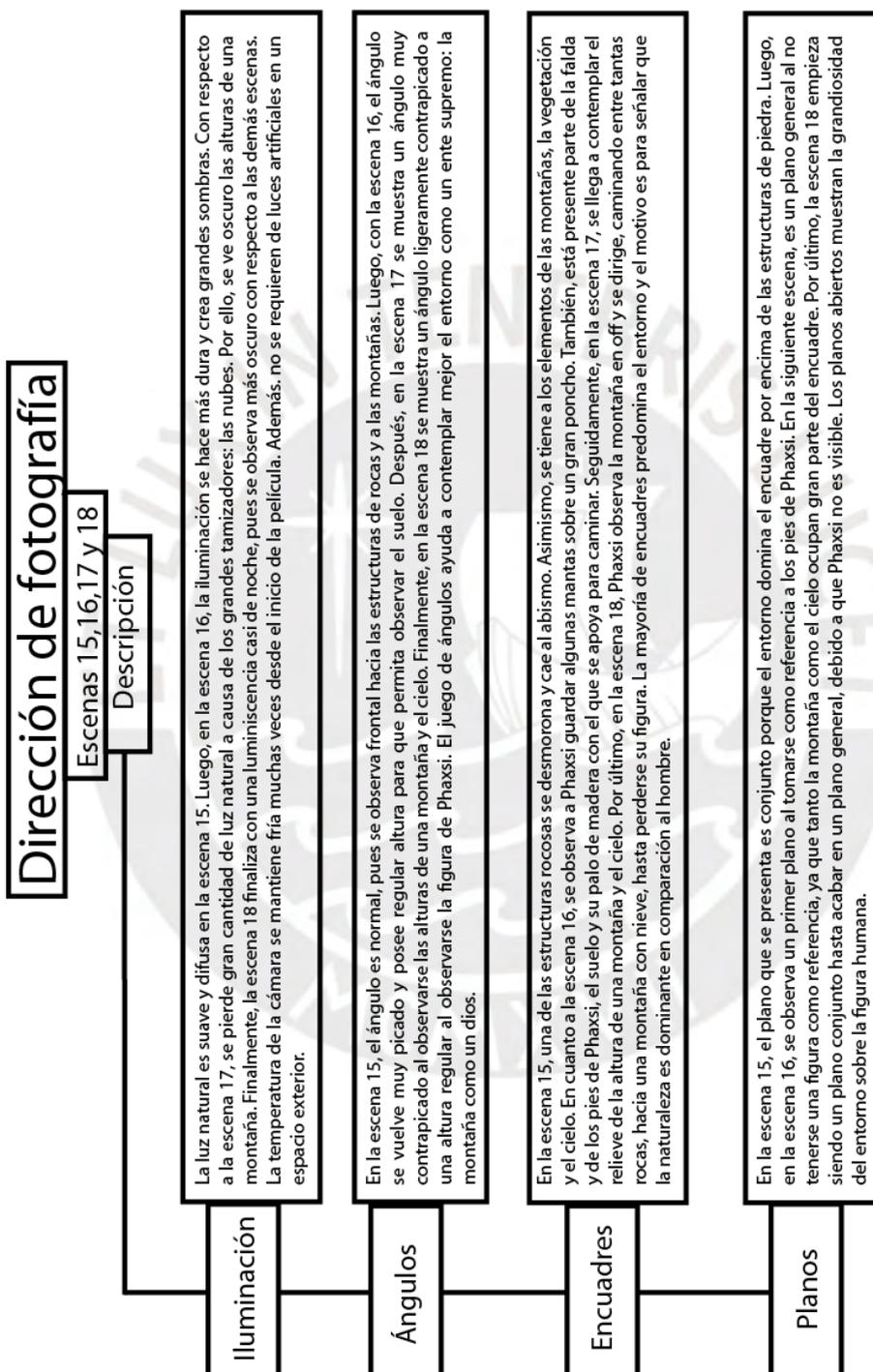
Se observan la punta de una montaña y el movimiento de las nubes.

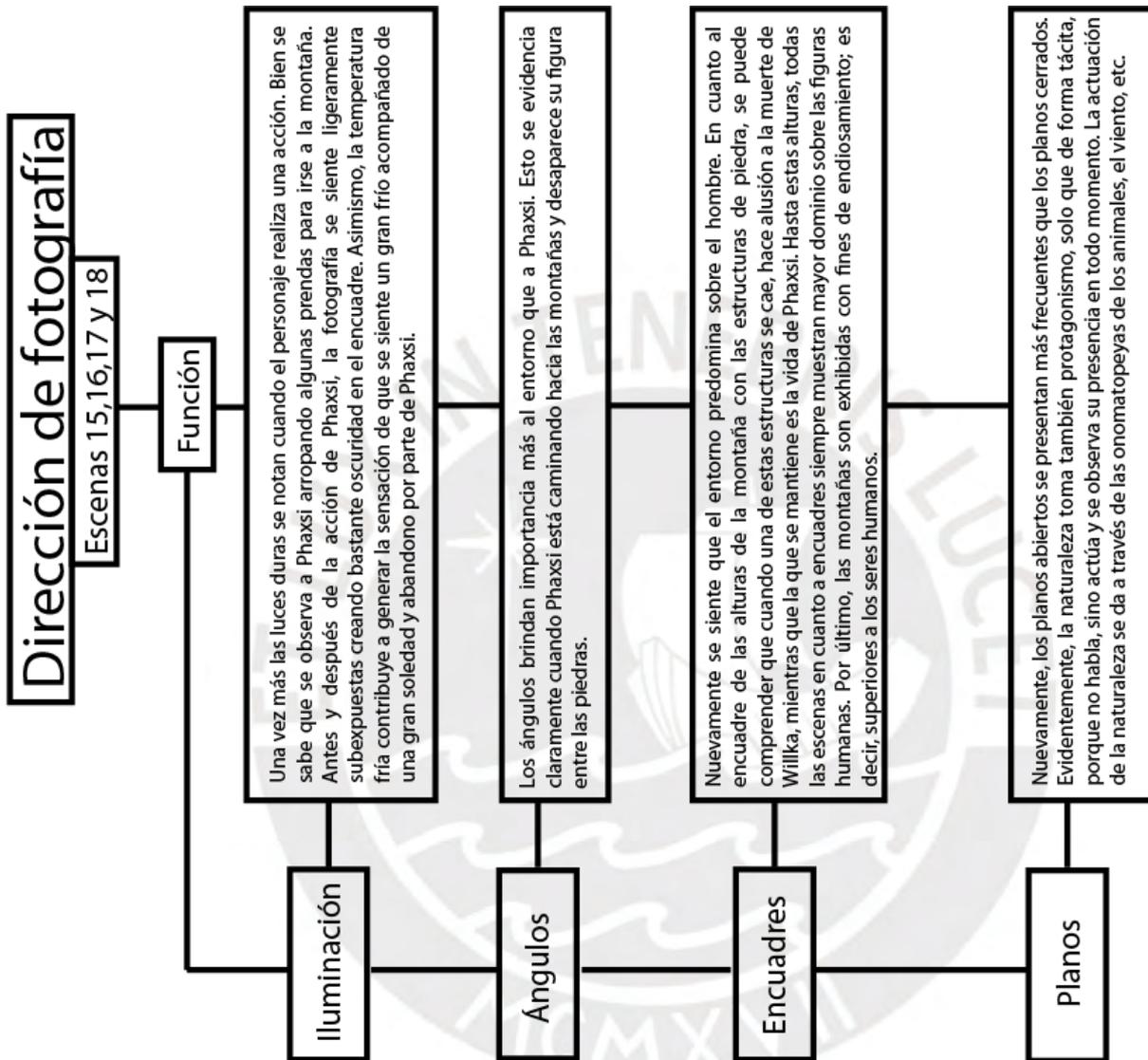
ESCENA 18: EXTERIOR. CAMPO. DÍA, Momento: 1:23:25-1:24:48

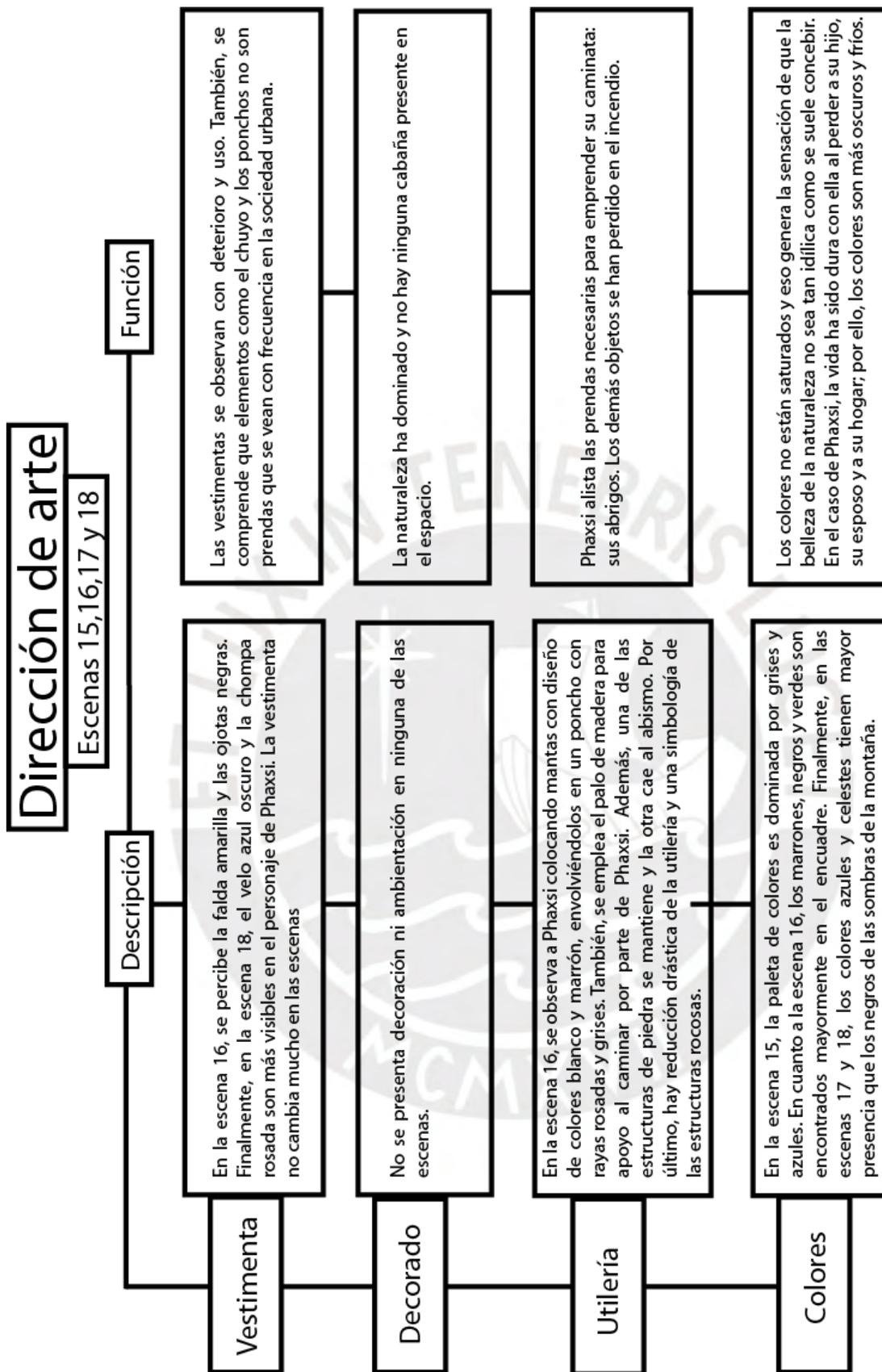
Phaxsi, rodeada de montañas, camina entre un montón de rocas hasta que su figura desaparece con el paisaje.

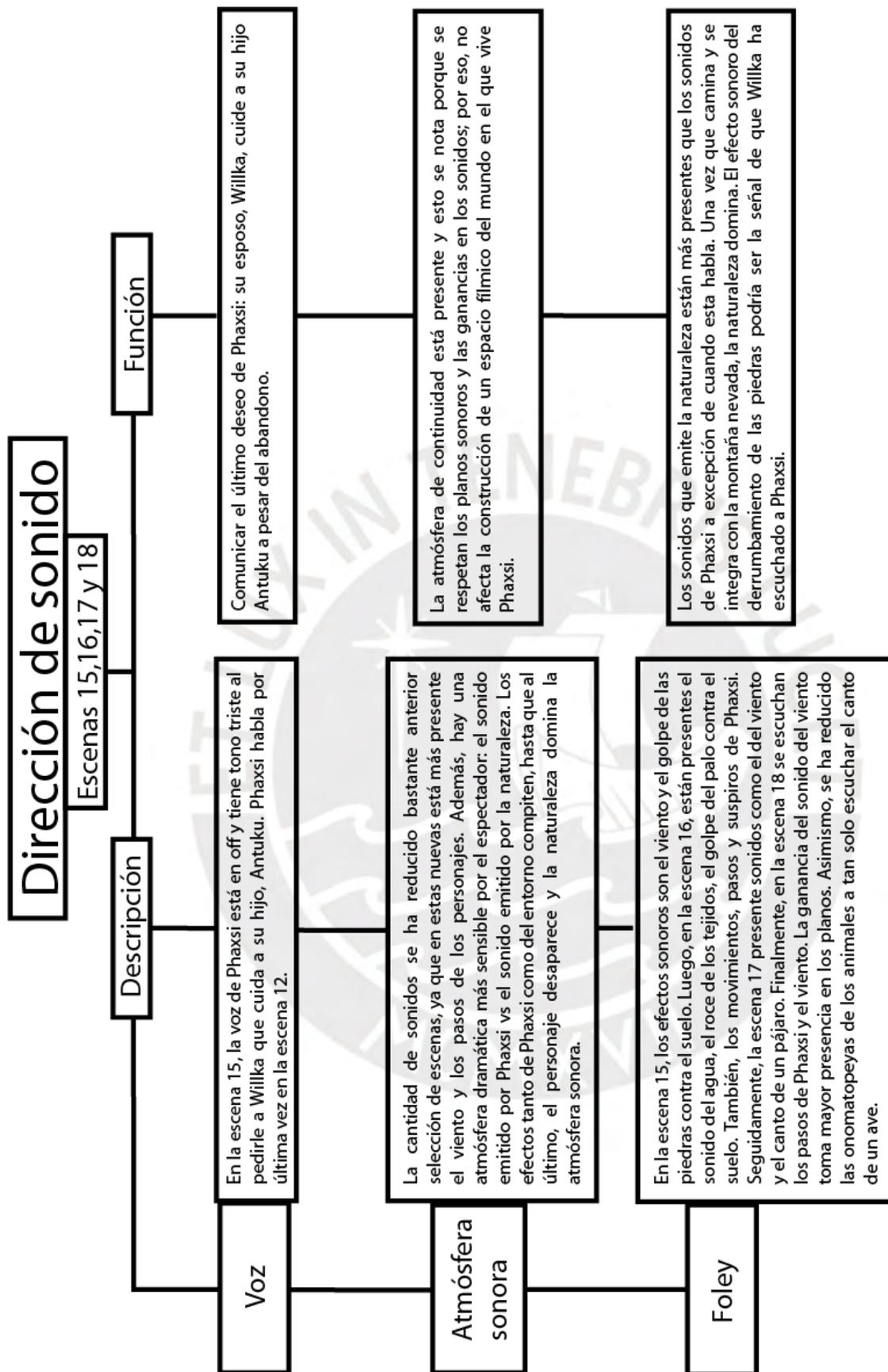
Construcción de los personajes: en estas escenas finales de la película, no se observan las acciones cotidianas que realizaban Willka y Phaxsi. Esto se debe a que se ha perdido a los animales, al perro, a la llama, sus cabañas y a Willka; por ello, Phaxsi al no poseer a su familia, no tiene más remedio que irse. En cuanto a la relación con el entorno se colige que Phaxsi al caminar hacia una montaña es absorbida por la naturaleza, formándose como parte de esta. Por último, se comprende que el idioma aimara funciona siempre para

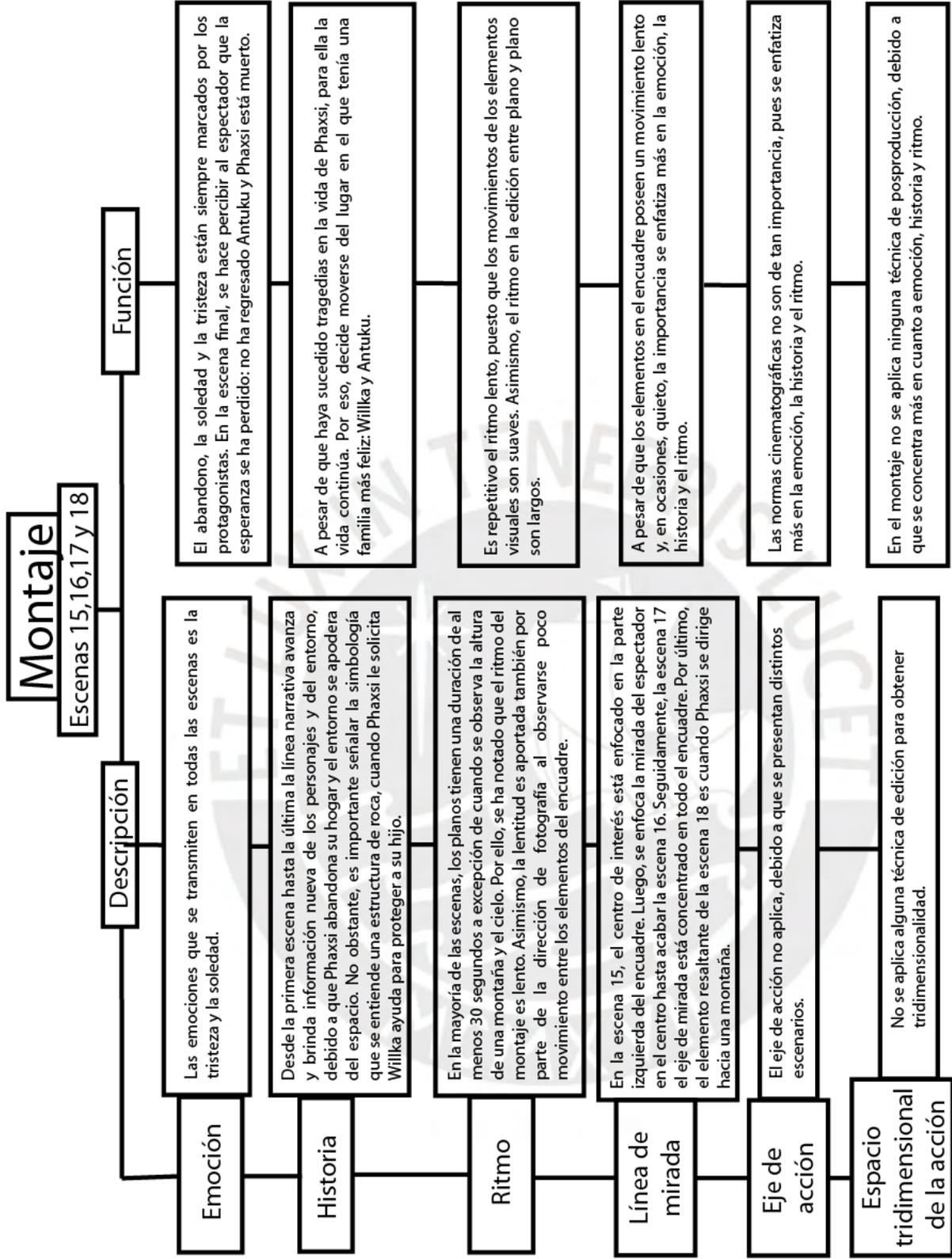
comunicar mensajes hacia la naturaleza y hacia el espectador para hacer sentir sus reacciones y sus emociones.











Adicionalmente, para la presente investigación se realizaron tres entrevistas complementarias:

1. A la profesora Rosa María Oliart, quien tiene bastante experiencia en el área del sonido por haber trabajado en distintas películas peruanas. Además, actualmente dicta el curso de dirección de sonido en la facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la PUCP. La profesora Rosa María Oliart fue escogida para una entrevista, ya que fue parte de la producción audiovisual de la película *Wiñaypacha* y mantuvo contacto directo con el director Óscar Catacora.

2. Al profesor José Luis Ayala, quien es poeta, escritor, periodista, cronista, ensayista, narrador y gran promotor de la cultura aimara. Su alma máter fue la UNMSM, tiene una gran cantidad de libros sobre la cultura aimara y ha sido reconocido con diversos premios debido a su prolija carrera de escritor.

3. Al productor Tito Catacora, tío del director Óscar Catacora, y realizador audiovisual quien tiene trayectoria generando historias con temática andina. También, es licenciado en Educación y magíster en Educación Intercultural. Del mismo modo, tiene un doctorado en Educación de la Universidad Nacional del Altiplano del Cusco. Por último, es fundador de la productora Cine Aymara Studios donde laboró desde distintas áreas.

Durante la entrevista con la profesora Oliart, se obtuvo información de su desempeño en la producción audiovisual, pues ella ha ayudado a responder interrogantes e interpretaciones relacionadas al área de la dirección sonora.

1. Presentación sobre quién es Rosa María Oliart

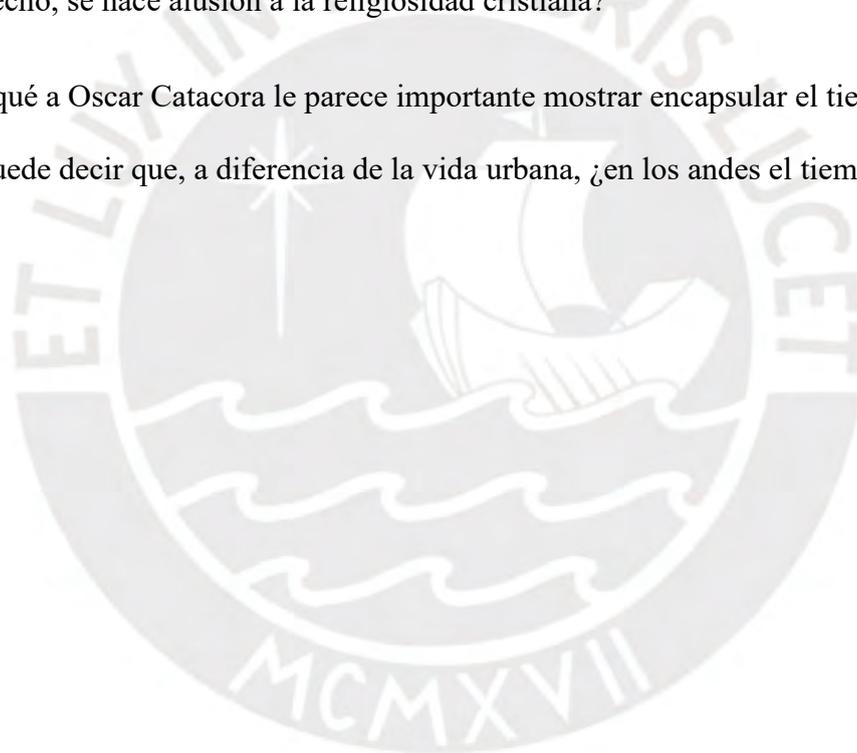
2. ¿Qué referencias audiovisuales se tomaron en cuenta para el proceso del trabajo del sonido?
3. ¿Cómo fue el proceso de trabajar en el área del sonido en los andes y con actores no profesionales?
4. ¿Por qué no se empleó música y cómo fue el proceso de registro de diálogos en aimara?
5. ¿Cuáles fueron las principales dificultades del trabajo del sonido?
6. ¿Cuáles fueron los principales logros en el área del sonido?
7. ¿De qué forma el sonido construye la historia y a los personajes?

La segunda guía de entrevista para el profesor José Luis Ayala fue crucial porque se obtuvo información de la cultura aimara y se realizaron interpretaciones de la película.

1. Presentación del profesor José Luis Ayala
2. Qué relación se halla entre la película *Wiñaypacha* y la cultura aimara
3. Cuál es el rol de la mujer aimara y cómo esto se relaciona con Phaxsi
4. Cuál es el rol del varón y cuál es su relación con Willka
5. Qué significa que los personajes mastiquen hojas de coca y vean el cielo
6. Qué significa que Phaxsi sepa de la armonía de colores y su relación con el origen de la vida
7. Qué significa la danza o baile que realiza Willka cuando va a comer con Phaxsi en el campo
8. Cómo conciben a los animales Willka y Phaxsi
9. Qué animales de la película *Wiñaypacha* son enemigos de los personajes

En la tercera guía de entrevista para el productor Tito Catacora, se absolvió dudas sobre el análisis y contenido de la película. Las preguntas fueron las siguientes:

1. Presentación de Tito Catacora
2. ¿Los objetos, el lugar donde viven y el corral son elementos que se ven en la cultura aimara? ¿Estos son objetos reales o fueron contruidos para parecerlos?
3. ¿Cómo fue el proceso de construir el plano desde el sonido y hacerlo fiel a la realidad?
4. Cuando vemos el incendio donde viven los personajes y ellos se preguntan: ¿Dios, que hemos hecho, se hace alusión a la religiosidad cristiana?
5. ¿Por qué a Oscar Catacora le parece importante mostrar encapsular el tiempo en los planos? Se puede decir que, a diferencia de la vida urbana, ¿en los andes el tiempo es más perceptible?



CAPÍTULO 3: ANÁLISIS DE RESULTADOS

En el capítulo presente se exploran las cuatro dimensiones del lenguaje audiovisual: la dirección de fotografía, la dirección de arte, la dirección de sonido y el montaje. Además, se analiza cómo cada una de estas áreas contribuye de manera significativa a la construcción de los personajes mediante el uso de imágenes y conocimientos teóricos y contextuales para entender con mayor claridad el impacto del lenguaje audiovisual. Asimismo, las entrevistas realizadas a especialistas en la cultura aymara y en la producción sonora aportan perspectivas valiosas.

También, se debe conocer los puntos de giros o *plot points* de la historia que impactan fuertemente en los personajes y en su evolución de la historia. El detonante de la trama se establece desde el principio con la necesidad urgente de obtener fósforos para la supervivencia de los personajes. Este hecho suscitará un obstáculo inicial para los personajes que los llevará al primer *plot point*. Ahora, el primer *plot point* se produce con la desaparición de Willka en las montañas. Esto es un giro inesperado, ya que Phaxsi se encuentra sola y tiene el desafío de encontrar a su esposo en un espacio natural amplio y complicado. El midpoint, que es el punto intermedio entre el primer y segundo *plot point*, de la historia, ocurre con la muerte del rebaño de Willka y Phaxsi: un evento devastador para los personajes y para la subsistencia de la pareja protagonista. Esta pérdida golpea a nivel emocional a la pareja de esposos, debido a que pierden parte de su familia y se quedan en mayor soledad y con menos provisiones para sobrevivir. Por eso, a Phaxsi le cuesta mucho asesinar a su llama para que su esposo y ella puedan sobrevivir. En el segundo *plot point* se desencadena con la muerte de Willka. Este suceso resalta un momento crucial emocional y de transformación para Phaxsi. La pérdida de su marido y las circunstancias en las que ocurre el fallecimiento

llevan a Phaxsi

a enfrentar su soledad y a asumir la responsabilidad de su propia supervivencia. Esta experiencia desafiante contribuye a su evolución personal.

3.1. La dirección fotográfica en la construcción de los personajes Willka y Phaxsi

En la dirección de fotografía se ha notado prevalencia por muchos encuadres fijos sin movimiento de cámara; no obstante, hay movimiento interno dentro del plano cinematográfico (Bustamante, 2017). Esta información es imprescindible, debido a que se atribuye relevancia a la cantidad de planos y al movimiento interno de los elementos dentro del encuadre para analizar en la imagen más adelante. Hay que recordar que la construcción de los personajes con la dirección de fotografía se genera en cómo se ilumina, a qué altura y ángulo está la cámara, cómo se encuadra y qué tipos de planos hay.

3.1.1. La iluminación

Escenas 1,2,3,4,5 y 6

Las seis primeras escenas iniciales de la película son de gran importancia en cuanto a la función de la iluminación. En primer lugar, se observa que en la mayoría de las escenas se emplean luz natural: el sol. Asimismo, se halla un gran dominio de la luz, debido a que, en un principio, la luz es demasiado tenue y progresivamente se va intensificando hasta hacerse una luz dura, para después quedarse finalmente como una luz suave. La forma de reducir la iluminación dura es a través de las grandes nubes que actúan como difusores. Así, lo comenta el mismo director Catacora que menciona hacer uso de la luz natural en el filme en un 90% y se apoya de sombras naturales que eran producidas por la misma naturaleza (Cinesmero Opina,2019).

Al observarse el cambio de luz durante las escenas, ayuda a comprender el paso del tiempo en la película porque se siente que Willka se ha despertado demasiado temprano para recoger agua; luego, Phaxsi enciende la cocina para cocinar sus alimentos y así sucesivamente. Por esta razón, se ha llegado a crear una atmósfera espacio temporal dentro de las escenas que afectan a los personajes, pues dependiendo de la actividad de la luz, estos realizarán sus acciones, tal como se muestran en las figuras 1 y 2.

Figura 1

Phaxsi cocinando en el interior de la cabaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Tal como afirma Llanque (1990), hay algunas comunidades aimaras que están ubicados en la parte sierra del Perú, alejados de la zona urbana de la ciudad, y estas al estar viviendo en los andes, se proveen de alimentación y bebidas del entorno. Esta afirmación del autor permite entender que los personajes de la película comparten similitudes y características de la cultura aimara; es decir, se siente construida y representada la cultura aimara en Willka y Phaxsi.

Figura 2

Willka caminando junto a su llama y a su perro



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Se ha podido inferir que cuando los personajes realizan sus prácticas cotidianas requieren de la luz natural solar. Sin embargo, se entiende que hay dos escenas presentes en las que el fuego de la cocina permite observar a Phaxsi cocinando y a Willka moliendo la quinua; no obstante, hay una diferencia entre la luz natural solar con respecto a la luz artificial del hombre: las acciones se sienten más activas y dinámicas cuando están en el campo; en cambio, cuando están en el interior de la cabaña y con una luz artificial, las acciones se sienten más pasivas y lentas.

En otro aspecto, Catacora en una entrevista afirma que *Wiñaypacha* tiene como referencia audiovisual a filmes del cineasta Aki Kaurismaki, debido a que este les da importancia a los actos simples de la vida cotidiana: persigue al personaje lo que hace, lo que intenta y que se puede contar en poco tiempo. El lenguaje del cineasta finlandés se centra más en las emociones que en una línea narrativa, tal cual sucede en *Wiñaypacha* (Cinesmero Opina, 2019). Por eso, en la historia de Willka y Phaxsi se observa un lenguaje audiovisual más emocional a través de la recreación de actos de la vida cotidiana. También, Arias y Polar (1991) afirman que las prácticas de supervivencia como las que realizan Willka y Phaxsi

obedece a la cultura aimara que intenta sobrevivir a pesar de las dificultades que tiene a comparación de la sociedad urbana.

Por otro lado, se ha observado que no hay un gran interés en mostrar grandes contrastes con respecto a las claves tonales en la luz de los planos. En la figura 1, se observa que la clave tonal es alta mayor⁹, ya que se llega a reconocer a la esposa, pero con grandes sombras. Esto da a entender que los personajes no poseen luz eléctrica como en la civilización y que son dejados de lado por el Estado. Asimismo, muestran precariedad económica. Entonces, se puede entender que la clave alta mayor construye el espacio y tiempo y, a la vez, al personaje porque manifiesta las condiciones de vida de los personajes, ya que se observa a dos ancianos, alejados de la civilización y con precariedad económica, dentro de una pequeña casa. Entonces, lo afirmado por Larios y Ruiz, tiene sentido, debido a que el uso de claves tonales ayuda a construir la atmósfera espacial y temporal (2017).

En los planos exteriores, tales como las figuras 2 y 3, se observan que la clave tonal es alta menor, debido a que no es recurrente el contraste entre luz y sombras. Al no tener la iluminación mucha dureza, genera la sensación que el ambiente es ameno, sereno y seguro. Por eso, se observa a los personajes familiarizados con el ambiente y realizan sus actividades cotidianas sin ningún problema.

Figura 3

Willka, en compañía de su perro, recogiendo agua

⁹ La clave alta mayor es lo opuesto de una clave alta menor: más luz y más contraste



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Escenas 6 y 7

Nuevamente, en las escenas seis y siete se ha presenciado nuevamente que la luz natural solar permite realizar las acciones de los personajes de forma activa y dinámica. Del mismo modo, se señala que las prácticas cotidianas en estas escenas son tener a los animales en el campo, tejer un poncho, entablar una conversación, comer hojas de coca y observar al cielo. Estas acciones están ligadas a las actividades de la cultura aimara que mencionan Arias y Polar (1991), pues buscan la supervivencia, comunicarse armoniosamente, agradecer a la naturaleza y a las deidades.

De forma recurrente, las acciones cotidianas se pueden llevar a cabo, debido a que está presente la luz dura en el plano; hecho que permite exhibir a los protagonistas, los animales, las montañas, las piedras, la vegetación y los utensilios para tejer el poncho. A pesar de que la luz es ligeramente dura, se considera que la clave tonal es alta menor, debido a que no presenta grandes contrastes de sombras y brillos porque estos apenas son visibles en los personajes; sin embargo, en los demás elementos no está tan arraigados.

En el plano de la figura 4, se ve a los personajes moverse de forma dinámica, porque se pasan bolas de telas y tejen el poncho, mientras conversan. Estas acciones son típicas en las comunidades aimaras, ya que, al realizar trabajos, suelen mantenerse comunicados (Arias y Polar, 1991). Adicionalmente, en este plano se observa el concepto de la solidaridad. Se recuerda que para la cultura aimara la solidaridad es importante, debido a que hace posible la conexión de un ser con su semejante en el pueblo. Lo bueno que le vaya a uno, le irá bien al otro (Llanque, 1990). Por esa razón, Willka y Phaxsi trabajan colaborativamente consigo mismos y con la naturaleza.

Figura 4

Willka y Phaxsi tejiendo un poncho en un entorno natural



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En la figura 5, se puede comprender que hay paso del tiempo porque la luz se ha hecho más suave y genera menos contraste y brillo. Al ser la luz natural difusa, las actividades de los personajes se sienten más productivas y energéticas a comparación de escenas nocturnas posteriores. Entonces, se podría considerar que la clave tonal es media menor porque la luz

no genera sombras ni tampoco se observan negros o blancos muy extremos; por el contrario, se nota que en la imagen la luz es homogénea.

Figura 5

Willka y Phaxsi observando al cielo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

El plano presenta un largo momento la mirada de los personajes, el cielo y, después, consumen la hoja de coca. Esto representa a algunas culturas aimaras, pues el acto del consumo de la hoja de coca está asociado a lo ritual. Del mismo modo, representa el vínculo de la relación del hombre con las divinidades (Arias y Polar, 1991).

Escenas 9, 10 y 11

En el análisis de las escenas 9, 10 y 11, la iluminación es tenue. La temperatura de la cámara es fría y hay planos ligeramente subexpuestos que hace ver a los planos más oscuros. Esto podría advertir que en el desarrollo de la historia se espere la llegada de la muerte del rebaño y la desaparición del perro. Además, la subexposición y la temperatura fría pueden estar asociados a la tristeza que muestran los personajes. Block (2008) menciona que la paleta de

colores permite generar emociones de forma distinta dentro de la composición visual de una película; en el caso de los colores presentes en las escenas, se siente fríos y se asocian más a una atmósfera lúgubre.

Anteriormente, se había indicado que la luz dura generaba mayor actividad en las acciones de los personajes y, nuevamente, en este caso, al ser la luz suave se siente más proactividad y movimiento en las acciones, tal como se ve en la caminata de Willka y Phaxsi de regreso a su rebaño en la figura 6.

Figura 6

Willka y Phaxsi regresando al rebaño



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En la figura 7, se ve que la temperatura de la cámara es ligeramente fría y la luz es tenue. Entonces, esto podría representar las emociones que experimentan los personajes, tras la pérdida de sus animales que eran concebidos como parte de la familia por parte de Willka y Phaxsi. Así lo afirman Arias y Polar, que la familia, además de los seres humanos y el prójimo, también lo son los animales domésticos (1991).

Figura 7

Willka y Phaxsi encontrando a sus animales muertos



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

De aquí, se puede interpretar que la iluminación al ser tenue afecta al desarrollo de los personajes; es decir, encuentran más desgracias y hechos que afectan a sus vidas. Además, no se les permite realizar actividades cotidianas y se encuentran con mayores obstáculos. La naturaleza se ha manifestado en forma de animal: el zorro. Pero esta naturaleza no es aquella que trae opulencia y bienestar, sino desasosiego y muerte. Así lo afirma Cayón (1971), que en ocasiones los malos espíritus y demonios se manifiestan en seres terrenales e incluso inertes.

Escenas 12,13 y 14

En el análisis de las escenas de noche como las doce, trece y catorce muestran más el uso de fuentes artificiales lumínicas y una clave baja mayor al observarse mucha oscuridad y contraste.

En la figura 8, se trata de una vela que es empleada para observar al rostro de Phaxsi y la acción que realiza: conservar el fuego de las brasas para su futuro uso. Como bien se sabe y explicaron Arias y Polar (1991), la comunidad aimara se encuentra en situación de precariedad y en este plano ya se puede conocer que, al no encontrar un palillo de fósforo, hay inestabilidad económica.

Figura 8

Phaxsi tratando de conservar el fuego



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En este plano, se puede encontrar una resistencia a no ser visibilizada la figura humana, debido a que Phaxsi utiliza un palillo de fósforo. Como se sabe de antemano, a menor luz, más probabilidad hay que ocurra una desgracia a los personajes. Por eso, luego en los siguientes planos se aprecia que el intentar conservar el fuego será el motivo de desgracia de perder el hogar que tienen Willka y Phaxsi. Esta idea está conectada con lo siguiente: para la cultura aimara, hay vientos que son benéficos y otros que afectan negativamente a la comunidad, ya que se recuerda que Phaxsi pidió ayuda al viento para esparcir las semillas en escenas anteriores; no obstante, también esta fuerza sopló en la hoguera (Bustamante, 2017).

Entonces, se puede ver interacción entre el Aka Pacha y el Alax Pacha: Phaxsi pidiéndole a la deidad del viento que le ayude a proveerse de alimentos; no obstante, la Manqa Pacha se manifiesta en la noche y genera el incendio de la cabaña en el mundo terrenal. Así se genera la interacción entre los universos de la cultura aimara como afirma Llanque (1990). Esta es una posible interpretación; no obstante, es necesario tener presente que es visto desde la perspectiva del autor que tiene mayor influencia de la cultura occidental, puesto que más adelante, el profesor Ayala brinda nuevas ideas. Con respecto a la segunda fuente artificial de luz es el fuego que incinera la cabaña donde viven los protagonistas, tal como se ve en la figura 9. A pesar de que hay mayor dominio de luces artificiales, está presente la luz natural de la luna, pues se nota ligeramente el color azul al alumbrar un momento previo antes de que la cabaña se incendie.

Figura 9

El incendio de la cabaña de Willka y Phaxsi



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En la figura 10, al verse la presencia notoria de la luna, se le puede percibir como una entidad protectora hacia los personajes; no obstante, en la figura 11 aparece niebla y es cuando

acontece el incendio de la cabaña. Se puede decir que la Manqa Pacha prevalece y logra socavar la vida humana al destruir la cabaña de los personajes de Willka y Phaxsi en la Aka Pacha.

Lo dicho anteriormente es una muestra de la realidad del hombre aimara y ese estilo de alejarse de la ficción del mundo cinematográfico lo desarrollan los realizadores de la película.

La anterior idea lo explica el mismo productor de la película:

En caso de luz sí teníamos nuestra propuesta de realización bien clara y definida; por eso, no usamos luces artificiales para iluminar, sino fuego. La iluminación interna está hecha a base de fuego y, por eso, hemos tenido que armar todo un sistema. Inclusive esa luz se aumenta y se disminuye, entonces teníamos que ingeniarnos porque la intención era aproximarnos al realismo y es lo que se ha pensado. Si se hubiera usado luz artificial, no se hubiera dado esa sensación y es lo que se ha pensado. (Comunicación personal, 2023).

Tanto el director como el productor, ya tenían la intención de iluminar de la forma más natural posible sin utilizar algún elemento artificial. La intención es generar realismo en la película y esto a su vez contribuyó a construir a los personajes y a la historia dentro del espacio y tiempo cinematográfico que se ve de inicio a fin en la cinta.

Figura 10

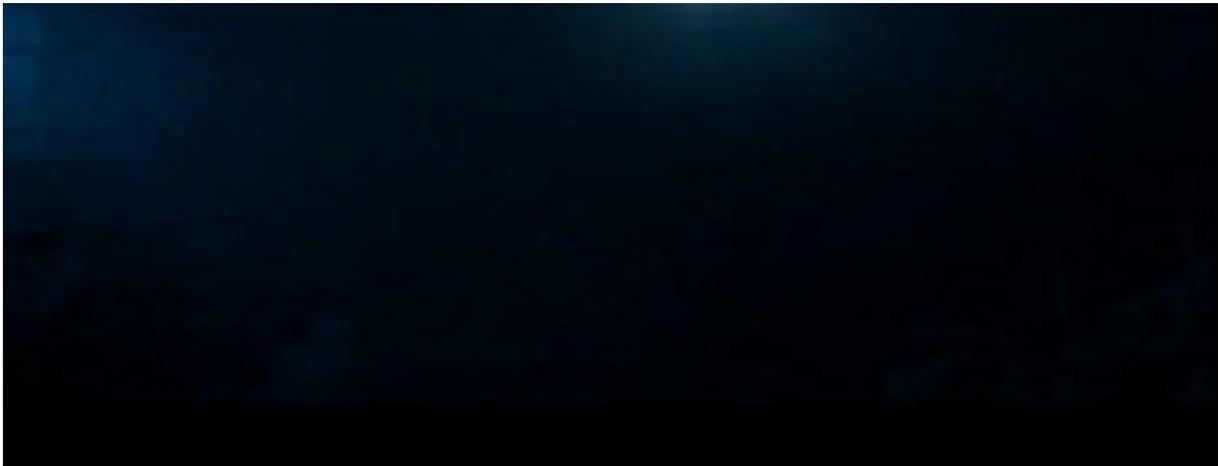
La luz de la luna baña el interior de la cabaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 11

La luz de la luna baña el interior de la cabaña.



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Por otra parte, un aspecto importante en cuanto a la iluminación es que como las escenas son de noche, en el encuadre se aprecia demasiado la oscuridad. No obstante, se puede interpretar que cuando los protagonistas emplean el fuego y fuerzan su conservación, les ocurren malas situaciones. Un ejemplo de las escenas ya mencionadas es cuando Willka se va a buscar una caja de fósforo; sin embargo, no lo logra y se desmaya en el camino. En consecuencia, Phaxsi va a ayudarlo, pero los animales del corral son asesinados. Asimismo, se destaca la acción de los personajes, pues se observan desesperados al apagar el fuego. En cambio, cuando se emplea luz natural se aprecia más tranquilidad en los personajes al realizar sus prácticas cotidianas. En ese sentido, se puede concluir que los tres universos están presentes: Alax Pacha, Aka Pacha y Manqa Pacha. Así, las deidades celestiales cuidan a Willka, a Phaxsi y a los animales, mientras que los espíritus del mal y dioses de la oscuridad tratan de traer infortunios y desdichas a la vida terrenal.

Escenas 15,16,17 y 18

Las últimas escenas de la película ayudan a consolidar las ideas explicadas anteriormente. En la figura 12, se ve subexpuesta y presenta clave baja mayor, evidenciada en la oscuridad y en los colores extremos como el negro.

Cuando Phaxsi observa el pico de la montaña, no aprecia algún elemento cálido como el sol. Al no encontrarse algún elemento que brinde calidez al plano, se percibe frialdad, soledad y tristeza que cuyas percepciones pueden hacer saber al espectador el sentir de Phaxsi. Para Llanque, en las montañas, en el cielo y en las nubes se pueden hallar seres espirituales malignos (1990). Por eso, Phaxsi siente hostilidad en el espacio y se retira.

Figura 12

El pico de una montaña y el cielo están siendo vistos por Phaxsi



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 13

Dos figuras de piedras en el pico de una montaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Cuando la luz es difusa como en la figura 13, Phaxsi pide que cuide a Antuku. Como bien se sabe del patrón de una luz difusa, no se muestra acción dinámica y activa de Phaxsi, sino por el contrario. Además, hay predominancia de escala de grises y esto puede estar ligado al estado anímico del personaje, puesto que ha perdido todo: su hijo, su hogar y su esposo. Lo único que le queda a ella es pedirle a su esposo muerto que cuide a su hijo.

Figura 14

Phaxsi entre muchas piedras y nevados



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Al observarse la figura 14, hay temperatura fría y luz tenue. Los pasos que da Phaxsi son demasiado lentos y cada vez más se aleja del plano hasta desaparecer. Se puede comprender que la luz dura y suave construyen las acciones y a los personajes: a menor luz, mayor lentitud, pasividad y desastre; y a mayor luz, mayor actividad, mayor dinamismo y mayor vitalidad. Para Arias y Polar, se sabe que la cultura aimara constantemente ha estado en decrecimiento, debido a distintos problemas: invasión de otras culturas, pobreza económica, mala alimentación y el abandono (1991). En el caso del filme, se puede apreciar que Phaxsi reúne muchas de dichas características porque no cuenta con ningún bien material ni comida ni a una persona que la pueda acompañar.

3.1.2. Los ángulos y la altura

Escenas 1,2,3,4 y 5

En cuanto a los ángulos y alturas empleados en las escenas, parecieran hacer ver al espectador como un infante al mostrar las acciones de los personajes, tal como se muestra en las figuras 15 y 16. De acuerdo con Emilio Bustamante (2017), el empleo de ángulos y planos a alturas bajas cercanas a las de los personajes, busca la horizontalidad y empatía con estos.

Asimismo, para el autor se acerca a la perspectiva de un niño que ve y aprecia con mucho respeto a adultos mayores. Entonces, se entiende que la altura de la cámara contribuye a generar el desarrollo de un sentido de horizontalidad, empatía y respeto hacia los personajes, puesto que se asemeja a la perspectiva de un niño.

Por otro lado, el nivel de la cámara; o sea, la altura está relacionada a películas del cineasta de Ozu (Bustamante, 2017). El director Catacora muestra influencia cinematográfica por parte del director japonés Yasujiro Ozu, puesto que este director se caracterizaba por colocar la cámara a la altura de los personajes para no ser vistos como seres inferiores, sino dar la sensación de horizontalidad y acercar a la audiencia a los personajes como sus iguales.

Figura 15

Willka y Phaxsi a punto de comer en el campo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 16

Willka caminando junto a sus animales



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Como se muestran en las imágenes, la razón principal de por qué se siente la mirada de un niño en los planos es porque se tienen planos de alturas muy cercanas al suelo y los ángulos están ligeramente contrapicados. Entonces, los ángulos y alturas de la cámara ayudan a observar las prácticas cotidianas que realizan los personajes. Como se sabe, la cámara al estar cerca al suelo y ligeramente contrapicada, en la mayoría de las veces, coloca a la audiencia en una posición de igualdad con respecto a Willka y a Phaxsi. Por lo tanto, se puede decir que la audiencia está viendo el desarrollo de las prácticas cotidianas de los personajes y a la vez es colocada en una posición de igualdad. No obstante, el entorno siempre está dominando porque se exhibe de forma exuberante. Como bien se sabe, para las comunidades aimaras están en constante trabajo y relacionados al ambiente de la naturaleza, ya que el espacio exterior fuera de las casas también es percibido como su hogar porque les brinda todo lo que necesitan: agua y comida (Llanque, 1990).

Con respecto a los ángulos contrapicados, estos hacen notar que los cuerpos de los personajes tienen un límite a nivel espacial, mientras que la naturaleza no se le aprecia un fin en su entorno, sino incompleta que el encuadre hace imposible captar todos sus elementos.

Desde otra mirada, hay que mencionar que la perspectiva de la cámara hace referencia también al concepto de respeto y dignidad que están encontrados en la cultura aimara y desarrollados por el autor Llanque (1990) y que el director Catacora al haber vivido parte de su niñez con sus abuelos, haya querido plasmar la idea mostrando a los personajes altos frente a la perspectiva de la cámara.

Escenas 6 y 7

En cuanto a las escenas 6 y 7 se presentan con bastante frecuencia ángulos normales y alturas ligeramente contrapicados que exaltan enormemente la naturaleza. Un ejemplo preciso es el primer plano de la escena seis en el que se muestran a las flores amarillas, tal como se ve en la figura 17. Esta altura y ángulo de la cámara obedece a un patrón ya antes mencionado: la mirada de un niño. Por otro lado, desde la perspectiva que se tiene la cámara, genera que se aprecie a las flores.

Figura 17

Flores amarillas movidas por el viento



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Si bien es cierto, no se observan comúnmente las montañas nevadas, las piedras y la vegetación, el entorno puede mostrarse de distintas alturas y ángulos. Es importante subrayar que es el primer plano de la película que usa el primer término; es decir, se observa nítidamente a una flor amarilla, mientras los demás elementos están fuera de foco. Esta es una técnica audiovisual que utilizan los cineastas, tales como afirman Bordwell y Thompson, ya que cada director utiliza los recursos técnicos para distintos propósitos (Bordwell y Thompson, 1995)

No obstante, en la figura 18, se encuentra un ángulo picado exaltando las figuras de las nubes y el cielo. Esto puede representar el dominio de la Alax Pacha a la Aka Pacha. Además, la perspectiva visual del plano muestra como si el mundo terrenal estaría siendo vigilado. En cambio, en la figura 19 cuando se ve el ángulo contrapicado se comprende la veneración y el respeto por parte de Willka y Phaxsi hacia el Alax Pacha. Así lo afirma el mismo director, pues manifiesta que los personajes viven en armonía con la naturaleza, adorando a sus dioses, festejando y viviendo tranquilamente con sus costumbres (Esquives, 2019).

Figura 18

El cielo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 19

Willka y Phaxsi consumiendo hojas de coca y observando al cielo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Escenas 9, 10 y 11

En los ángulos picados se ha observado que presentan a la figura de los protagonistas como un ser pequeño en comparación a la naturaleza. Evidentemente, se sabe que Willka y Phaxsi están prácticamente rodeados siempre por entornos naturales a excepción de su cabaña. Es como menciona Llanque (1990), a las comunidades aimaras les agrada estar rodeadas de la naturaleza y, sobre todo, de su familia, conformada tanto por seres humanos como los animales.

Ahora, es una novedad encontrar un ángulo cenital que muestra el entierro del cadáver de una cabra. Esto puede ser percibido como el entierro de un ser querido por parte de los protagonistas, tal como se observa en la figura 20.

Figura 20

Una cabra muerta, siendo enterrada por Willka y Phaxsi



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En cuanto a los ángulos normales, al estar a una altura baja coloca en una posición de horizontalidad o igualdad frente a los personajes al acompañarlos en su dolor, pues los observamos en su desgracia, tal como se ve en la figura 21. Para Arias y Polar (1991), los animales son parte de la familia dentro de un hogar para la cultura aimara; por eso, la comunidad aimara se siente construida en este plano al observarse que Willka y Phaxsi, con mucha tristeza, están enterrando a la cabra.

Figura 21

Willka y Phaxsi encuentran a sus animales muertos



Esposa, el zorro ha devorado a todos.

Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Al ver el plano, se les percibe a los espectadores desde la mirada de un niño: altura baja y ángulo ligeramente contrapicado. La altura de la cámara se aprecia que es baja porque está cerca del suelo y se acerca a los cadáveres de los animales. Entonces, con la ayuda de los ángulos y alturas del plano las acciones y reacciones de los protagonistas generan emociones en el espectador. Como se ha mencionado anteriormente, se sigue reflejando el estilo audiovisual del director Yasujiro Ozu de quien se inspiró Catacora, puesto que el objetivo es generar horizontalidad con los personajes y así se observa en los personajes de *Wiñaypacha* (Bustamante, 2017).

Escenas 12,13 y 14

Respecto a los ángulos, precisamente en los normales, estos permiten contemplar con mayor claridad el origen del incendio, puesto que al estar frontales hacia los personajes y hacia la cabaña, muestran la gran oscuridad y el fuego que dominan el encuadre, tal como se aprecia en la figura 22.

Figura 22

Willka y Phaxsi intentan apagar las llamas de la cabaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En este plano, la altura y el ángulo sigue siendo la de un niño observando de forma lejana el incendio. Adicionalmente, se percibe el infierno que viven los personajes, pues no hay más que oscuridad y el fuego que se alimenta de la cabaña, mientras que Willka y Phaxsi gritan y tratan de apagar el fuego desesperadamente. Se siente que la Manqa Pacha se ha manifestado en forma de viento en el Aka Pacha y ha generado que el fuego de las brasas, se extienda. Después, en la figura 23, hay un ángulo contrapicado que permite ver a la luna casi llena que poco a poco aparece junto a una gran neblina.

Figura 23

Willka y Phaxsi intentan apagar las llamas de la cabaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Al tener el plano este ángulo, se ve que la neblina va a tapar de forma progresiva la figura de la luna, lo cual genera que se asocie la idea que mientras la luna pueda apreciar a los personajes descansando, los vigila, pero una vez que la neblina tapa por completo la figura del astro, Willka y Phaxsi se encuentran en estado de vulnerabilidad contra cualquier peligro. Por esta razón, la luna puede representar al Aka Pacha quien está en vigilia y cuidado de los personajes; no obstante, la Manqa Pacha se manifiesta en forma de neblina y ello impide la protección de Willka y Phaxsi. Por eso, posteriormente, ocurre el incendio.

En la figura 24, se exalta al fuego, el humo y la oscuridad. El ángulo contrapicado permite notar las piedras y ayuda a comprender que la casa se ha incinerado completamente. También, se exalta al fuego y a la oscuridad que se apoderan del espacio del hombre. Para los autores Arias y Polar (1991), cuando una desgracia acontece a un hogar aimara, puede que persiga a otros o le suceda nuevamente en un periodo de tiempo más cercano. Esta afirmación tiene sentido, debido a que Willka pierde la vida más adelante.

Figura 24

El fuego consumiendo la cabaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Frecuentemente, siempre se repite la misma idea que la altura baja y los ángulos contrapicados hacia los personajes u otros elementos están representando a la perspectiva de un niño que observa las acciones y desgracias de Willka y Phaxsi.

Escenas 15,16,17 y 18

En la figura 25, se percibe la cámara cerca del suelo y con ángulo normal. Como se puede comprobar, desde el inicio hasta el fin de la película se mantienen alturas bajas y ángulos ligeramente contrapicados o normales. Por eso, los ángulos que se emplean en los planos producen la impresión de que un niño estuviera observando cada situación. Esta idea se une al pasado del director: la vivencia con sus abuelos y cómo estos experimentaban angustia al

estar lejos de sus hijos (BBC News Mundo, 2021). Por eso, en toda la película se siente la tristeza debido a que Antuku abandonó a sus padres.

Figura 25

Piedras derrumbándose en el pico de una montaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Con respecto a la figura 26, el ángulo contrapicado es más notorio y genera que los elementos de la naturaleza se sientan más exuberantes y dominantes. No hay espacio para el hombre en el plano porque lo único que se puede apreciar son varias nubes y el pico de una montaña: la naturaleza ha dominado al hombre. Luego, en la figura 27 se entera la audiencia de que la figura 26 es un plano subjetivo de la mirada de Phaxsi que obedece a una resignación por abandonar el lugar, ya que no hay un hogar: familia.

Figura 26

El cielo y el pico de una montaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Siempre se repite la altura de la cámara a la de un niño, debido a que se ve completamente a Phaxsi y a los elementos de la naturaleza. Desde un inicio, las alturas y ángulos han acompañado al espectador a ver las acciones cotidianas de los personajes y, también, a la naturaleza como llegó a absorber al hombre, volviéndose la única protagonista para el final de la película.

Figura 27

Phaxsi contemplando el cielo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

3.1.3. El encuadre y los tipos de planos

Escenas 1,2,3,4 y 5

En la mayoría de los encuadres se ve a la naturaleza de forma omnipresente y toma un gran protagonismo en cuanto a su dimensión, pues abarca gran parte del espacio visual. En contraste, Willka y Phaxsi se ven más empujados en el que se suele observar realizar sus acciones cotidianas. Esto genera una reflexión que hay una competencia espacial entre las figuras humanas y el entorno. Por ejemplo, esto se evidencia en la figura 28 de la escena seis cuando se tiene un plano conjunto de Willka y Phaxsi.

Figura 28

Willka y Phaxsi en el campo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 29

Willka y Phaxsi en el campo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En la figura 28, el entorno tiene un gran dominio sobre el encuadre, pero, cuando Phaxsi le pide a Willka acercarse para comer, tal como se ve en la figura 29, tanto las figuras de los protagonistas como el entorno compiten. En la entrevista que sostiene Oscar Catacora, afirma que los planos que muestran bastantes elementos son referencias audiovisuales apoyadas en el cine mudo y que describen mucho al contexto y a los personajes (Cinesmero Opina, 2019). Esta afirmación es comprobada a lo largo de la película, pues la mayoría de los planos son abiertos.

En la figura 30, es importante agregar la compañía de la llama y la del perro hacia los protagonistas, puesto que parecen animales muy preciados al tenerlos cerca. Por eso, Willka, desde un principio, se ve acompañado del perro cuando recoge agua. Después, en el desarrollo de las escenas, se ve a Willka y Phaxsi acompañados por la llama y el perro, mientras trabajan el chuño, conversan y comen. Entonces, se detecta una conexión con lo que explica Cayón: en la cultura andina los animales hogareños son considerados miembros de la familia y estos se comunican con entes superiores como los apus (1971).

Figura 30

Willka, junto a su perro, recogiendo agua del río



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Es incuestionable que los encuadres ayudan a observar las prácticas cotidianas y la relación del entorno con los personajes. Cuando se trata de acciones o prácticas de Willka y Phaxsi no se puede desligar la relación con el entorno, puesto que están encadenados. Esto se hace evidente en la figura 31 de cuando Willka, junto a su perro, recoge agua del río. Se observa al protagonista, la acción y al entorno. Por lo tanto, se puede manifestar una integración del entorno con Willka. Sin embargo, hay ocasiones en el que los personajes al estar en el interior de la cabaña, a pesar de que no se observa prominentemente la naturaleza se llega a percibir en menor medida, pero nunca deja de estar presente.

Field manifiesta que la construcción de los personajes se basa en cómo piensan, qué actividades realizan y cómo lucen (1979). Por eso, durante toda la cinta, se ha podido percibir que Willka y Phaxsi son ancianos originarios de comunidades aimaras que no tienen muchas facilidades para sobrevivir. Entonces, se afirma que la comunidad aimara se siente construida en la película.

Figura 31

Willka, junto a su perro, recogiendo agua del río



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En cuanto a los tipos de planos que se han notado a lo largo del desarrollo de las escenas se suelen tener a los planos abiertos como planos generales, conjuntos y enteros. Como bien se sabe, los planos abiertos permiten observar ampliamente el espacio en donde los personajes realizan sus acciones. En este caso, el entorno y, en menor medida, a las prácticas cotidianas de los personajes. Los tipos de planos mencionados líneas arriba consolidan la posición de dominio espacial visual por parte de la naturaleza. Por ende, las figuras humanas se ven reducidas.

Es interesante observar que, en el último plano, cuando las ovejas, la llama y el perro están lejos de la posición de Willka y Phaxsi, pareciese que los animales formaran parte del entorno. En ese sentido, es como si hubiera una competencia entre el hombre y la naturaleza o una manifestación de la influencia entre los tres universos de la cosmovisión aimara: Alax Pacha, Aka Pacha y la Manqa Pacha.

Escenas 6 y 7

Con respecto a los encuadres, el elemento dominante sigue siendo la naturaleza. Un evidente ejemplo está en la figura 32: se observa el cielo y las nubes.

Figura 32

El cielo y las nubes



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Prácticamente el 100% del encuadre muestra elementos del entorno. En adición, en los demás planos siempre están presentes los elementos del espacio natural. En contraste, las figuras humanas se sienten pequeñas y supeditadas por los grandes espacios de la naturaleza. Debido a esto, hay una competencia que se muestra entre el hombre y la naturaleza. Por ejemplo, en el caso del plano en el que aparecen las estructuras de piedras y unas montañas, los primeros elementos son hechos por el hombre, mientras que las montañas son parte del entorno; por ello, el plano al mostrar a las piedras y las montañas, hay un enfrentamiento visual entre el hombre y el medio ambiente.

Desde otra perspectiva, las dos estructuras de piedras podrían ser un simbolismo, ya que cada una de estas significa la vida de Willka y Phaxsi. Esto podría remitir a que la naturaleza misma puede ser considerada también como un antagonista que puede intervenir en la vida del hombre.

Figura 33

Dos estructuras de piedra en el pico de la montaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

El director Catacora afirma precisamente que la montaña andina siempre se observa y es muy importante para el filme. Por un lado, es considerado una belleza de la naturaleza. Por otro lado, puede representar otra familia abandonada tal como les sucede a Willka y a Phaxsi y que está siendo reprimida por la misma civilización (BBC News Mundo, 2021). Entonces, se comprueba que el entorno natural es un personaje fundamental; no obstante, el director señala con mayor precisión sobre la montaña y cómo este representa a las comunidades aimaras que intentan defender su cultura. Así lo afirma nuevamente: „Es una mirada política para que el Estado se preocupe por estas poblaciones vulnerables“ (Como se citó en BBC News Mundo, 2021).

Estas poblaciones vulnerables como las comunidades aimaras son unas de las tantas culturas que están en constante peligro por la explotación de sus tierras y por el poco cuidado que tiene el Estado por ellos. Además, a ello hay que sumarle que hay miembros de la familia que pueden mostrar vergüenza al vivir en la civilización como Antuku, hijo de Willka y Phaxsi. El hijo de los ancianos aimaras hace alusión a la vergüenza de que hable aimara en una ciudad que está castellanizado. Si bien es cierto, los personajes viven tranquilos con sus costumbres y armoniosamente con la naturaleza, también, se sienten transgredidos por el impacto de otras culturas. Se sabe bien que la globalización y las culturas foráneas tratan de opacar a los personajes de Willka y Phaxsi porque se percibe el abandono de Antuku, ya que este personaje está lejos de su lugar de origen y de su familia (Esquivel, 2019). Del mismo modo, el productor Tito Catacora se apoya en el argumento que la película trata de cómo una cultura se viene arrinconando por el sistema globalizante (Arias y Polar, 1991)

Figura 34

Willka y Phaxsi en el campo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Por otra parte, la mayoría de los planos son abiertos porque abarcan bastantes espacios naturales que ocasionan el empequeñecimiento de Willka y Phaxsi. Esta minimización es referida más en cuanto a su dimensión que ocupa en el encuadre y sin dejar de olvidar que el entorno es omnipresente. Además, en el plano en que Willka y Phaxsi están tejiendo el poncho, se siente la integración del entorno con los protagonistas porque estos no muestran señales de sentirse ajenos al lugar.

Escenas 9,10 y 11

Es clara la idea que la naturaleza está siempre dominando los encuadres en todo momento y se presentan a los protagonistas como figuras pequeñas, como si el entorno se los intentara tragar o absorber. El dominio del encuadre hasta ahora sigue siendo de la naturaleza. Esto se observa precisamente cuando Willka y Phaxsi están caminando en el campo. Luego, los personajes, la cabaña y los animales muertos se ven muy pequeños, puesto que las montañas dominan el espacio superior y el campo el espacio inferior.

Figura 35

Willka y Phaxsi dirigiéndose a su hogar



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Posteriormente, cuando los personajes se acercan al rebaño muerto se le atribuye mayor importancia en cuanto a encuadre a los animales y al campo, más que las expresiones visibles de los protagonistas. Un ejemplo de ello es cuando Phaxsi eleva ligeramente el feto de una oveja. Un ser viviente que aún no nace y es exhibido muerto que genera emociones de tristeza.

En la figura 36, se observa el tema central del filme: el abandono. Justamente, el director quería representar que los dos ancianos que viven en las montañas se encuentran solos con sus animales, pero, ahora que han muerto, están completamente solos; es decir, están abandonados (BBC News Mundo, 2021).

Figura 36

Willka y Phaxsi, lamentándose por la muerte de sus animales



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Hay un plano a resaltar, pues usa el primer término al verse una pata y un cuerno de una cabra, mientras Phaxsi está llegando al corral. Es interesante, debido a que es la segunda vez que se emplea el primer término y avisa al espectador que hay animales muertos antes que a los protagonistas.

Figura 37

Phaxsi cerca de ingresar al corral



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Se ha observado que hay distintos planos abiertos en las escenas mencionadas que, evidentemente, consolidan el dominio de la naturaleza. Cuando se presentan planos más cercanos hacia los protagonistas, se presta a interpretar como el acompañamiento en emociones y acciones de los personajes, tal como lo hacía el director Yasujiro Ozu quien es un cineasta de referencia para el director Catacora. El espectador tiene empatía y siente el dolor de la pérdida que tienen los protagonistas. Adicionalmente, los encuadres permiten observar las acciones cotidianas y la relación que los personajes tienen con el entorno.

Escenas 12,13 y 14

Los encuadres están dominados por la oscuridad y el fuego en comparación a los personajes que parecen ser tragados por la oscuridad, tal como se ve en la figura 38. A pesar de que las escenas de noches previas no se han mencionado, en su mayoría de veces, muestran problemas como las pesadillas que Phaxsi suele tener con su hijo.

Figura 38

La cabaña de Willka y Phaxsi incendiándose



Tomado de Wiñaypacha (2018), por Catacora T. y Catacora O.

Es interesante ver el plano en el que se ven a Phaxsi y a Willka afuera de la cabaña intentando apagar el fuego, pues pareciese observarse el escenario como si estuvieran en un infierno. Esto es porque el fuego al ser tan extenso ilumina de forma tenebrosa los elementos del encuadre como les sucede a los personajes. Asimismo, al verlos a estos desesperados contribuyen a la idea que están ante un infierno: la pérdida de sus objetos materiales y su hogar. Como se sabe, los protagonistas no muestran opulencia, sino por el contrario; por ello, se muestran preocupados.

En la entrevista que sostiene Oscar Catacora, menciona que en las escenas de noche únicamente se empleó el fuego como elemento de iluminación (Cinesmero Opina, 2019). Ahora, se puede interpretar de lo indicado que el fuego que se observa es abrasador y destructor que viene de la globalización a oprimir e invadir la cultura andina aimara, tal como pasa en la casa de Willka y Phaxsi.

En las escenas, los planos cerrados que se tienen corresponden más a observar la mirada de Phaxsi al realizar su acción de conservar el fuego. En cambio, cuando se tienen planos abiertos, se exhibe de forma clara la tragedia y sufrimiento de los personajes. Sobre lo mencionado, entonces, los planos, ángulos, encuadres y luces se interrelacionan y apoyan esa sensación del infierno que viven los personajes porque el fuego naranja ilumina gran parte de los elementos del escenario.

Escenas 15,16,17 y 18

En los encuadres, la naturaleza ocupa gran parte del campo visual. En estas escenas finales se refuerza la idea de que el entorno llega a dominar al hombre, debido a que una estructura de piedra cae al abismo y las montañas que están al frente siempre se mantienen firmes. Luego, Phaxsi es absorbida por las piedras y el 100% del encuadre son solo montañas nevadas, piedras y cielo. Es importante precisar que la forma en cómo se observan las montañas con respecto al personaje de Phaxsi, hace ver que la naturaleza domina al hombre hasta absorberlo y volverse una unidad.

Figura 39

Phaxsi camina hacia el nevado



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 40

La integración de Phaxsi con la naturaleza



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Lo que se observa en la figura 40 es que la naturaleza absorbe la vida humana y se integra en una gran unidad compleja porque así es la cosmovisión aimara: la vida no acaba, sino es cíclica. Willka y Phaxsi no han muerto, sino se fueron a la Manqa Pacha.

Además, en la figura 41, el encuadre tiene un rol importante en cuanto al simbolismo que representan las estructuras de piedras, debido a que una de ellas al caer representa que la vida de Willka ya ha acabado y la única estructura de piedra que se mantiene se asocia a la vida de Phaxsi.

Figura 41

Una estructura de piedra se mantiene firme y la otra se cayó al abismo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Finalmente, los planos abiertos contribuyen a la idea de que la naturaleza es un ente dominante y omnipresente. En el plano cerrado de cuando Phaxsi está guardando ropa no se aprecia demasiado su figura. Esto puede interpretarse como si el hombre hubiese perdido esa rivalidad y competencia que estaba presente desde un principio de la película. Ahora, pues, la naturaleza domina el encuadre y absorbe al personaje, haciéndolo parte de esta.

Figura 42

Se observa los pies de Phaxsi



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

El productor Tito Catacora menciona que el nombre de Willka y Phaxsi son el sol y la luna al idioma castellano por lo que la historia contada en *Wiñaypacha*, que significa tiempo de eternidad, trata la historia del sol y la luna, ambos personificados como seres humanos, en los andes (Herrera, 2019). En cuanto a una perspectiva más global u occidentalizada no se podría desentrañar todos los misterios de los significados de los nombres, palabras y elementos visuales y sonoros que contiene el mismo filme; sin embargo, desde la cultura andina y aimara todo el contenido tiene más sentido e ilación. Por último, se recuerda que los encuadres hacen posible las acciones de los personajes; sin embargo, no solo permite que la figura del hombre pueda vivir, sino que también la naturaleza tenga protagonismo y absorba a la vida humana.

3.2. La dirección artística en la construcción de los personajes Willka y Phaxsi

Hay distintos elementos de la dirección de arte que ayudan a la audiencia a poder construir y reconocer que los personajes no pertenecen a una sociedad urbana, tales como la vestimenta, el decorado, la utilería y la paleta de colores.

3.2.1. La vestimenta

Escenas 1,2,3,4,5 y 6

En las primeras escenas estudiadas se comprende que las vestimentas de Willka y Phaxsi están deterioradas por su frecuente uso. De esto se puede inferir que son personas de recursos escasos que hacen lo posible por existir.

Agregando a lo anterior, hay prendas distintas para las escenas interiores y exteriores como se ven en la figura 43,44 y 45. Ahora, no hay que ignorar que al final de la película, aparece el nombre de Hilaria Catacora quien es la madre del director y, justamente, por eso, al tener

origen aimara, tiene conocimiento de cómo lucen y son los objetos y la vestimenta de las comunidades aimaras que viven los andes.

Figura 43

Phaxsi en su casa



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 44

Willka llegando a la casa



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

El cambio de vestimenta de las figuras 43 y 44 a la figura 45 representa el paso del tiempo, debido a que en las primeras escenas Willka y Phaxsi recién se despiertan; en cambio, en la figura 45 los personajes salen a realizar sus actividades cotidianas. Asimismo, siempre a los personajes se les observa utilizar prendas que los abriguen del frío y esto aplica tanto para las escenas de interior como las de exterior. Para el autor McKee (2011), a los personajes se les conoce por su actuar, accionar y su origen, y todo ello se evidencia en la cinta. Obviamente, la forma de vestir está incluida dentro de la construcción de los personajes, ya que ayudan a reconocer que son personas que viven en los andes con dificultades para sobrevivir en el día a día.

Figura 45

Willka y Phaxsi entre las montañas



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Entonces, las ropas que usan pertenecen a personas que viven en las sociedades rurales, pues el uso de ojotas y ponchos no es frecuente en la sociedad urbana. Por esta razón, se entiende que los elementos de las prendas son bastantes útiles para construir a los personajes, puesto que nos dicen bastante sobre su situación social y económica.

El profesor José Luis Ayala afirma lo siguiente:

Los colores y los utensilios tienen 3 formas: una forma de la cordillera de la parte alta, el intermedio y la parte baja en donde están las pampas. Los colores son los mismos, pero los materiales son distintos. Los símbolos son distintos, pero varían de acuerdo a la necesidad de expresarse con belleza y con ternura. (Comunicación personal, 2023).

Lo mencionado por el profesor ayuda a entender un concepto fundamental: las comunidades aimaras emplean colores y formas de acuerdo con su ubicación geográfica. Tal como sucede en la película, las formas y los colores de las prendas de los personajes están inspirados en el lugar donde viven. Es por eso, que lo mencionado anteriormente, queda evidenciado en la figura 45.

No obstante, puede haber algunas diferencias en los tintes; es decir, en la intensidad y saturación de los colores, pero esto se debe a lo siguiente que dice Ayala:

Es que esos colores se reflejan en las prendas de vestir y cada prenda tiene un símbolo porque está determinada por la época. Cuando es en enero es totalmente rojo, cuando es agosto menos rojo, ese poncho ya tiene cuadrículas. Son personas ancianas que ya aprendieron a tejer hace años y no tienen modelo, sino está en su cabeza. Cada una de estas prendas dicen y hablan porque tienen grafías y tienen color. Tienen un lenguaje que viene desde los quipus y que no ha sido adecuadamente estudiado. Ojalá alguien explicara esos trabajos de los quipus (Comunicación personal, 2023)

La relevancia de los colores está supeditada al espacio y al tiempo en el que son realizados; por ello, en la figura 45, al observarse la pollera de Phaxsi se ve un color guinda oscuro que pudo haberse tejido en una época distinta del año; por lo tanto, resulta diferente de los colores en el que se ve en el plano. Por consiguiente, es importante subrayar que los materiales de la tela son cercanos a la realidad y contribuyen a construir a los personajes. Esto se comprueba en el tejido del poncho en escenas más adelante. Entonces, se ha encontrado elementos que aportan realismo a la vestimenta: formas y colores correspondidos con el entorno y espacio geográfico. A lo mencionado, hay que sumarle que la directora de arte es la madre del director y aporta mucho mayor realismo a la representación de la comunidad aimara. Con

bastante frecuencia, el realismo y la construcción de los personajes desde la dirección del arte se verá repetidamente en las demás escenas.

Escenas 7 y 8

En las siguientes escenas, como las siete y ocho se siguen construyendo a los personajes con el uso de la vestimenta. Lo afirmado se comprueba en la figura 46, ya que los personajes mantienen algunas prendas a pesar de que es un nuevo día. Esto manifiesta los temas centrales de la película: el abandono de los ancianos (BBC News Mundo, 2021).

Figura 46

Willka y Phaxsi tejiendo un poncho



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Como se constata en el plano, las prendas son típicas en las zonas rurales de las comunidades aimaras, debido a que se observa a los personajes en espacios exteriores, acompañados por animales de corral como la oveja, la cabra y la llama. Esto también es reforzado por las prácticas que realizan los personajes (tejer un poncho, masticar hojas de cocas, etc.). Además, un punto importante a mencionar es que, si bien es cierto las prendas, la utilería y el

decorado de la cabaña son elementos que se pueden incorporar por parte de un director de arte, los actores que interpretan a Willka y Phaxsi son actores naturales; es decir, no poseen formación profesional sobre el desarrollo de la actuación.

Tito Catacora afirma lo siguiente sobre los actores naturales:

Más bien con los actores ha sido difícil formar y recuerdo que como en 6 meses estábamos comenzando. Entonces, ese fue el trabajo más difícil. Una vez estando en el rodaje, se le agradeció su compromiso porque Willka es mi padre y él lo hace de compromiso. La otra señora Rosa Nina se ha comprometido y es lo que estaba cumpliendo (Comunicación personal, 2023).

La finalidad al escoger a los actores naturales era para aportar mayor realismo a la película; no obstante, para los realizadores fue una tarea difícil porque al ser personas adultas mayores y no contar con formación actoral, se requirió más tiempo para lograr el realismo en la cinta.

Es resaltante lo que explica José Luis Ayala: los colores y formas de los objetos y vestimenta están intrínsecamente relacionados al entorno. De ahí que se usan colores y formas de la vestimenta relacionado a la naturaleza, tal como se ve en la figura 46. El profesor Ayala hace mención que hay ciertos significados como la forma y colores de la naturaleza: „No hay un trabajo que te permita entender qué cosa quiere decir un aguayo o un poncho. Eso es lo que sucede porque hay una simbología de hace muchos siglos“ (Comunicación personal, 2023).

En consecuencia, hay contenido indescifrable de lo que quiere manifestar la vestimenta que incluso un aimara como el profesor José Luis Ayala no conoce, debido a que no se han encontrado estudios suficientes que permitan descubrir lo que significa.

Figura 47

Willka y Phaxsi chacchando hojas de coca



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En la figura 47, se puede notar ciertos relieves, colores y formas de las prendas que tienen los personajes. No obstante, es imposible para la actualidad descubrir la connotación, pero se sabe bien que estas vestimentas corresponden a la cultura aimara y a las culturas andinas en general porque desde hace siglos se han realizado y quieren manifestar cierto conocimiento (Ayala, comunicación personal, 2023).

Cuando se conversó con Tito Catacora, se había tratado el tema de la vestimenta sobre si eran materiales que parecían ser o si eran auténticos: „En cuanto a vestimenta o vestuario, todo es construcción. Otros de repente que no se han podido construir como sombreros se han tenido que buscar o comprar y adecuarlo. La pollera morada se ha confeccionado.” (Comunicación personal, 2023). Como resultado, se puede concretar que los elementos de la vestimenta contribuyen a la construcción de los personajes; en consecuencia, se buscó desde la preproducción ropas que se encuentran frecuentemente relacionados a la cultura aimara. Esto se debe a que tanto el director como el productor buscaban que la película sea lo más realista posible; en otros términos, todo el universo cinematográfico de la cinta debe de sentirse real

para la audiencia y la historia debe de evolucionar como se ven en el análisis de las demás escenas.

Escenas 9, 10 y 11

Siguiendo el estudio de las escenas nueve, diez y once, la vestimenta no cambia mucho. La vestimenta que emplea Willka consiste en un sombrero marrón, casaca azul oscura, un pantalón beige, unas ojotas marrones, una manta marrón, una chalina mostaza y un chuyo blanco. En cambio, Phaxsi usa la pollera amarilla, el velo azul oscuro, las ojotas negras, el sombrero, el poncho y la manta marrones. Todas estas prendas se aprecian en los distintos planos.

Desde un ángulo más analítico e interpretativo, teniendo de base lo mencionado por el profesor Ayala, se puede conocer que las prendas tanto de los personajes como del animal tienen ropas asociadas a los colores de la montaña y a la nieve misma. Las ropas presentan relieves que mantienen nexos, aparentemente, con la forma de la montaña. Por eso, se puede manifestar que la vestimenta es propia de la cultura de los andes, puesto que se establece una diferencia abismal en cuanto a la forma de vestirse de la sociedad urbana, ya que la forma y los colores de la ropa no están asociados al espacio geográfico, sino a tendencias de moda que pueden ser extranjeras.

Se puede comprobar que las formas y colores de vestimenta están regidas por una costumbre o tradición que viene desde hace muchos años a diferencia de la cultura occidental. Esto se ve en toda la película. Esto se sostiene en lo que dice Ayala: „La gente que vive arriba como los de Cojata a 5000 msnm, en donde están los andes. Esa clase de gente conserva su simbología, sus utensilios y su modo de vivir desde hace muchos años.“ (Comunicación personal, 2023).

Figura 48

Willka y Phaxsi junto a su llama



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

De las ropas que usan los personajes, se puede observar que tienen deterioro y uso. Es decir, las prendas no son nuevas, pues, en caso contrario esto sucediese, construiría a los personajes de forma inverosímil. Además, se podría manifestar que dichas vestimentas que utilizan los personajes forman parte del día a día.

Figura 49

Willka y Phaxsi en el corral



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Ahora, el manto que se observa en Phaxsi es típico de los habitantes de las alturas y esto es resaltante, debido a que cualquier director de arte no tiene conocimiento sobre las culturas andinas. La madre del director de la película fue la directora de arte encargada de aportar elementos visuales sobre la vivienda de los personajes, la utilería y la paleta de colores. Por eso, se siente mucha afinidad a cómo se visten en los andes a cómo se ven representados los personajes. De ahí se puede entender que las vestimentas empleadas por los personajes manifiestan mucho el estado en el que se encuentran y qué representan: son personas que viven en espacios rurales que han sido abandonados por el Estado y su hijo. En adición, es importante conocer que las prendas se mantienen desde la escena 9 hasta la 11, debido a que está ligado al concepto de encapsulamiento del tiempo que se va a tratar posteriormente en el análisis del montaje.

Escenas 12,13 y 14

Se debe mencionar que en las escenas nocturnas no se aprecia demasiado las vestimentas, puesto que está oscuro y los planos no permiten observar completamente las figuras de Willka y Phaxsi. En la escena doce solo se llega a notar que Phaxsi está usando un velo azul

oscuro y una chompa blanca. Al verse anteriormente las ropas, se entiende que hay mayor calor y tranquilidad en el interior, debido a que Phaxsi no está usando su sombrero y su poncho para protegerse contra el frío.

Figura 50

Phaxsi en el interior de su casa



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En la figura 50 se pierden las prendas y únicamente se logra apreciar a Phaxsi. Por lo tanto, el enfrentamiento que hay visualmente entre los personajes y la naturaleza muestran señales de rivalidad del hombre y el entorno porque se viene repitiendo desde las escenas anteriores.

Figura 51

La casa está incendiándose



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En la figura 51, se hace dificultoso observar qué color o tipo de prendas usan Willka y Phaxsi, ya que pierde importancia. En el plano se enfatiza más en las acciones de los personajes al verlos moverse desesperadamente al salvar su hogar; no obstante, el hecho que no se aprecien con claridad las ropas no genera que se le reste importancia a la vestimenta, sino que el director ha querido enfatizar principalmente a los cuerpos de los personajes y a la cabaña con el fuego.

Escenas 15,16,17 y 18

En las escenas 15,16,17 y 18, la vestimenta se mantiene con respecto a las anteriores escenas en Phaxsi: falda amarilla, ojotas negras, velo azul oscuro y la chompa rosada. A lo largo de todo el largometraje se encuentran muy pocas prendas en el uso del día a día de Phaxsi. Asimismo, se recuerda que lo ha perdido todo en el incendio, dejándola apenas con algunas prendas que carga en su caminata. Ahora, cabe mencionar que el estilo de vestir obedece más a una persona que vive en zonas rurales porque Phaxsi usa ponchos y ojotas.

Figura 52*Phaxsi caminando**Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora*

Tal como se viene desarrollando la historia, las prendas no cambian de escena a escena para dar a conocer al espectador que el paso del tiempo transcurre de forma lenta a diferencia de la civilización urbana.

Figura 53*Phaxsi, quieta, observando el pico de una montaña y el cielo**Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora*

Se concluye que, desde la escena inicial hasta la última, los personajes muestran precariedad económica. Ello se confirma desde el hecho que personajes fabrican sus vestimentas por ellos mismos y cuentan con pocas prendas para el uso cotidiano; además, el estilo de las prendas se acerca más a la cultura andina y aimara y esto es reforzado con otras áreas del lenguaje audiovisual como el sonido al escuchar los diálogos en aimara y en la dirección de fotografía al ver las montañas, nevados y campos al aire libre. Por eso, se puede decir que la vestimenta construye a los personajes por contener elementos andinos típicos de las culturas andinas.

3.2.2. El decorado y la utilería

Escenas 1,2,3,4,5 y 6

El decorado desempeña un papel fundamental en la construcción de los personajes Willka y Phaxsi. Es importante resaltar el orden y la organización de los elementos que están adentro y afuera de la casa. En ese sentido, se observa una buena integración de este espacio recreado con los protagonistas. Esto se debe a que Hilaria Catacora, al ser familiar directo del director, y ser aimara, conoce cómo es construido el espacio de un aymarahablante en los andes.

Sin duda alguna, se puede afirmar que el ambiente no corresponde a una cultura occidental porque el decorado y los objetos en el interior son más comunes en una comunidad aimara. Esto se apoya en lo descubierto en el análisis de la vestimenta y de la dirección de fotografía. Es decir, se utilizan elementos reales de la cultura andina para construir a Willka y Phaxsi en el espacio fílmico.

Figura 54

Phaxsi está sentada en el interior de su casa



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 55

La llegada de Willka a la casa.



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Cada película y cada escena tienen distintas formas de ambientarse. En el caso de la figura 54, se observa familiaridad con los elementos de la casa: Phaxsi no se siente ajena al lugar y conoce en qué parte se encuentra la caja de fósforos para encender la cocina. Luego, en la figura 55, cuando Willka llega, a pesar de no verse el interior de la cabaña, se comprende que el personaje, también, está familiarizado con el decorado, pues se observa cómo muele la quinua. Sin embargo, surge una pregunta y es por qué el espacio exterior desde donde se ve la morada se llega a percibir como el hogar de los personajes. La razón es sencilla: los objetos

están con bastante deterioro y la estructura del edificio está hecha de piedra. Esto da a entender y consolida más la idea que son una pareja pobre que vive en las alturas. Por lo tanto, los personajes están abandonados y ellos han buscado la forma de sobrevivir.

Por otro lado, la utilería también manifiesta mucho lo que los personajes experimentan. Por ejemplo, Willka y Phaxsi al usar palos dan a entender que son personas que no tienen buena capacidad física para realizar caminatas largas, tal como se observa en la figura 56. Nuevamente, los personajes no expresan palabras, sino la utilería. Asimismo, todos los elementos de utilería que se ha podido observar están asociados más a un sentido de supervivencia. Entonces, se comprende que los personajes no tienen dinero y que están alejados de la civilización, puesto que no poseen medios de entretenimiento como una computadora, una radio o un televisor.

Figura 56

Willka caminando junto a sus animales



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Los objetos que se aprecian en las escenas son solo aquellos que contribuyen a la supervivencia de los personajes. La cocina, la caja de fósforo, los alimentos; las vasijas y los hilos para la creación de prendas, son ejemplos claros de lo mencionado. Por otra parte, algunos objetos se vuelven más representativos para mostrar el dominio del hombre como es

el caso del palo con la manta que es colocada en el corral para evitar que los animales se escapen y, también, la sogá que Willka sostiene para llevar a la llama: esto es una primera señal del dominio de los personajes sobre los animales.

En consecuencia, se puede decir que sin la utilería empleada no sería posible que los personajes realicen prácticas cotidianas como recoger agua, cocinar y moler quinua. Es fundamental que los elementos de la utilería estén presentes para que los personajes puedan realizar sus acciones. Por ejemplo, ¿sería fácil para Willka y Phaxsi caminar sin apoyarse sobre los palos? No. Así, a través de los movimientos y acciones que realizan con dicha utilería se comunica que los personajes tienen una edad avanzada.

El profesor Ayala menciona lo siguiente:

El lenguaje del cine en esa película permite entender que están haciendo traducir esta clase de conocimientos y sin duda alguna hay un esfuerzo por recoger los símbolos y el lenguaje en la película, mas no el lenguaje oral. Eso es bien interesante (Comunicación personal, 2023)

De esto se puede comprender que el lenguaje cinematográfico ha sido bien empleado y que construye y, también, representa a la cultura aimara andina. Esto no es ajeno a la dirección de arte con la utilería y el decorado, pues se ha demostrado que guardan concordancia y conexión con la cultura aimara y con el uso que le dan los personajes de Willka y Phaxsi.

El esfuerzo por construir y representar la cultura aimara lo menciona el mismo productor Tito Catacora:

la casa principal se ha construido. Si ahora alguien va a visitar no hay esa casa. Entonces, nosotros hemos construido y después ya hemos hecho la reparación para entregar al dueño. No hay esa casa, pero corralones sí hay, algunos de la casa redondito. (Comunicación personal, 2023).

A pesar de haberse indicado que se ha construido la vivienda de los personajes, no resta realismo en la película porque se recuerda que la familia Catacora es originaria de la cultura aimara y conoce profundamente cómo luce y se construye una casa típica de los andes.

Escenas 7 y 8

El decorado no se encuentra expuesto de manera exagerada en las escenas. Por ejemplo, en el plano cuando Phaxsi y Willka están tejiendo un poncho, el decorado está ubicado al centro y al fondo del espacio en el que se encuentran los personajes, tal como se observa en la figura 57.

Figura 57

Willka y Phaxsi en el campo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Podría afirmarse que el entorno pareciese tragar a la pequeña casa y al corral. Es importante subrayar este aspecto de la dirección de arte, pues si bien los personajes aún son visibles y grandes ante el encuadre, la morada y el corral están siendo opacados. Además, hay un enfrentamiento visual presente también en la dirección artística contra la naturaleza. No obstante, esto sería una afirmación errónea sin tener conocimiento de lo que dijo Ayala, puesto que todo color y forma de cada objeto está inspirado en la naturaleza. Por ello, parece sentirse que, el decorado, los objetos y hasta los mismos personajes parecen ser tragados por la naturaleza en el plano cinematográfico.

Siguiendo con la utilería, los elementos a destacar son las telas de colores y los utensilios para

el tejido. Como se mencionó anteriormente, los personajes tejen sus propias prendas y esto se observa en el plano de la figura 57. Por eso, se confirma que los objetos de la utilería sirven para comer, beber, tejer y dominar a los animales. Asimismo, siempre se aprecia el deterioro y uso de la mayoría de los objetos que contribuye a la verosimilitud sobre la historia y la construcción de los personajes. Esto se sostiene en lo manifestado por Llanque (1990), ya que el hombre aimara vive en malas condiciones tratando de subsistir con lo que pueda, sosteniéndose de la naturaleza y apoyándose con los dioses.

Figura 58

Dos estructuras de piedras están firmes en el pico de una montaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Las estructuras de piedras en las alturas de una montaña son atrezos importantes para la película, debido a que estos poseen un simbolismo. Si alguna de estas llegase a desmoronarse, podría ser interpretado como el fallecimiento de uno de los protagonistas. Es importante indicar que estas estructuras de piedras son consideradas utilería, ya que no han sido organizadas por la naturaleza, sino por el hombre. La evidencia de que el hombre ha estado allí es que muestran cómo hay algunos hilos de colores alrededor de las piedras y una vasija de cerámica. Por tal motivo, mientras el hombre intervenga en algunos elementos y trate de representar un aspecto importante en la película se podrá considerar como utilería.

En el caso de estas escenas, la construcción de los personajes se genera a través de las vestimentas, el decorado y la dominación de la naturaleza en el espacio visual; la utilería empleada para la creación de nuevos tejidos y la representación de los distintos elementos de la naturaleza en la paleta de colores.

Fundamentalmente, un elemento de la utilería a resaltar es el consumo de las hojas de cocas, pues luego de que los personajes las mastican, ellos observan la naturaleza de forma detenida como símbolo de la conexión existente con los apus; sin embargo, si se observa desde la perspectiva occidental, se entendería que solo es costumbre de los personajes.

El profesor Ayala explica lo siguiente:

Yo soy un chacchador de coca... Son 3 chaccheos. O sea, el chaccheo del padre sol cuando sale. Al mediodía cuando el cuerpo necesita descansar y en la noche cuando viene el sueño y uno vuelve a vivir y uno vuelve a revivir. Mientras que para el mundo occidental uno se acuesta para envejecer. En el mundo andino es para rejuvenecer, para levantarse con mejor intención y necesidad de vivir (Comunicación personal, 2023)

A partir de la información proporcionada de una persona que proviene de la cultura aimara, se puede comprender que hay una tradición sobre cuándo chacchar coca. Para las comunidades aimaras el chaccheo está ligado a un determinado tiempo del día y una función específica: „Normalmente, se chaccha en la mañana, en ayunas y es cuando el cuerpo asimila todo el jugo de la coca. A medio día es para la digestión y en la noche para descansar.“⁴⁴ (Ayala, comunicación personal, 2023). Entonces, se comprende que el chaccheo que realizan los personajes en la película sucede, tal como pasa en la vida real en los andes del Perú. Además, cada chaccheo tiene la función de brindar facilidades para la persona, las cuales son ayudar a la digestión y poder conciliar un mejor sueño, pero, adicionalmente, está entendida como un concepto más espiritual: la renovación. Así lo sostiene Ayala: „En el mundo andino todo tiene vida. No vida como el ser humano de carne y hueso, sino porque se renueva, no es eterno y porque todo es relativamente antiguo y moderno“⁴⁵ (Comunicación personal, 2023).

Por otra parte, las acciones que realizan Willka y Phaxsi son de forma tranquila y armoniosa, tratando con respeto al entorno. Además, se siente gran integración de los personajes con la naturaleza debido a que estos realizan las prácticas cotidianas siempre en el espacio exterior: en el campo. Esto da a entender que se puede percibir el entorno como un segundo hogar para los protagonistas. Por ende, la forma en cómo se relacionan los personajes con la madre naturaleza en todo momento, incluso cuando duermen, permite representar la cultura aimara.

Escenas 9,10 y 11

En el decorado se contempla con mayor claridad la pequeña casa y el corral de los animales. Sin embargo, cuando los personajes ingresan a su hogar se percatan de la muerte de sus animales. En este momento es relevante señalar que el decorado, tales como la casa y el corral son una muestra del dominio de los personajes en estos espacios. Por tanto, el corral tiene la función de delimitar el paso de los animales y, en el caso de la vivienda, es el espacio en el que el hombre cocina y duerme. No obstante, al ver que el corral, un espacio dominado por el hombre, es transgredido por un animal salvaje pierde respeto y sometimiento. Todo lo mencionado se puede comprender de la figura 59.

Figura 59

Willka y Phaxsi encuentran a sus animales muertos



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

La ambientación contribuye a generar mayor credibilidad de que los personajes poseen un rebaño y viven allí. Es preciso conocer cómo están colocadas cada oveja y cabra y cómo estas han estado sujetas a una estaca sobre el piso para que no tengan tanta libertad. Por un lado, los animales no generan un desorden en el encuadre y están a una distancia media unos de otros. Por otro lado, presentan cuerpos vacíos y con sangre que hacen comprender a la audiencia que los animales pudieron haber sido atacados por el zorro. Asimismo, el decorado aporta una buena ambientación y a la verosimilitud de la historia. Adicionalmente, hace saber a la audiencia que los espacios de la casa y el corral son supeditados por el hombre, pero resulta que no es así cuando un animal transgrede los lugares. Entonces, de forma simbólica en la película se puede comprender que la Manqa Pacha ha transgredido al Aka Pacha, ya que el zorro es una forma manifestada de los entes malignos que lastima la vida terrenal en la que están Willka y Phaxsi.

Figura 60

Willka sostiene a una cabra muerta



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

La utilería nuevamente aporta a conocer más sobre los personajes. El uso de los palos de madera funciona como apoyo para caminar, debido a que estos presentan cansancio al recorrer grandes tramos. A esto se debe sumar que son adultos mayores y que no tienen buena capacidad física para resistir. Luego, la soga que emplea Willka muestra aún el dominio del hombre sobre el animal; sin embargo, se observa más tarde que ese sometimiento a los animales se está socavando, pues ha ingresado presuntamente un zorro al corral.

Figura 61

Se observa el cuerno y la pata de una cabra



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En un principio, la utilería es fundamental para que los personajes muestren dominio sobre sus animales, aunque luego se observa que lo pierden. Asimismo, el uso de los palos de madera ayuda a conocer que los personajes son personas de avanzada edad y que recorren grandes tramos para trasladarse y conseguir un objeto de la civilización como una caja de fósforos. Así lo dice el mismo director al referirse a metáforas, ya que menciona que el fósforo hace alusión a un producto de la globalización y que, específicamente, en la película genera desgracias (BBC News Mundo, 2021).

Escenas 12,13 y 14

En cuanto al decorado, este destaca, pues ya no solo cumple la función de brindar verosimilitud y ambientación en la construcción de los personajes. Por ejemplo, el incendio

de la cabaña sugiere una tercera presencia no humana. En consecuencia, se puede suponer que hay una figura presente que ha arrasado con el lugar. Esta idea es reforzada con el sonido, pues los personajes reclaman y gritan diciendo qué error han cometido. Es importante mencionar que los personajes ya no poseen dominio ni de sus propios espacios, debido a que, anteriormente, el corral fue transgredido y, ahora, el incendio ha destruido completamente la cabaña, tal como se ve en la figura 62. Podría considerarse que la naturaleza fue la responsable, ya que escenas mucho más antes se ve que Willka, al intentar conseguir una caja de fósforos, se agota al recorrer por el gran camino y, por otro lado, se muestra que hay tormentas que imposibilitan a Phaxsi llevar a Willka a su cabaña para dejar las montañas. Por lo tanto, se puede inferir que la naturaleza ha intervenido y ha dominado el espacio de los protagonistas. Entonces, la prueba de este dominio es el fuego abrasador que destruye su casa. Por consiguiente, el decorado cumple un rol muy trascendental, debido a que el espacio dominado por el hombre es consumido poco a poco por el entorno natural, generando que Willka y Phaxsi duerman en el campo con los fuertes vientos.

Figura 62

La cabaña de Willka y Phaxsi está quemándose



- ¡¿Qué error hemos cometido?!
- ¡Ayúdenme!

Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Respecto a la utilería, no se observa con claridad los colores de los objetos que emplean,

debido a que el fuego de la vela y de las brasas los iluminan. No obstante, se reconocen objetos domésticos como son la vela, los utensilios de cocina, la cocina y algunas telas, tal como se ve en la figura 63.

Figura 63

El fuego se empieza a extender en la cabaña de los personajes



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Como se había mencionado, estos objetos tienen el rol de ayudar a la supervivencia de los personajes y no demuestran lujos, sino pobreza y abandono. Catacora afirmó que el tema central de la película es el abandono a las personas de tercera edad (BBC News Mundo, 2021). Entonces, la utilería ha brindado información muy útil y ha exhibido el tema que debe saber la audiencia sobre la dejadez y el descuido de los adultos mayores.

Ahora, se había afirmado que un objeto como la soga tenía la función de dominar a los animales. Sin embargo, en esta ocasión, el fuego que conserva Phaxsi genera el efecto contrario, el sometimiento del hombre. A pesar de las repetidas veces que Willka y Phaxsi, desesperadamente, lanzan agua hacia el fuego, no lo detienen.

Escenas 15,16,17 y 18

El decorado está prácticamente ausente en los planos y lo que domina es el entorno

favoreciendo la absorción de los personajes. La absorción es un concepto importante, puesto que en el caso de Willka, a pesar de que no se muestra su cadáver, se comprende que ha sido tragado por la tierra. No hay que olvidar que la tierra es un elemento de la naturaleza y que de esta forma el cadáver es absorbido para volverse una unidad con el espacio natural. Del mismo modo, con Phaxsi, puesto que cuando se le ve avanzar hacia una montaña nevada, desaparece su figura y se infiere que ahora es parte del entorno, tal como se ve en la figura 64.

Figura 64

Phaxsi se integra al entorno natural



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 65

Phaxsi guardando ponchos para su viaje



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En cuanto a la utilería, se observa los ponchos y el palo de madera. Evidentemente, los primeros tienen la función de abrigar a Phaxsi y el segundo es el apoyo para poder realizar grandes tramos de caminata. Estos elementos son útiles para su supervivencia, aunque ya no hay objetos para poder tejer o cocinar.

Figura 66

Una estructura de piedra cayendo al abismo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Por otra parte, es importante destacar la imagen de la figura 66. Cuando una de las estructuras cae al abismo, representa el deceso de Willka. En cambio, aquella otra estructura de piedra

con hilos de colores que se mantiene representa la vida de Phaxsi que aún se mantiene sólida. En este final de la película se puede afirmar con seguridad que está presente el simbolismo de la vida, puesto que en escenas anteriores se han visto planos de las piedras en las alturas de la montaña. A pesar de los fuertes vientos, las piedras se han mantenido firmes; sin embargo, al final una se desmorona.

No obstante, el profesor Ayala tiene una lectura distinta:

La naturaleza humana, física, cósmica y del pensamiento está todo en movimiento y creo que en la película no ha habido un cuidado adecuado. Seguro debe ser involuntario, pero yo no he visto ningún elogio a la Pachamama ni ningún regreso a los orígenes. De acuerdo al mundo andino, uno nace ya con perspectiva para el futuro y nunca muere porque los estratos están a las pachas: Alax, Aka y Manqa Pacha. En el mundo de abajo, Manqa Pacha, en el inframundo están todos los que han muerto y siguen vivos. En la naturaleza está lo que vimos. Y en el mundo de arriba no aparece esa parte de la película (Comunicación personal, 2023).

Para el aimara, la muerte de una persona de la comunidad andina no acaba, sino que sigue viva. No se trata de que cuando fallece alguien, se fusiona con la naturaleza, sino que esta se va a la Manqa Pacha. La cosmovisión de los aimaras no debe ser entendida desde la metafísica ni de la cultura occidental ni del razonamiento socrático. Por eso, para el aimara Ayala, Willka no se fusiona con la tierra o con algún otro elemento de la naturaleza, sino que aún sigue vivo.

Ayala manifiesta que no se debe razonar desde lo occidental:

No se trata de la parte de arriba literalmente ni tampoco la tierra ni debajo de la tierra o subsuelo. Es una concepción de orden dialéctica no metafísica y es un razonamiento andino propiamente nada católica y sobre todo nada socrático (Comunicación personal, 2023)

Si bien es cierto, el profesor Ayala tiene una lectura distinta a cómo lo puede concebir una persona que está más influenciada por la cultura occidental, cada interpretación no deja de ser válida; no obstante, es importante reconocer el aporte que brinda una persona nativa de la cultura andina porque básicamente es lo que el director ha querido mostrar en la película. No obstante, hay ciertas interpretaciones que aciertan a pesar de que una persona de la cultura occidental analice la película, tales como que la naturaleza es un ser omnipotente que siempre

está en movimiento: su energía. Por último, los personajes de Willka y Phaxsi están profundamente conectados con la naturaleza a través de los objetos, el decorado y la vestimenta, puesto que cada forma o relieve y tinte o color son condicionados por su cultura, el entorno y el tiempo.

3.2.3. La paleta de colores

Escenas 1,2,3,4,5 y 6

En los colores se ha notado que, en los distintos encuadres, estos están relacionados a los elementos de la naturaleza: el agua, las piedras, la vegetación y el cielo. Es decir, hay azules, verdes y grises en la mayoría de los planos. No obstante, es importante precisar que los colores no se muestran cálidos. Por ejemplo, el color verde del campo no se siente con mucha intensidad o saturación. Esto se evidencia en la figura 67. Se observa en gran medida el color verde, gris y, en menor medida, el azul. A pesar de que Willka, la llama y el perro están presentes con otros colores, la paleta de colores es dominada por tonos que representan la naturaleza. Del mismo modo sucede en los demás planos, a excepción de uno el cual es cuando Phaxsi está sola en la cabaña. Se sabe bien que, para Ayala, los colores son fundamentales en los tejidos y herramientas para la cultura aimara (2023) y debido a esto es porque los personajes pareciesen fusionarse o combinarse con la naturaleza.

Figura 67

Willka y sus animales en el campo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 68

Phaxsi en la cabaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En la figura 68, el negro, gris y marrón son parte de la paleta de colores. Esto se debe a que el personaje se encuentra en un espacio interior y construido por el hombre, por ende, la presencia de la naturaleza se reduce. Sin embargo, se entiende que el predominio de los colores negros y grises se debe a la ausencia de una luz artificial como un foco casero o una linterna. Se conoce que un elemento occidental en la película puede afectar la verosimilitud de la historia y generar controversia con respecto a si los personajes son aimaras o no.

Figura 69

Phaxsi y Willka en el campo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Por otra parte, se ve que las prácticas cotidianas que realizan los personajes están profundamente relacionadas con el medioambiente, debido a que los recursos naturales ayudan a que el hombre se provea de agua y alimentos. Asimismo, gran parte de las acciones de los protagonistas suceden en el entorno: el río, el campo, el cielo, las montañas y las piedras. Los colores característicos de dichos elementos del entorno predominan en la paleta de los colores de los distintos planos a lo largo de las escenas. Además, las vestimentas empleadas por parte de los personajes ayudan a fortalecer la construcción de los mismos, porque ilustran el estilo de vida rural de los personajes: pasear a su rebaño y comer al aire libre. Es importante señalar que no todas las personas que viven en áreas urbanas tienen el mismo estilo de vida, ya que se puede entender como un estereotipo.

El profesor Ayala realiza una observación interesante sobre si los personajes se sienten reales o no: „El hombre que aparece en la película es así para mostrar al mundo occidental, una visión de lo que es el mundo andino. A mí me hubiese gustado que los personajes fueran más auténticos.“ (Comunicación personal, 2023). Ello no quiere decir que la película esté construyendo mal a los personajes, sino que la ficción condiciona al director.

Ayala indica lo siguiente:

Pudieron haber puesto quechuahablantes y aymarahablantes a los campesinos sin preparación alguna de cinematografía. Creo que hubiese recogido un poco más de autenticidad y hubiera logrado un retrato más cercano a la realidad... ellos están preparados para actuar. Todo está dirigido y eso se nota. (Comunicación personal, 2023).

Es importante señalar que el profesor no cuestiona que los actores sean naturales, sino al ser dirigidos para actuar de determinada forma. Desde la perspectiva de un aimara se siente que la película, los personajes y la historia se sienten aimara, pero está hecha para ser observada desde la cultura occidental. Por eso, „la película tiene esas virtudes de mostrar una realidad claro que no siempre uno logra todo como un cuento o poema, pero es un acto de creación, de imaginación y realidad.“ (Ayala, comunicación personal, 2023).

Escenas 7 y 8

Nuevamente, en la paleta de colores se siente la construcción y representación de los elementos de la naturaleza porque están presente casi siempre los colores grises, azules y verdes. Del mismo modo, los colores no están tan saturados ni intensos, pues no presentan una pureza completa. Esto contribuye a la idea de un clima frío. Se sabe que, en las alturas de la sierra, hay una gran cantidad de colores que las culturas andinas representan a través de su talento artístico, tal como se ve en la película con la casa, el corral, las vestimentas y los objetos.

Figura 70

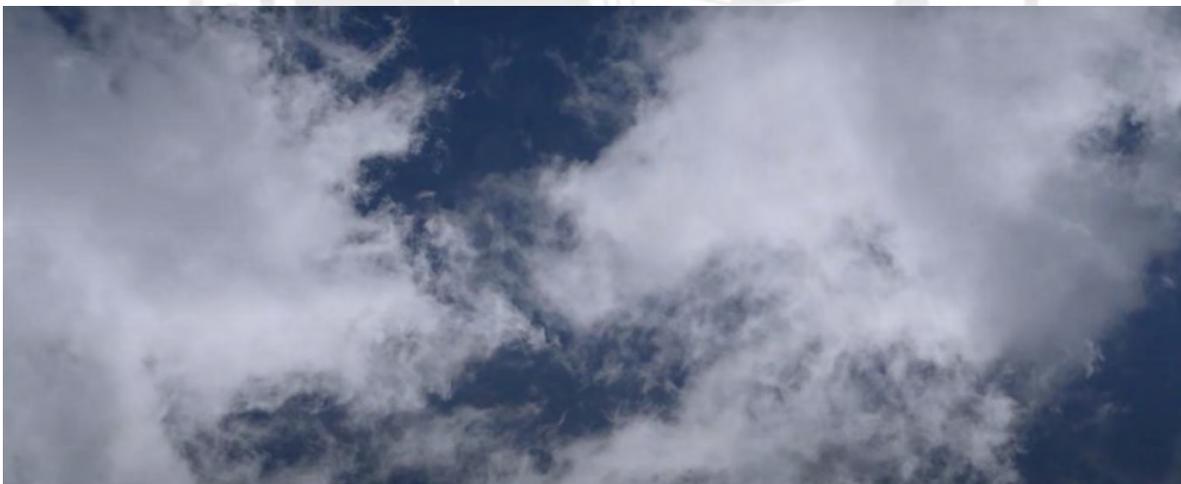
Phaxsi y Willka en el campo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 71

Nubes en el cielo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En estas figuras, se siente el enfrentamiento visual de los personajes con la naturaleza por el dominio del encuadre. Aparte, se puede notar que los colores de la naturaleza permiten asociar elementos de los andes: nubes, montañas, campo y rocas. Por otro lado, cuando se trata de representar a una civilización, por lo general, se tiene en consideración a los colores grises y plomos por las edificaciones, humo de los autos e infraestructura de la ciudad; en cambio, cuando se piensa en la naturaleza, los colores son más vivos y distintos. Entonces, se

comprueba, que la paleta de colores hace posible construir el encuadre, a los personajes, a los objetos y al decorado. Es decir, se siente que en la película hay realismo porque se observa la cultura aimara desde su cosmovisión, ubicación geográfica y costumbres milenarias (Ayala, 2023).

Escenas 9,10 y 11

Respecto a la paleta de colores en las distintas escenas, está más presente los colores azules y grises que son considerados fríos. Por eso, es importante mencionar que los colores fríos ayudan a asociar las idea de la tristeza, abandono y muerte, porque estas generan sentimientos y reacciones negativas en los seres humanos. En la figura 72, se puede observar tonalidades de blanco, azul, celeste y gris asociados a un clima de alto friaje que experimentan los personajes. Además, los colores de la vestimenta de los personajes parecen integrarse a los elementos de la naturaleza. Esta idea se conecta con la interpretación de la dirección fotográfica en la que Phaxsi, en la escena final, se une al entorno natural. Obviamente, esta interpretación es vista desde una perspectiva occidental y no aimara, pues se ha explicado cómo Ayala entiende el mundo andino.

Figura 72

Willka y Phaxsi en un nevado



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En la figura 72, se puede comprender que también en cuanto a los colores, ya está presente la idea de la absorción del personaje del hombre al entorno natural. Esto se debe a que la cultura andina utiliza colores y relieves de la naturaleza para desarrollar su trabajo de arte en tejidos para sus ropas. Por eso, parece que los personajes se integraran con el entorno escenificado.

Figura 73

Willka y Phaxsi encuentran a sus animales muertos



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En la figura 73, se siente con mayor claridad los colores negros, rojos y grises que son asociados a la muerte, pues el rojo es la sangre que desprenden los animales y el negro representa la oscuridad y el deceso. A diferencia de escenas anteriormente analizadas, se puede comprender que ya no se ve rastro de calidez en los colores, sino son fríos.

Además, las prácticas cotidianas que realizan los personajes en frecuencia son menores en comparación a las anteriores. Entonces, el caminar y dialogar son considerados dentro de las prácticas que realizan. No obstante, la práctica de enterrar a los animales no es muy común, debido a que se da en ocasiones especiales cuando fallecen y esto recién se observa en esta parte de la película.

Escenas 12,13 y 14

En la paleta de colores se ha observado que los colores dominantes son los negros y los naranjas. En menor medida está presente, el color azul y gris que evidentemente representa a la luna casi llena y a la neblina en el cielo. Sin embargo, la presencia fuerte de los negros y naranjas hacen comprender al espectador que lo que se experimenta en los planos es un infierno para los personajes, debido a que está demasiado oscuro y el color del fuego ilumina a su alrededor. Es incuestionable que las acciones desesperadas de los personajes de gritar y lanzar agua hacia el fuego representan el deseo de sobrevivir en un medio hostil y de abandono.

Figura 74

El incendio de la cabaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 75

El fuego extendiéndose en la cabaña



...o el fuego nos quemará!

Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Por último, los colores dominantes del negro y naranja recrean un espacio infernal que experimentan Willka y Phaxsi. Sin embargo, a pesar de que no se muestran los campos y las montañas, sí se muestra a la luna, el cielo y la neblina en la paleta de colores con menor frecuencia. Por ello, se entiende que los colores en las escenas permiten entender el espacio y tiempo de la cultura aimara en la película y en la historia de Willka y Phaxsi.

Figura 76

La luna



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Escenas 15,16,17 y 18

En las distintas escenas no se presenta la calidez de los colores; por el contrario, hay bastante contraste y mayor oscuridad. Un plano en el que se evidencie lo mencionado es cuando se observa al cielo y al pico de una montaña. En la figura 77, los colores son azules y blancos. No obstante, en cuanto al pico de la montaña prevalecen los negros y sombras.

Figura 77

El pico de la montaña y el cielo son observados por Phaxsi



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

La paleta de colores de las escenas está supeditada por grises, azules y blancos. Como bien se sabe, estos representan elementos de la naturaleza; sin embargo, generan una temperatura fría en el encuadre, asociándose a la frialdad, al abandono y a la tristeza de Phaxsi. Esto hace que la audiencia sienta empatía y comprenda el gran dolor que padece la protagonista. Así lo afirma McKee (2011): una historia emotiva debe conectar con el público. De esta manera, se desarrollan los personajes y la historia.

Figura 78

Phaxsi mirando al pico de la montaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Prácticamente en estas escenas finales de la película, no se observan las acciones cotidianas que realizaban Willka y Phaxsi. Esto se debe a que se ha perdido en gran medida las vestimentas, la utilería y el decorado. Por ello, Phaxsi al no poseer a su familia, que también incluye a Antuku, no tiene más remedio que irse. En cuanto a la relación con el entorno se colige que Phaxsi al caminar hacia una montaña es absorbida por la naturaleza, formándose como parte de esta. No obstante, no hay que olvidar que es una lectura distinta a lo que se puede ver desde la perspectiva del profesor Ayala.

3.3. La dirección sonora en la construcción de los personajes Willka y Phaxsi

El sonido es un área del lenguaje audiovisual demasiado importante, puesto que brinda información sobre los pensamientos, emociones y reacciones de los personajes. De esta manera, se construyen a los personajes de la película *Wiñaypacha*. Desde ya en las primeras escenas se observa cómo se construyen a los personajes de forma gradual hasta finalizar el largometraje, pero primero se describirá y, luego, se analizará la función que cumple cada subárea de la dirección de sonido.

3.3.1. La voz

Escenas 1,2,3,4 y 5

En las escenas iniciales, se observa que tanto Phaxsi como Willka no hablan el idioma español, sino aimara. Es importante indicar que este idioma es asociado más a las comunidades indígenas que residen en distintas regiones altoandinas del país. Entonces, se sabe que el idioma que dominan los personajes es un idioma nativo y que la comunicación entre estos es de forma armoniosa, cariñosa y respetuosa. Por eso, se siente la conexión emocional de pareja entre Willka y Phaxsi. Además, la idea anterior está conectada a los valores como el amor, el respeto y la dignidad, los cuales son encontrados comúnmente en la comunidad aimara, la cual busca vivir siempre en paz y armonía para traer el bien al pueblo (Arias y Polar, 1991).

Por otro lado, la comunicación de los personajes advierte a la audiencia las acciones que realizarán a futuro. Una muestra de esto es cuando Phaxsi le dice a Willka que muele la quinua. Del mismo modo, sucede con Willka al comunicarle a Phaxsi que irán a trabajar el chuño en el campo, tal como se entiende en la figura 79. Como se puede comprender, la relación es recíproca: ambos se escuchan y comunican.

Figura 79

Phaxsi avisando que irán a trabajar el chuño al campo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Por otra parte, se han encontrado grandes pausas entre los mensajes que emiten cada uno de los personajes. Este hecho puede deberse a dos conceptos: eficacia y vejez. La razón del primer concepto es porque las veces que se comunican son precisas y no le cuesta demasiado tiempo al otro personaje entender el mensaje. En cuanto a la vejez también es un concepto que está presente, puesto que, en los planos a los personajes se les ve con avanzada edad y esto es reforzado porque los intervalos sonoros entre cada mensaje son lentos. Por si fuera poco, en el plano de cuando los personajes están alimentándose, Phaxsi manifiesta que sería útil si su hijo joven estuviese presente. Evidentemente, al referirse a lo útil que podría ser Antuku, consiste en ayudarlos en las labores del hogar y de la supervivencia, tales como traer agua y cocinar.

Oliart (2022) afirma que tuvo al director junto a ella para el desarrollo de la mezcla, ya que quería representar realismo en la cinta. Sumado a esto, hay que recordar que el director comenta que quiso reflejar la vivencia de sus abuelos. Es decir, quiso representar fielmente la comunicación y la armonía que tenían sus abuelos a través de los personajes de Willka y Phaxsi. Por eso, se puede decir que el director realizó una película que está entre lo cinematográfico y lo real. Así lo dice Oliart: „... pero el hecho de que sea fiel no, no lo limitaba ... jugaba con su realismo, y con lo cinematográfico „“ (Comunicación personal, 2022). Por ende, se puede llegar a interpretar que la cinta es una película que oscila entre lo autobiográfico y la ficción, ya que los sonidos se representan fielmente, pero, también, la mezcla sonora es construida.

Figura 80

Willka y Phaxsi dialogando.



Para mí, esas grandes ciudades han cambiado a nuestro hijo.

Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 81

Willka y Phaxsi hablan de su hijo.



"Hablar el aimara es vergonzoso". Así dijo.

Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Adicionalmente, se siente la presencia tácita de la sociedad urbana que oprime a la sociedad rural al manifestarse que la lengua aimara es vergonzosa. Esto lo dice explícitamente Willka a Phaxsi en la figura 81. En un primer momento, los personajes hacen saber a los espectadores que Antuku los ha abandonado. Luego, se entiende que Antuku cuando ha estado en la civilización urbana ha menospreciado su lengua de origen: el aimara. Esto

confirma lo mencionado por Arias y Polar (1991): las culturas occidentales relacionadas a la sociedad urbana tratan de golpear y reducir a las culturas indígenas; y esto se remonta a la época de la conquista española. Entonces, se puede conocer que Willka y Phaxsi están abandonados: sin su hijo, oprimidos por la civilización y sin alcance del Estado.

Cabe mencionar que los subtítulos hacen posible entender los mensajes de los personajes hacia una audiencia hispano-hablante. Justamente, el idioma aimara que hablan los personajes contribuye a su construcción, pues a través de ese idioma, los personajes manifiestan sus pensamientos y emociones: abandonados en los andes, sin presencia de su hijo y únicamente se dedican a sobrevivir. No hay que olvidar que el idioma aimara es una expresión de identidad y de cultura. Es una manifestación viva que representa una cultura, tal como lo afirma Llanque (1990).

Escenas 7 y 8

En las escenas siete y ocho, la voz hace saber a la audiencia que Phaxsi manifiesta conocimientos sobre la vida y la armonía de colores. Según ella, para que la vida surja y se mantenga, al igual que un buen poncho, sus elementos deben estar conviviendo gratamente. Específicamente, en el poncho una buena armonía de colores desarrollará unidad de forma bien integrada, tal cual como se da en la unidad para que se origine la vida. Para la cultura aimara, la vida tiene un orden y razón de ser. Una buena comunidad es aquella que se apoya unos a los otros: solidaridad, laboriosidad y complementariedad. Entonces, cuando se encuentra que hay alguien que no colabora, se le asocia a la flojera y esto trae consecuencias negativas (Arias y Polar, 1991). Entonces, de esto se puede entender que una comunidad que trabaja mutuamente prospera y crece, mientras que aquella que no, se extingue y esto sucede también con los objetos, tal como señala Phaxsi: el poncho.

Figura 82

Phaxsi explicando la analogía entre la armonía de colores y la vida



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Ahora, en el siguiente plano, Phaxsi hace recordar a Willka de consumir las hojas de coca. Ambos personajes hacen algunos gestos con las manos y con la boca como una forma de veneración hacia los cielos. Esto es importante de subrayar, debido a que es un inicio en el que muestran respeto hacia la naturaleza.

Figura 83

Phaxsi le avisa a Willka para consumir hojas de coca.



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Nuevamente, los personajes se comunican de forma tranquila, cariñosa y respetuosa lo que contribuye a la idea que son una pareja de esposos. Cuando se dicen *mama* y *tata* son palabras de afecto que se dan el uno al otro. Entonces, se puede inferir que los personajes sienten respeto hacia la naturaleza y a ellos mismos. Es decir, hay un sentido de horizontalidad con todo lo que interactúan. Por otra parte, se siente mayor proactividad al diálogo de parte de Phaxsi, pues es la que, desde el inicio de las escenas, propone actividades o temas a tratar.

Escenas 9, 10 y 11

En las escenas nueve, diez y once se entiende que el sonido informa sobre los conocimientos y las emociones que muestran los personajes. En el caso de las voces, permite brindar información a la audiencia que Phaxsi es más consciente de sus acciones, debido a que prevé presagios sobre las futuras tragedias. Por ejemplo, Phaxsi afirma que es una mala señal para sus vidas cuando Willka no logra concretar su regreso a la cabaña. Evidentemente, entendemos escenas después que los animales del corral han muerto y su mascota y guardián, el perro, no está.

Figura 84

Phaxsi manifestando implícitamente un presagio



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En la figura 84 se ha podido ver que los ancianos han sobrevivido a duras penas la noche al estar expuestos al frío y al granizo. Oliart (2022) señala que el nivel sonoro del foley permitió hacer saber a la audiencia que Willka y Phaxsi estaban sufriendo y generaba la sensación de que estos se iban a morir. Esto se relaciona a la búsqueda y obtención de objetos de la civilización.

Ahora, es fundamental entender que Willka y Phaxsi muestran demasiado cariño hacia sus animales y no los ven como mascotas, sino como sus hijos. Por lo tanto, los personajes comprenden a los animales como parte de su familia. Del mismo modo, ellos al enterarse de que el perro no se encuentra muestran signos de incertidumbre porque el mal augurio los persigue.

Figura 85

Phaxsi buscando a su perro



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 86

Willka y Phaxsi viendo a sus animales muertos



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Es interesante señalar que la ausencia del perro por parte de los personajes es percibida como la pérdida de vigilancia y protección de los espacios dominados por el hombre, en este caso las cabañas y el corral. Evidentemente, los hechos son que los animales han muerto y el perro ha desaparecido. Por eso, se concluye que el perro es considerado como un ser querido y como un guardián por parte de los personajes. En cambio, cuando Willka y Phaxsi mencionan al zorro, este animal es considerado como peligroso. El zorro es mostrado como un transgresor que perjudica la vida del hombre, asesinando a los animales (Cayón, 1971).

Ahora, se puede observar que las voces permiten conocer que los personajes conciben a sus animales como parte de su familia y no como mascotas o seres vivos únicamente vistos para ser consumidos. Además, los personajes muestran lenguaje cariñoso al llamar al perro como *wawa*, debido a que esta palabra significa bebé o recién nacido. También, se sigue observando mayor proactividad al diálogo por parte de Phaxsi y suele tener un rol más activo en cuanto a acciones a realizar.

Escenas 12,13 y 14

En las escenas doce, trece y catorce el sonido apoya la construcción de un infierno percibido por parte de los personajes. Las voces de Phaxsi y Willka muestran, en un inicio, tranquilidad; sin embargo, cuando el fuego empieza a consumir la casa, se sienten más la desesperación y tristeza en las voces de los personajes. Hasta ahora se ha entendido que Willka es un sujeto más tranquilo y pasivo en cuanto a la voz, mientras que Phaxsi es más efusiva y activa al comunicarse.

Figura 87

Phaxsi conservando el fuego de las brasas



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Antes de que suceda el incendio, en la cabaña, Phaxsi manifiesta mantener el fuego para usarlo en los próximos días, debido a que Willka no fue capaz de conseguir la caja de fósforos. Asimismo, se hace saber que Phaxsi está cansada al estar despierta en la madrugada, conservando el fuego de las brasas. Debido a esto, Phaxsi se descuidó y la llama empezó a extenderse. Después, se sabe que los personajes duermen y es Willka quien avisa a Phaxsi lo ocurrido. Posteriormente, hay un dato interesante que dicen Phaxsi y Willka: qué error han cometido.

Figura 88

El cuestionamiento y súplica de Willka y Phaxsi



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Hasta este momento se puede inferir que los personajes son sujetos pobres, abandonados y aislados. Luego, se escuchan los gritos y llantos de Willka y Phaxsi. El espectador al ver que la cabaña se incendia, tiene la sensación que los protagonistas están viviendo un infierno. A pesar de las distintas formas de reducir el fuego y gritar para conseguir ayuda, ni Willka y Phaxsi consiguen evitar la incineración de la cabaña. Por eso, se concluye que la situación que viven los personajes es un infierno.

Oliart (2022) afirma que el sonido del fuego suena intenso y que no representa fielmente la realidad, sino que hace saber a la audiencia que aumenta la sensación de que está pasando una gran tragedia a la vida de los personajes. Entonces, en la figura 88 se aleja de la realidad y se acerca a lo cinematográfico. Luego, se ha mencionado anteriormente una apreciación interesante de los personajes de por qué estos gritan qué error han cometido. Se puede afirmar con certeza que se refieren al dios cristiano y se muestra sincretismo religioso: hay una mezcla de religiosidad entre el mundo andino y el catolicismo europeo.

Se debe señalar que la comunicación entre los personajes hace saber sus emociones: al inicio, estaban cansados, y luego estaban asustados. Sus diálogos aportan al avance de la historia y les ayuda a construir sus vidas: seres humanos con necesidades básicas de supervivencia, acostumbrados a la vida rural alto andina y desesperados por la pérdida material de su hogar.

Escenas 15,16,17 y 18

En las últimas escenas los sonidos se han reducido drásticamente. En el caso de la voz, al fallecer Willka, Phaxsi realiza una petición a su esposo para que cuide a su hijo. Esto brinda información al espectador que Willka es una mujer que siempre tiene presente el amor hacia su hijo y esposo. Al parecer la muerte de Willka no es un fin, sino otro comienzo, debido a que, si fuera la muerte un final determinante, Phaxsi podría no hablar y dirigirse a Willka. Como Catacora ha dicho anteriormente, la vida no acaba, sino es cíclica (BBC News Mundo, 2021).

Figura 89

Phaxsi pidiendo por el cuidado de su hijo a Willka



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 90

Phaxsi mira hacia la montaña y al cielo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Los sonidos que emite la naturaleza están más presentes que los sonidos de Phaxsi. Esto se presenta en todas las escenas. Los únicos efectos de sonidos emitidos por Phaxsi son sus movimientos y sus pasos. Entonces, se puede entender que la naturaleza tiene mayor protagonismo sonoro con respecto a los personajes. Sin embargo, eso no es todo, sino que la naturaleza absorbe a Willka y a Phaxsi. Por un lado, se absorbe a Willka, debido a que el cadáver está sobre la tierra que poco a poco se consumirá con el tiempo por otros elementos del entorno. Por otro lado, se absorbe a Phaxsi, puesto que esta camina hacia la montaña nevada y su figura desaparece a nivel sonoro. Por eso, se puede decir que visual y sonoramente los personajes son absorbidos por el entorno y este llega a dominar todo el espacio filmico. Así, Catacora explica que Phaxsi se convierte en una diosa: apu hembra (BBC News Mundo, 2021). Adicionalmente, el profesor Ayala (2023) menciona que cuando Phaxsi se comunica con su esposo difunto hace referencia a la inmortalidad del alma, lo que está relacionado a cómo se concibe el mundo andino: la vida cíclica y movimiento de la

energía constante.

Figura 91

Phaxsi se integra al entorno natural



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

3.3.2. El foley, la atmósfera sonora y la atmósfera dramática

Escenas 1,2,3,4 y 5

En cuanto a los sonidos, se muestra una gran presencia del entorno: el agua chocando con las piedras, el viento, el canto de las aves, entre otros. En un principio, hay un plano que muestra solamente el río y se escucha fuertemente el agua chocando con las piedras. Esto se percibe en la figura 92.

Figura 92

Las aguas del río chocando con las piedras



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Luego, cuando aparece Willka, se muestra más al río que al personaje. En los distintos planos, se ha podido escuchar que los sonidos de la naturaleza siempre están presentes; sin embargo, en interiores, los sonidos pierden intensidad o fuerza y se toma mayor presencia del nivel de los efectos sonoros de los humanos. Para Catacora, la literatura oral considera que el viento es un personaje más que está dentro del cine de ficción. No obstante, cuando se registra imagen y audio en la sierra cuando se han producido spots publicitarios suelen eliminar los elementos sonoros de la naturaleza e insertar sonidos en la posproducción (Cinesmero Opina, 2019). Definitivamente, el director brinda protagonismo a los sonidos naturales y esto se escucha en toda la cinta. Incluso, hay competencia sonora entre humanos y naturaleza que rivalizan hasta el final de la historia de Willka y Phaxsi. Oliart (2022) explica que Catacora no quiso incorporar música extradiegética porque endulzaba a la historia y no quería tal fin. La sonidista de la cinta detalla que el director quería construir y representar a la naturaleza como antagonista y quería sonidos más invasivos y amenazadores hacia los personajes. Anteriormente, en las películas andinas, los sonidos de la naturaleza eran representados de forma más amigable; no obstante, *Wiñaypacha* es la excepción.

Figura 93

Willka y Phaxsi sentados en el campo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En espacios exteriores, cuando los personajes están conversando, sus voces son protagonistas a nivel sonoro y los sonidos de la naturaleza quedan relegados en un segundo plano, pero de forma ligera. Esto sucede para que la palabra pueda ser entendida. Sin embargo, nunca se deja de lado los sonidos de la naturaleza. Entonces, se debe afirmar que las acciones de los personajes se sienten representados a nivel sonoro al igual que los sonidos emitidos por la naturaleza; sin embargo, esta última posee mayor presencia cuando Willka y Phaxsi no conversan. Es importante precisar que el viento es un efecto sonoro muy poderoso, puesto que está presente en diversos planos de la película. Incluso, el mismo director y los personajes de la película lo señalan como un personaje, debido a que al ser un elemento de la naturaleza puede influir en la vida humana.

El nivel de sonido es un aspecto que se fue construyendo en el proceso de la mezcla sonora para que la naturaleza pueda representarse más hostil contra los personajes. Así lo afirma la

sonidista Oliart, „ño hay nadie que puede grabar ese nivel de viento“ (Comunicación personal, 2022).

Por otro lado, hay algunas ocasiones en las que los personajes muestran signos de vejez y cansancio en los efectos de sonido. Por ejemplo, uno de ellos es cuando Willka está sentándose junto a Phaxsi para comer y se escucha un suspiro en la figura 94. No es solo una ocasión en la que se presenta este tipo de sonido. Por tanto, se puede concluir que tanto a nivel visual y sonoro se comunica al espectador que los personajes son adultos mayores que atraviesan momentos difíciles.

Figura 94

Willka manifestando su cansancio



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

De acuerdo con Oliart: „Hubo dos temas interesantes... conseguir el peso de ... de la pollera, o sea, nosotros habíamos hecho una propuesta, pero ellos nos dijeron, le falta peso, es lana, se siente muy ligera la que han puesto ustedes“ (Comunicación personal, 2022). Entonces, se buscaba representar fielmente el sonido de la pollera que tenían los personajes en el interior y que también usa la misma protagonista, Phaxsi.

Una situación similar ocurrió al seleccionar las ollas de barro:

Y luego hubo otro detalle que fue las ollas de barro porque si te has visto en el arte no usan absolutamente ningún elemento occidental, ni siquiera una botella inca cola nada, pero las ollas de barro nosotros las habíamos hecho como ollas de cerámica. Y para nosotros estaba muy bien, bien, o sea, te daba el sentido, estaban en 5, estaban lindas. Pero Óscar dijo así no suenan, tienen que sonar a barro. Ok, compramos la olla de barro y se hizo esa parte de nuevo, entonces detalles que uno esté culturalmente no conocen, la importancia del conocer o de tener a tu director muy cerca y muy atento a eso (Comunicación personal, 2022).

Ahora, queda más claro que el director jugaba entre el realismo de la vida cotidiana de la sociedad rural de la cultura aimara con el mundo cinematográfico y ello se evidencia, también, en las otras áreas del lenguaje audiovisual.

Por otra parte, la atmósfera de continuidad se extiende a lo largo de toda la película. Esto se debe a que los efectos sonoros y el diálogo se integran de forma armoniosa que no genera incomodidad o un sentido de no correspondencia de sonidos en lo que se ve en la pantalla. Por ejemplo, si hubiese el sonido de un motor de un camión sería demasiado raro, puesto que se observa que la naturaleza domina el espacio y los personajes están rodeados de montañas. Tampoco se muestran problemas a nivel técnico como la ganancia o la sincronización de sonidos con respecto a lo que pasa en cada momento en los planos. Por eso, se presenta atmósfera de continuidad.

Un ejemplo de la atmósfera de continuidad se da cuando se tiene en un inicio el plano del río. Se sabe muy bien que se escucha el sonido del viento y esto se siente hasta el último plano de la escena seis. Rosa María Oliart afirma que el viento se muestra en distintos sonidos y fue registrado de forma directa (Comunicación personal, 2022). También, para Oliart hay distintos tipos de vientos: „„viento que silba, viento que ruge y viento que vibra““

(Comunicación personal, 2022). Entonces, se puede comprender que el viento es un elemento fundamental que presenta distintos colores sonoros que se manifiestan en el largometraje.

Figura 95

Willka dirigiéndose a su cabaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

La construcción de los personajes se ha explicado; sin embargo, en este caso se señalará específicamente que el foley o los efectos sonoros construyen la naturaleza al mostrar sus distintos elementos: las aves, el agua, el viento, la vegetación, entre otros. Del mismo modo, los sonidos construyen a los personajes, por ejemplo, el sonido de los pasos de los personajes indica que se trata de personas de avanzada edad.

Asimismo, la atmósfera de continuidad ayuda a desarrollar junto a la imagen una armoniosa relación que no afecta la atención de la audiencia y esta se siente sumergida como si estuviese presenciando la historia de la película como si fuera real. Por eso, se comprende que hay una

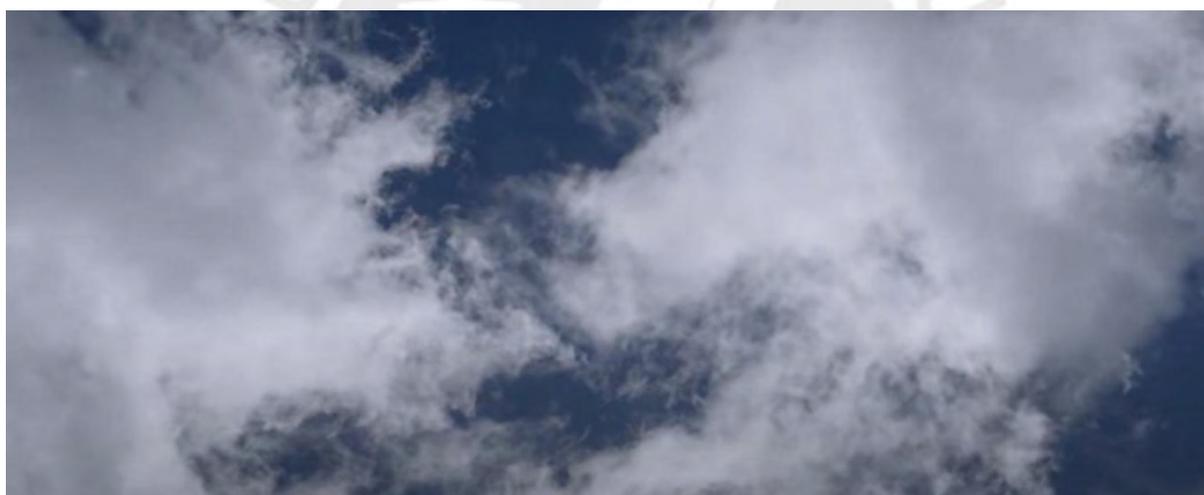
integración con el entorno y las prácticas cotidianas, debido a que los personajes no muestran señales a nivel sonoro de ser ajenos al espacio.

Escenas 7 y 8

En los efectos sonoros sigue presentándose la naturaleza en la mayoría de los planos, sobre todo en los exteriores. Un sonido muy potente es el viento, pues muestra mayor presencia que los demás elementos del entorno. Esto se evidencia más en el plano del cielo porque se escucha claramente la presencia del viento.

Figura 96

Se observa el cielo y algunas nubes



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Obviamente, hay sonidos notorios como el canto de las aves, los balidos de las ovejas, el ladrido del perro; los movimientos de los personajes, entre otros. Sin embargo, es importante aclarar que los efectos siempre están correspondidos y sincronizados a lo que se ve en imagen.

Se ha mencionado anteriormente que los animales al estar alejados de los personajes forman parte del entorno. Por eso, los sonidos que emiten los animales pueden ser considerados como parte del entorno. Entonces, la presencia de elementos naturales a nivel sonoro sugiere una competencia entre los personajes y la naturaleza. Es importante resaltar que cuando no vemos a los elementos o personajes que emiten sonidos, son considerados como efectos sonoros en off y esto se ve con bastante frecuencia en toda la película.

Seguidamente, la atmósfera sonora se siente muy bien realizada, debido a que los efectos respetan los planos sonoros. Por ejemplo, Willka y Phaxsi están casi cerca de la cámara; por lo tanto, estos se deben escuchar claros y fuertes. Por otro lado, los distintos sonidos en los planos son continuos y se modifican según el tamaño del plano en cuanto a la ganancia para hacerlo más coherente en el espacio filmico. Por ende, se puede afirmar lo dicho por Oliart: la construcción de la mezcla fluctúa entre la realidad y lo cinematográfico. En consecuencia, se puede comprender que hay una integración del entorno por parte de los personajes y se siente una asociación con las prácticas cotidianas y la naturaleza. Esto se evidencia claramente a nivel visual y sonoro en los planos, puesto que los personajes realizan sus acciones en espacios exteriores.

Oliart manifiesta lo siguiente sobre la atmósfera sonora:

la película iba a tener el diálogo como eje iba a tener estas atmósferas, siempre presentes, omnipresentes, potentes y que un elemento fundamental en la película era el foley, fundamental. Todos los pasitos de las alpacas, los pasitos de las ovejas, los pasitos de ellos, el palo de él (Comunicación personal, 2022).

Al saber de primera mano quien desarrolló la atmósfera sonora, se puede entender que se tuvo que registrar cada acción sonora para ser incluido finalmente en el montaje y que todas

unidades sonoras funcionen y compongan una mezcla sonora acorde a lo que se siente y se ve en la cinta. En consecuencia, se siente la atmósfera sonora de distintas escenas como realistas.

Escenas 9,10 y 11

Los efectos sonoros siempre están en sincronización con las acciones que se observan en la pantalla. Del mismo modo, se puede entender que los sonidos de la naturaleza siempre van a estar presentes en cuanto Willka y Phaxsi estén en espacios exteriores como el campo y la montaña. Entonces, se colige que se sigue mantienen la competencia de presencia tanto a nivel visual y sonora entre los personajes y el entorno. No obstante, cuando Willka y Phaxsi se quejan y lloran sobre la muerte de sus hijos toman mayor presencia. Se recuerda que Cayón (1971) dijo que los animales son considerados parte de la familia; por ello, los personajes sufren por la pérdida de sus hijos.

Es importante no olvidar que se escucha el sonido de las moscas está asociado al concepto de la muerte. Cuando los personajes miran los cadáveres, a pesar de no verse en pantalla claramente, el zumbido se escucha. En la figura 97, se aumenta la ganancia ligeramente del zumbido de las moscas que hace saber al espectador que la muerte está presente en el hogar de los personajes y que esto puede traer más tragedias a sus vidas. Del mismo modo, Cayón asocia a la mosca como un ser que traer muerte y mal augurio para la familia andina (1971); por eso, en escenas posteriores los personajes van teniendo más problemas para sobrevivir.

Figura 97

Una cabra muerta a enterrar por Willka y Phaxsi



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Hasta ahora, se escuchan los suspiros y las toses de los personajes que hacen saber a la audiencia que son personajes de avanzada edad. Además, esta idea es consolidada también por el uso de los palos de madera como una fuente de apoyo para las largas caminatas que realizan. Adicionalmente a esto, los intervalos entre los pasos que dan Willka y Phaxsi son lentos y tranquilos que refuerzan aún más la idea de la vejez.

Respecto a la atmósfera sonora, aún se sigue manteniendo. Sin embargo, la cantidad de efectos sonoros se ha reducido considerablemente en comparación a la anterior selección de escenas, ya que en estas nuevas está más presente el viento y los pasos de los personajes. Evidentemente, el viento tiene protagonismo en los espacios exteriores y compite sonoramente con Willka y Phaxsi. Debido a ello, la alteración de la ganancia de los niveles del sonido ayuda a contribuir a respetar los planos sonoros en cuanto a la naturaleza y a los personajes.

Figura 98

Willka y Phaxsi dirigiéndose a su hogar



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Como se ha indicado anteriormente, la atmósfera sonora está muy bien desarrollada porque integra sonidos que son continuos y que están en armonía. Entonces, el espacio que se escucha es el de un lugar aislado de la civilización y dominado por la naturaleza. Es obvio que el canto de las aves y el viento siempre están presentes a nivel sonoro. Por ende, ayuda a reforzar la idea que, a pesar de no verse animales silvestres, la naturaleza está presente siempre.

Se puede concluir que el sonido construye a los personajes debido a que brinda información sobre sus pensamientos, conocimientos, acciones y estado físico. De no ser por la dirección de sonido, no se sabría los estados de ánimo de los personajes o sus estados físicos, etc. Evidentemente, si no estuviesen presentes los sonidos, la imagen tomaría mayor importancia. Por otro lado, se confirma que Willka y Phaxsi consideran a sus animales como seres queridos, pues lo expresan y lo exhiben mediante acciones como el llanto.

Ahora, es fundamental comprender que la naturaleza está compitiendo sonoramente con los personajes. Mucho de esto se observa cuando los personajes realizan su caminata hasta cuando llegan a su corral, pues el viento, un elemento de la naturaleza siempre presente, pasa desapercibido.

Escenas 12,13 y 14

En cuanto a los efectos sonoros se ha escuchado al viento, la vela, el fuego, el agua rociando al fuego, las toses y llantos de los personajes. Ahora, hay sonidos específicos que cumplen un rol importante como el caso de las quejas y de los llantos. Estos a pesar de que son sonidos que están presentes se escuchan ahogados o reducidos sonoramente para consolidar la idea que viven un infierno. Es decir, el fuego consume el sonido de los personajes. Por otro lado, el viento, un sonido elemental siempre presente, hace saber a la audiencia que la naturaleza nunca deja de estar en todas las escenas y es como un ser omnipresente.

Respecto a las atmósferas sonoras se ha presentado dos en estas escenas: atmósfera de continuidad y la atmósfera dramática. En un principio, la atmósfera de continuidad ha podido integrar los efectos sonoros y las voces de forma armoniosa, respetando los planos sonoros y las ganancias en los niveles del audio. La atmósfera dramática fue creada mediante el sonido abrasador del fuego y el viento. En cambio, los gritos y llantos de los personajes fueron ahogados por los efectos mencionados anteriormente. Además, no se presenta música extradiegética en ningún momento de la película que en la mayoría de los filmes se suele emplear para generar una atmósfera dramática; no obstante, el sonido del fuego y el viento forman parte de la atmósfera trágica, ya que se escuchan con mayor claridad en comparación a las voces de Willka y Phaxsi. Cada grito que dan los personajes, el fuego los minimiza.

Rosa María Oliart afirma lo siguiente:

he tenido el director a mi costado porque él quería representar fielmente las cosas, pero el hecho de que sea fiel, no lo limitaba, o sea, se atrevía a que el fuego fuera, digamos intenso, que te dé la sensación de que realmente es una tragedia, aunque realmente no suene así ... jugaba con su realismo, y con lo cinematográfico (Comunicación personal, 2022)

Entonces, se puede entender que en la película se representa la tragedia de los personajes y, específicamente en este caso, la del infierno que viven. No obstante, el director quiso que la cinta fluctúe entre la realidad y lo cinematográfico, tal como se ve en la figura 102. La claridad del sonido del fuego consumiendo el material de la cabaña, cuando se sabe muy bien que eso no es percibido a simple sensación por parte de un ser humano, permite que el espectador y empatice con los personajes.

Importante lo que afirma Oliart sobre la música:

La película no tiene música, es una decisión de ellos. Cualquier cosa que edulcorara, para ellos la retiraban, entonces en los ambientes no edulcoraban, al contrario, representaban una naturaleza hostil. Que es la naturaleza, finalmente termina siendo el antagonista de la película, entonces al ser una naturaleza hostil, no es, pues este no edulcora en absoluto los vientos, ni los fuegos ni las aguas (Comunicación personal, 2022).

Se puede comprender la música extradiegética en la película iba a aportar una atmósfera más dulce. Justamente, tanto el director como el productor no buscaban ningún elemento que añadiera o enterneciera la atmósfera sonora: lo que se quería representar en la pantalla era una naturaleza hostil y que se llega a imponer como una gran antagonista que absorbe a los personajes finalmente en la última escena.

Figura 99

Phaxsi llamando a Dios



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En cuanto a la relación con el entorno, se distingue de forma precisa que, el sonido del viento desplaza los sonidos emitidos por los personajes. Sin embargo, el viento no es el único efecto que minimiza a los personajes, ya que también está presente el fuego. Por último, el aimara es empleado por los protagonistas siempre para comunicar; en este caso, hace saber a la audiencia que los personajes creen en un ser superior: Dios. Esto se evidencia cuando se cuestionan sobre el error que han cometido y cuando piden ayuda a una deidad.

El productor de la película sostiene lo indicado anteriormente:

Habría que ser realista. La cultura andina sea aimara, quechua o amazónico ha sufrido el proceso de colonización y entonces en ese proceso, obviamente, tiene su religión y es distinto, pero con la llegada de los españoles y el concepto europeo, llega el cristianismo. Bien se sabe que, para evangelizar al mundo andino, ha tenido que ser de forma represivo de tal modo que en la actualidad existe el sincretismo religioso. Ellos no dejan de venerar a las deidades tutelares, a los apus, al mismo dios sol, pero paralelamente también creen en la doctrina cristiana: Dios, virgen María, los santos y así. En esa escena, para nosotros tenemos el guion y por ahí siempre decíamos que como ellos sufren el incendio, ellos pudieran implorar a sus deidades y lo más usual que ha sido decir Dios, ¿qué hemos hecho? En este caso se dirige al dios cristiano. A eso se dirige por la forma en cómo se expresa y como habla porque si fuera al dios deidad tutelar o un apu en otro sentido dirían. Ellos están desesperados y por eso imploran a Dios cristiano. Entonces hay sincretismo religioso en el mundo andino. (Comunicación personal, 2023)

Hay un hecho importante que manifiesta Tito Catacora y es que no se ha mencionado en diversos análisis el sincretismo religioso de la cultura andina que, también, expone, quizá indirectamente, cómo la cultura europea ha sido impuesta a muchas de las personas que tiene raíces netamente americana y andina.

Escenas 15,16,17 y 18

Los efectos sonoros de la naturaleza que se han escuchado son el viento, el agua, el canto de las aves y el golpe de las piedras al abismo. Desde un inicio, se ha venido manifestando que

el efecto del viento siempre es persistente en la mayoría de las escenas del largometraje; por eso, jamás se negaba la presencia de la naturaleza en la vida de los personajes. Además, las aves y el agua toman presencia en bastantes ocasiones a pesar de presentarse en off porque lo que dice el sonido de la película es que la historia está rodeada de bastantes elementos del entorno. Asimismo, es propicio analizar la escena de la caída de las piedras al abismo. Desde la perspectiva de este investigador se puede manifestar que cuando Phaxsi solicita el cuidado de su hijo a Willka, la caída de las piedras y los hilos pueden representar que el personaje ha fallecido y ha escuchado a su esposa.

Figura 100

Una estructura de piedra derrumbándose



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Nuevamente, la atmósfera de continuidad está presente. Del mismo modo, los efectos sonoros y las voces se integran perfectamente y respetan la continuidad sonora entre escena y escena. Se respetan los planos sonoros y la ganancia de los sonidos. Entonces, se tiene como resultado la construcción de espacios naturales debido a los sonidos presentes en distintas escenas. Evidentemente, hay ocasiones en las que los sonidos de la naturaleza se reducen drásticamente; sin embargo, el elemento sonoro más presente es el viento. Este elemento será el último sonido presente del último plano de la película que se puede interpretar que la

naturaleza ha supeditado al hombre y estará siempre presente.

Figura 101

Viento soplando en el último plano



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Como se ha podido constatar, no se observan las acciones cotidianas que realizaban Willka y Phaxsi. La razón es que Phaxsi ha perdido su hogar, su esposo y a su hijo. En cuanto a la relación con el entorno se colige que Phaxsi se ha fusionado con la naturaleza, pues la figura de la mujer forma parte de una gran unidad del entorno. Esto lo afirma tanto Bustamante como el mismo director Catacora, ya que Phaxsi acaba su vida terrenal y se une a la montaña.

Por último, se comprende que el idioma aimara funciona siempre para comunicar mensajes hacia la naturaleza y hacia el espectador para hacer sentir las emociones, reacciones, pensamientos y estados de ánimo por parte de los personajes. Y es muy relevante que el idioma aimara se utilice siempre en los diálogos porque hace saber a la audiencia de que se trata de la vida de dos ancianos que son de la cultura aimara.

3.4. El montaje en la construcción de los personajes Willka y Phaxsi

El montaje es una de las áreas fundamentales, puesto que en este se decide qué vemos. Sin embargo, el rol del montaje es más trascendental, pues no solo se basa en qué tanto se deba

mostrar en un plano con respecto a otro, sino que también busca construir a los personajes y al espacio filmico. Entonces, se podrá entender que el análisis es más sustancial y amplio cuando se trate de la emoción, historia y ritmo de la edición. En contraste, la línea de mirada, el eje de acción y el espacio tridimensional de la acción son aspectos del montaje que se encuentran con menos interpretaciones, debido a que obedecen al trabajo técnico de la producción y de la posproducción.

3.4.1. La emoción, la historia y el ritmo de la edición

Escenas 1,2,3,4 y 5

En las primeras escenas se ha podido observar gran relevancia en enfatizar la emoción, historia y ritmo de la edición. Por un lado, las emociones que suscitan en los personajes son de esperanza y tristeza. Esperanza porque Willka y Phaxsi aún creen que algún día pueda regresar su hijo Antuku a su hogar y tristeza, debido a que los personajes extrañan a su hijo y a este no le agrada su idioma nativo: el aimara. Entonces, se puede comprender que el montaje ha hecho conocer al espectador las emociones que sienten los personajes, pero no hay que olvidar que para generar empatía con ellos debe presentarse información relevante que coloque a la audiencia a su favor.

El autor Murch afirma lo siguiente: „Lo que al final recuerda un espectador no es el montaje, ni el trabajo, ni siquiera el argumento, sino cómo se ha sentido“ (2003, p.31). En las escenas iniciales, la información que propone el montaje es útil para generar sensaciones en los espectadores como ya se ha descrito anteriormente. Por eso, el director Catacora, aparte de las demás áreas audiovisuales, ha enfatizado que la película debe girar a los sentimientos.

Willka y Phaxsi hablan sobre su hijo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En cuanto a la historia, se observa que desde la primera escena hasta la sexta, la línea narrativa avanza y ofrece información nueva de los personajes y su relación con el entorno. Por ejemplo, se ve a Willka recogiendo agua en el río para luego regresar a su casa a moler quinua. Del mismo modo, se da con Phaxsi, pues se le observa cocinar y, posteriormente, sacar al rebaño para que se alimenten. Por eso, se puede decir que la historia avanza y confirma lo que las demás áreas tratan de manifestar: las prácticas cotidianas y su relación con el entorno. En la mayoría de las escenas, los personajes están rodeados de espacios naturales y realizan sus acciones. Al no mostrar una sensación de ser ajeno al espacio, Willka y Phaxsi muestran integración con la naturaleza. Ahora, es importante mencionar a los animales, puesto que, como se ha visto en el análisis sonoro, estos son considerados como hijos o miembros de la familia de Willka y Phaxsi. También, se confirma que el perro es un amigo fiel porque cuida y vigila tanto a los personajes como a los animales de corral (Cayón, 1971). Sin dejar de lado, es importante insistir que no están presentes los espacios urbanos ni programas del Estado para el cuidado de los personajes.

Figura 103

Willka, junto a su perro, cargando una vasija llena de agua



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Adicionalmente, la historia que se observa y similar al estilo de vida del hombre en las escenas es lineal y se entiende de forma progresiva de escena a escena porque empieza con el amanecer y finaliza en las noches. Por eso, se comprende que la vida es cíclica y similar al estilo de vida del hombre. Un dato importante es que el estilo de vida del hombre en la civilización es acelerado; en cambio, en la vida rural es lo contrario, tal como se observa en el largometraje. Así lo afirma también el director, pues dice que el tiempo nunca se acaba en la cultura andina, sino que es cíclico y que vuelve una y otra vez; por eso, la película es una metáfora sobre ello (Herrera, 2021).

Bien se sabe que en las distintas escenas se tiene la sensación de lentitud. Esto es debido a que tanto el movimiento de los personajes como el ritmo de la edición son lentos. Se ha observado que el promedio de duración de cada plano es de al menos 30 segundos. Entonces, se entiende que la finalidad del plano largo, ya construido en el montaje, es atrapar o encapsular el tiempo de lo que se observa en las vidas de los personajes. Es decir, se pretende

hacer sentir que los individuos en la pantalla están viviendo y el espectador es un ser omnipresente que siempre los está observando. Adicionalmente, se puede afirmar que mostrar planos de larga duración puede hacer sentir al espectador que la vida rural es lenta. No hay que olvidar que el ritmo lento ayuda a construir a los personajes, pues el tiempo largo de cada plano genera la sensación de que están viviendo no un espacio fílmico, sino fuera de la pantalla como los seres humanos.

Catacora consolida lo afirmado anteriormente:

Era sumamente necesario y una cuestión estética poder contar el transcurrir del tiempo. La única manera de atrapar el tiempo era con planos estáticos, largos y los planos secuencia. Esto hace que de alguna manera que la esencia de la película se pueda transmitir a través de la cinematografía (UTP TV, 2018).

Se puede decir, entonces, que el encapsulamiento o, en palabras del director, atrapamiento del tiempo se construyó en el montaje para representar la esencia de la película, pero también a los personajes. Así, al no encontrarse un elemento de la cultura globalizante, la vida es más lenta. Anteriormente, Oliart indicaba que Catacora quería construir la cinta de la forma más realista posible, pero también se mezclaba con lo cinematográfico (2022). Esto está ligado a lo siguiente: Catacora ha afirmado que la película es autobiográfica; es decir, tiene un estilo documental. La vida del cineasta está plasmada a través de la historia y de los personajes, debido a que cuando era un niño, vivía junto a sus abuelos en zonas altoandinas (BBC News Mundo, 2021). Además, es importante reconocer que en la parte final de los créditos de la película se observa que bastantes miembros de la familia integran la producción del filme: su mamá, su tío y su abuelo. Entonces, se puede determinar que la película tiene estilo documental, ya que hay recuerdos del director desarrollados en la historia de los personajes y que los integrantes de la producción cinematográfica son miembros de su familia.

Escenas 7 y 8

En cuanto a las escenas siete y ocho, se comprueba las mismas interpretaciones que en las primeras escenas. La emoción que transmiten Willka y Phaxsi es la tranquilidad y esto es reforzado por el montaje, debido a que en los distintos planos los movimientos dentro del encuadre son suaves.

Figura 104

Se observa el cielo con algunas nubes



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Por ejemplo, en el plano del cielo la suavidad y tranquilidad es transmitida hacia la audiencia. Ello se logra al no sobrecargar de elementos al encuadre y al hacer más extenso el plano en cuanto a duración. Luego, en un posterior plano, los espectadores se dan cuenta de que los personajes también están admirando el cielo y se muestran quietos y tranquilos.

Figura 105

Willka y Phaxsi observando al cielo



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Ahora, en cuanto a la historia siempre se entiende que hay nueva información que brindan los personajes. Precisamente en la primera escena se nota que Willka y Phaxsi muestran conocimiento sobre la vida y la armonía de colores.

Figura 106

Phaxsi explicando la armonía de colores



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Esta afirmación rompe el estereotipo de que las comunidades andinas son ignorantes. El director Óscar Catacora consolida dicha afirmación: „No me gustaría que se interpretara al pueblo aimara como un pueblo ignorante, ni tampoco como un pueblo miserable“ (Como se citó en BBC News Mundo, 2021). Lo que busca el director es exhibir y demostrar a la audiencia que la cultura aimara es digna y rica en conocimiento, aunque esté abandonada por el Estado.

Se sabe bien que Willka y Phaxsi representan parte de las comunidades andinas. Ello explica por qué Willka muestra respeto y agradecimiento al entorno al titubear con sus labios y mover su cabeza hacia el cielo. No hay que olvidar que las personas altoandinas tienen profundo cuidado, respeto y agradecimiento a la naturaleza. Esto básicamente se observa alrededor de toda la película.

Se ha calculado que en las escenas en que Willka y Phaxsi están tejiendo un poncho en un gran campo, la duración del plano dura más de un minuto. En este se observa el ritmo lento en cuanto al encuadre y esto se ve reflejado también en el montaje, ya que desde el primer plano de la séptima escena hasta el último plano de la octava escena se siente una buena unidad integrada con ritmo lento. A pesar de que los demás planos duran menos, el movimiento interno del encuadre contribuye a generar el ritmo lento.

Figura 107

Willka y Phaxsi tejiendo un poncho



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Entonces, se puede afirmar que el concepto de atrapar o encapsular el tiempo contribuye a la construcción de los personajes. Esto porque crea una atmósfera temporal más semejante a lo que vive cotidianamente el hombre aimara. Comúnmente, en las películas los planos no son extensos en tiempo, puesto que los directores se enfocan más en movimientos internos del encuadre, las luces y otros aspectos técnicos y narrativos de la historia que se contempla en la pantalla grande. Esto se ve desde el inicio y hasta el final del largometraje. Para Catacora fue una necesidad contar la historia en un plano fijo, abierto, haciendo que la naturaleza sea protagonista de la película también (Cinesmero Opina, 2019). Entonces, se puede inferir que los planos largos sí obedecen a construir una historia inmersa en el realismo, pues el mismo director lo afirma. Esto no se ve únicamente con el montaje, sino desde las demás áreas del lenguaje audiovisual, pues no se recurre a movimientos de cámara con el apoyo de elementos técnicos, no se recrea un espacio con la dirección de arte de forma artificial, no se tiene muchos planos de corta duración y no se tiene muchos cortes en el montaje la película.

Andrei Tarkovsky explica lo siguiente:

el ordenar y estructurar las tomas con una tensión temporal conscientemente distinta no debe corresponder a la vida a causa de ideas arbitrarias, sino que tiene que estar determinado por la necesidad interior, tiene que ser orgánico para la materia de la película en su totalidad (2002, p.148)

El tema central determina la construcción de la película: el abandono de las personas adultas mayores. Por eso, a lo largo de la película siempre se experimenta sensaciones asociadas a aspectos de tristeza; no obstante, no quiere decir que haya otras emociones de por medio como se han mencionado anteriormente y es que justamente a lo largo de la historia deben cambiar las sensaciones.

Escenas 9,10 y 11

Con respecto a las escenas nueve, diez y once, en cuanto al montaje, se ha observado que las emociones presentes son la incertidumbre y la tristeza. Evidentemente, los personajes contribuyen a expresar estos sentimientos, debido a que muestran sus acciones y reacciones en imagen y sonido. Por ejemplo, en el segundo plano de la escena nueve observamos a Willka y a Phaxsi echados sobre una gran piedra. La esposa de Willka es consciente de que no es bueno que haya nevado porque indica una señal de que va a llegar una desgracia. Este es un primer momento de incertidumbre. Entonces, a medida que avanza cada minuto la película, ocurren nuevos hechos y acciones que hacen más difícil la supervivencia de los personajes. Por eso, los espectadores al estar observando la vida de Willka y Phaxsi, sienten conmoción y se encuentran enganchados al ver lo que está por venir. Por eso, es fundamental el rol del montaje al construir a los personajes que estos a su vez reflejan y muestran emociones.

Figura 108

Phaxsi presagiando una desgracia



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Luego, se observa en otro plano a Willka y a Phaxsi caminando hacia sus cabañas. En este plano no se observa tan preciso, pero se llega a apreciar que hay animales quietos en un espacio en el lado derecho del encuadre. Nuevamente, se siente la incertidumbre, solo que se agrega la lentitud que está asociada a la edad de los ancianos. Como se puede comprobar, a medida que sigue avanzando la historia, el montaje advierte problemas para los personajes y genera expectativa de algún evento. Como por el momento a los personajes no les acontecen más problemas, se mantiene en suspenso: una emoción adicional.

Figura 109

Se observan animales tirados en el corral.



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Por último, la tristeza se siente en el montaje cuando vemos a los personajes llorando y mostrando a sus animales muertos. Hasta el momento se ha podido dar cuenta de la evolución de las emociones en algunas fases: la incertidumbre o el suspenso y la tristeza. Todo lo mencionado se ha construido dentro del montaje; por eso, los personajes se sienten reales. Lo mencionado anteriormente se sostiene en lo que dice Murch (2003): la edición debería pasar inadvertida y el espectador debe estar participativo.

Por otro lado, se comprende que la historia avanza y brinda información de los personajes. Sin embargo, un dato importante que muestra el montaje en los personajes es que son conscientes de su destino y esto se ve claramente en el personaje de Phaxsi. Ella afirma que el hecho de que haya nevado y Willka no haya regresado a la cabaña es una mala señal. Luego, se observa más tarde la conjetura de la mujer: la muerte del rebaño. Por otro lado, se conoce que el perro es un animal querido por los personajes, debido a que tratan de llamarlo, pero no hace caso. Luego, se entiende que Willka y Phaxsi manifiestan su amor a sus animales y los

incluyen como miembros de su familia. Además, se comprende que la presencia del zorro como una desgracia que llega a las vidas de los personajes.

Otra vez, el ritmo que se siente en el montaje es lento. Se ha observado que el tiempo de duración del plano en el que los protagonistas están conversando en la montaña dura cerca de un minuto. Asimismo, son siete planos repartidos en un total de cinco minutos en la selección de las escenas. A pesar de que los demás planos tienen menor duración, los movimientos de los elementos del encuadre generan un ritmo lento. Entonces, se afirma que la extensa duración de los planos y los movimientos del encuadre contribuyen a desarrollar el ritmo lento de la vida de Willka y Phaxsi. Por eso, se puede manifestar también que, la intención de este ritmo tiene que atrapar o encapsular al tiempo con el fin de hacer sentir a la audiencia que lo que ve en pantalla pueda asociarse a un caso de la vida real. Se ha dicho anteriormente que en la vida rural no se muestra la asociación de rapidez e instantaneidad que hay en la vida urbana, puesto que se observa menos presencia de autos, tecnologías de información, entre otros. Dicha sensación se refleja en el filme a través del montaje; por eso, el ritmo de la edición es lento.

Tito Catacora sostiene lo siguiente:

Lo que yo recuerdo hablando del tiempo en el caso de Wiñaypacha, inicialmente, no estaba previsto llevarlo a planos secuencia y ahora tal vez estaba pensaba llevarlo a lo tradicional con cortes. Nosotros hicimos las pruebas y nos dimos cuenta de que los protagonistas no podían adaptarse. Para ellos era más fácil en forma secuencial y paralelamente nos damos cuenta de que eso era más conveniente porque hacía más lento y aparte de eso el tiempo más lento, incluso son abuelos y el tiempo convenía. Uno descubre en el mismo escenario y eso es lo que ha ocurrido y finalmente nos planteamos, entonces ha ayudado porque si hubiera sido a corte no hubiera funcionado. (Comunicación personal, 2023).

La finalidad de atrapar o encapsular el tiempo se debe a que la película se acerca a la realidad. Además, se sabe que contar con actores naturales y que son adultos mayores, hizo

más difícil que el montaje sea concebido con cortes. No obstante, el proceso de creación que se tuvo para construir el montaje fue distinto como lo menciona, pero, finalmente, los realizadores de la película se percataron que era lo más apropiado y conveniente tener planos largos y secuencias para contribuir a la construcción de los personajes y a la historia de la cinta.

Escenas 12,13 y 14

Luego, en las escenas 12, 13 y 14, siempre la emoción, la historia y el ritmo tienen mayor importancia con respecto a las normas y paradigmas del cine. Entonces, se puede comprender que el director ha desarrollado un estilo cinematográfico que busca construir a los personajes y a sus historias semejantes a la vida que experimentan las comunidades andinas.

Es interesante observar que en las escenas de noche se experimentan cambios radicales de emociones por parte de los personajes y la audiencia misma. Por un lado, se empieza con Phaxsi tratando de conservar el fuego, mientras Willka duerme tranquilamente hasta que es despertado por su esposa accidentalmente. En esta situación se siente la tranquilidad, puesto que no se presenta ningún peligro o daño hacia los personajes, ya que están en su cabaña, descansando.

Figura 110

Phaxsi conservando el fuego



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 111

La luna está siendo cubierta por neblina



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

No obstante, esto cambia radicalmente cuando se observa la luna, pues se podría señalar que es un momento de transición, debido a que en un plano posterior se muestra el fuego consumiendo la cabaña hasta la incineración completa. Como es evidente, los planos en que Willka y Phaxsi están desesperados y gritando por ayuda generan las sensaciones de incertidumbre y angustia. Incertidumbre porque la audiencia no sabe si los personajes

lograrán reducir el fuego y desesperación porque Willka y Phaxsi van a perder los objetos esenciales para su supervivencia. Por eso, se puede decir que el montaje ayuda a manifestar las emociones que experimentan los personajes. Asimismo, el montaje ayuda a generar empatía en la audiencia con respecto a los acontecimientos y emociones que sufren Willka y Phaxsi. Probablemente si los planos hubieran sido menos largos o colocados en un orden distinto el resultado podría impactar menos en las emociones del espectador.

Figura 112

El fuego extendiéndose en la cabaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

En el montaje, la historia siempre continúa ofreciendo información al espectador acerca de los personajes. En el caso de estas escenas, se puede saber que el fuego es fundamental para la supervivencia de los personajes; por eso, Phaxsi intenta conservar la llama. No obstante, la esposa al forzar e insistir en cuidar el poco fuego que tienen termina incendiando su hogar. Desde distintas áreas del lenguaje audiovisual, se puede ver que Phaxsi es una

mujer con mayor iniciativa en las acciones, puesto que predica desgracias, manifiesta sus acciones a realizar e intenta sobrevivir a toda costa. Sin embargo, esta actividad resulta contraproducente en las escenas finales que serán explicadas más adelante.

Ahora, otra información nueva que se manifiesta en el montaje es que Willka y Phaxsi manifiestan sometimiento al dios cristiano, pues lo mencionan. No hay que olvidar que el montaje contempla la imagen, el arte y el sonido. No es una mezcla de estos, sino que el montajista ha usado inteligentemente cada aspecto audiovisual para manifestar información importante en cuanto a la historia y a los personajes. En el caso preciso de la última escena es cuando Willka y Phaxsi mencionan a Dios. Por eso, hay que recordar que algunas comunidades aimaras tienen religiones cristianas (Llanque, 1990).

Figura 113

Phaxsi llamando a Dios



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

La respuesta la brinda Catacora al decir que el elemento globalizante del fósforo fue la causante de toda la tragedia porque se recuerda que la búsqueda de tal objeto generó que

Willka se pierde en el camino y casi muere (BBC News Mundo, 2021). Posteriormente, las desgracias solo siguieron.

El ritmo del montaje se percibe, nuevamente, lento con el fin de asemejarse a las sensaciones que experimenta el hombre en la vida rural. Los planos son de extensa duración y los movimientos internos del encuadre también son muy quietos. Entonces, el concepto de encapsulamiento está presente en toda la película porque tiene como finalidad mostrar la vida diaria de Willka y Phaxsi. Así lo consolida Bustamante (2017), puesto que afirma que atrapar el tiempo de lo que sucede dentro del encuadre contribuye al realismo de la película que tiene como protagonistas a dos personajes ancianos.

Asimismo, es importante agregar que el ritmo lento del montaje ayuda a reforzar el concepto de una atmósfera infernal que viven los personajes andinos, puesto que se comprende que es un espacio y tiempo de larga duración y sufrimiento. Esto se muestra cuando Willka y Phaxsi gritan y lanzan agua desesperados al fuego.

Escenas 15,16,17 y 18

En las escenas finales, el montaje brinda bastante información. Por un lado, las emociones finales son las de tristeza y soledad. Sencillamente porque Phaxsi ha perdido a todos sus animales, a su esposo, a su hijo y a su hogar. Por lo tanto, Phaxsi se ve obligada a irse del lugar. No tiene opción de quedarse. Entonces, ella se ve obligada a recoger algunos objetos que le serán de utilidad en su viaje. Sin embargo, el viaje no se refiere a irse a otro lugar, sino a un viaje de integración con el entorno.

Figura 114

Se observan los pies de Phaxsi



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

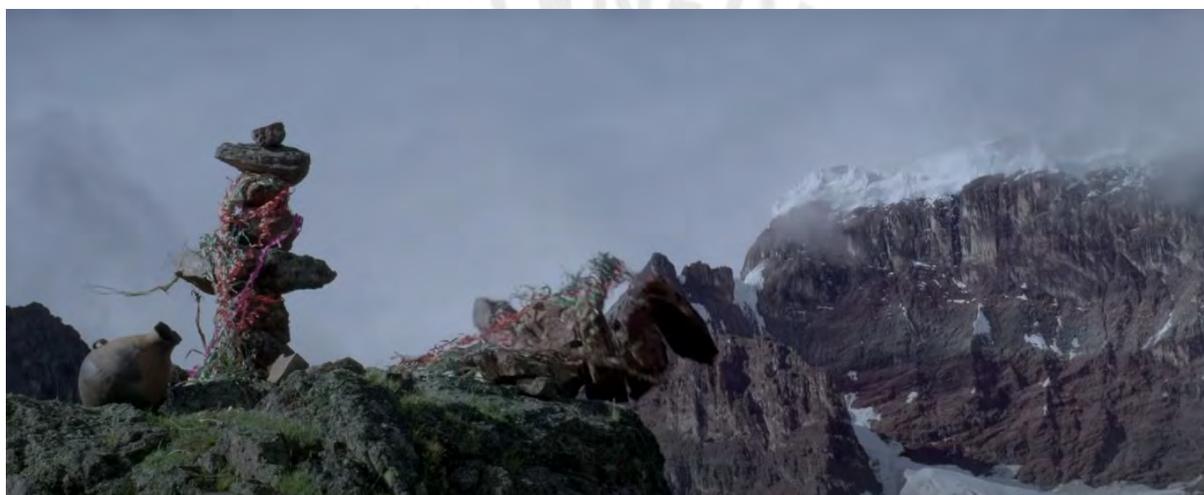
La historia del filme ha sido explicada en gran medida gracias al montaje. Había una familia andina que vivía en una zona rural abandonada por la civilización, el Estado y el hijo, Antuku. Los personajes son personas de edad avanzada que no cuentan con estabilidad económica y conciben a los animales como parte de su familia. Sin embargo, a medida que la historia avanza todo ser querido y objeto material se pierde, dejando a una mujer sola y triste que no encuentra mayor consuelo que dejar su hogar e integrarse a la naturaleza. Adicionalmente, se ha podido comprender que al observarse a lo largo de toda la película la vida es cíclica: nunca acaba. Por eso, cuando la figura de Phaxsi se pierde con el entorno da a entender que su nueva vida es formar parte del medioambiente.

No obstante, como se ha afirmado anteriormente la película puede prestarse a distintas interpretaciones. Así lo manifiesta Catacora: „En la cultura andina, los cerros tienen sexo. Existe un cerro macho y un cerro hembra, y existe la pareja de cerros. La abuela ingresa a esa montaña para convertirse en una diosa, en un ser sagrado.”” (Como se citó en BBC News

Mundo, 2021). Entonces, se puede distinguir otra interpretación y dar a conocer a los lectores que en la cultura andina se ha concebido que los apus tengan sexo. En el caso de la película se observa que una de las estructuras de piedra se cae y que esta puede hacer referencia a que Willka se ha convertido en una deidad: un apu macho. Por otro lado, Phaxsi al dirigirse a otra montaña busca su transformación también en una apu hembra.

Figura 115

Una estructura de piedra se mantiene firme en el pico de una montaña



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Figura 116

El entorno natural domina el encuadre



Tomado de Wiñaypacha (2018), Dir. Oscar Catacora

Es definitivo que el ritmo del montaje es lento a lo largo de toda la película. La duración de los planos que plantea el director no es común en el mundo cinematográfico; sin embargo, no desacredita el trabajo realizado, debido a que tiene la justificación de construir a los personajes, sus acciones, su idioma y su relación con el entorno. En la mayoría de las escenas, los planos tienen una duración de al menos 30 segundos a excepción de cuando se observa la altura de una montaña y el cielo.

3.4.2. La línea de mirada, el eje de acción y el espacio tridimensional de la acción

Escenas 1,2,3,4 y 5

Ahora, si bien es cierto que la importancia radica en la emoción, historia y ritmo de la edición, también está presente, la línea de mirada, el eje de acción y el espacio tridimensional de la acción; sin embargo, no resultan tan importantes como los elementos a los que se le dan énfasis: emoción, historia y ritmo. En la línea de mirada se observa que el centro de interés se alterna en ocasiones debido a que los personajes aparecen por la izquierda y por la derecha. Esto puede ayudar a generar mayor interés en la atención del espectador.

No obstante, el centro de interés no es fijo, pues se recuerda que los personajes y los animales se mueven. En cuanto al eje de acción, este no se aplica en las escenas, debido a que son distintos espacios. Del mismo modo, sucede con el espacio tridimensional de la acción. El montaje no hace que el plano se sienta tridimensional, lo hace la dirección de fotografía, debido a que si esta área no lo hubiese hecho se hubieran aplicado técnicas de postproducción.

Aunque no parezca relevante, no enfocarse en la línea de mirada, ni en el centro de interés ni en el espacio tridimensional da a entender una idea: se atribuye más al construir a los personajes que obedecer a técnicas y paradigmas del cine. Como se ha afirmado anteriormente, la intención principal es construir a los personajes. Por eso, la emoción, historia y ritmo son fundamentales para construir la vida cotidiana de Willka y Phaxsi.

Escenas 6 y 7

Nuevamente, la línea de mirada, el eje y espacio tridimensional de la acción son aspectos soslayados porque en el montaje se le brinda mayor importancia a la emoción, historia y ritmo. Como se ha mencionado anteriormente, los aspectos técnicos son dejados de lado y se aprovecha más en cuanto al concepto de la historia. Al referirse al concepto de la historia se trata de construir el espacio y tiempo en el que están los personajes viviendo el día a día. Entonces, se puede afirmar que la película rompe los paradigmas del cine para enfocarse en el desarrollo de la historia de los personajes.

En el caso de estas escenas, sin un buen montaje no sería posible ver las prácticas cotidianas de los personajes y su integración con el entorno. Además, no se podrían observar que las prácticas que realizan Willka y Phaxsi son de forma tranquila y armoniosa, tratando con respeto al entorno.

Escenas 9,10 y 11

Del mismo modo, las técnicas y normas del cine no se aplican al montaje de la película *Wiñaypacha*. Como se ha mencionado anteriormente, la relevancia está enfocada en emoción, historia y ritmo. La razón por la que se deja de lado los demás aspectos del montaje es que lo

que se busca conseguir con el montaje es que se asemeje al estilo de vida de las personas andinas. Entonces, la película resulta como un espejo de la realidad. Es obvio que la película no pretende ser real, sino mostrar las condiciones en que viven las comunidades andinas. Por eso, es fundamental construir a Willka y a Phaxsi, creando atmósferas de espacio y tiempo para trabajar la verosimilitud de la historia.

Escenas 12,13 y 14

Otra vez, se repite que se deja de lado las normas y paradigmas del cine, tales como la línea de mirada, el eje de acción y el espacio tridimensional de la acción. Si bien es cierto son importantes para generar mayor interés en el espectador en la pantalla se le atribuye mayor importancia a la historia, ritmo y emoción porque estos aspectos ayudan a construir a los personajes de Willka y Phaxsi en su espacio-tiempo.

Escenas 15,16,17 y 18

Nuevamente, los aspectos normativos y técnicos del cine han sido dejados en un segundo plano, puesto que, como se ha mencionado anteriormente, se le brinda mayor relevancia a la construcción de los personajes en la emoción, ritmo e historia en el montaje. Cabe mencionar que, aspectos normativos y técnicos como el eje de acción, la línea de mirada y el espacio tridimensionalidad de la acción son importantes, pero no imprescindibles para desarrollar a los personajes en una atmósfera similar a la que vive el hombre cotidianamente. La atmósfera referida es el espacio y tiempo que consiste en ser verosímil y relevante para los personajes.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

Como conclusiones se puede afirmar que, en la dirección de fotografía se ha entendido que la luz natural se aplica de forma recurrente en el largometraje. Ello se debe a que la luz natural permite desarrollar acciones a los personajes; sin embargo, cuando se emplea luces artificiales generan consecuencias devastadoras hacia Willka y Phaxsi. Dicho esto, existe una diferencia entre la luz dura y suave (ambas naturales), ya que la primera permite que los personajes realicen mayor actividad dinámica en sus acciones; en contraste, la segunda muestra mayor pasividad y lentitud de Willka y Phaxsi. Asimismo, la luz deja desarrollar la vida cíclica del hombre: desde el día hasta la noche se realizan distintas acciones.

Por otro lado, los ángulos y las alturas que se han utilizado en la cámara ayudan a exaltar la naturaleza. Adicionalmente, desarrollan la perspectiva de un niño por parte de la audiencia, debido a que se ha notado horizontalidad, empatía y respeto hacia los personajes y hacia el entorno natural. Luego, los encuadres y los planos permiten observar las acciones de los personajes y su relación con la naturaleza. No obstante, los encuadres y los planos también sugieren una competencia visual sobre el dominio del encuadre: los personajes vs la naturaleza. No obstante, al final, la naturaleza sale victoriosa y absorbe a los personajes. Entonces, se comprende que la iluminación contribuye a la construcción de los personajes y de la historia dentro del espacio fílmico.

Después, en la dirección de arte se ha comprendido que las vestimentas de los personajes ayudan a la audiencia a concebirlos como individuos de la sociedad andina. Esto se infiere porque las prendas que emplean Willka y Phaxsi son características de las comunidades andinas. Asimismo, estas ropas ayudan a notar que están muy abrigados por el gran frío presente de las montañas. No hay que olvidar que los personajes muestran pobreza y abandono, ya que sus atuendos muestran deterioro.

Por otra parte, la utilería empleada por los personajes está asociada al instinto natural de supervivencia al no encontrarse elementos de ocio como libros, televisión, radio, etc. Por lo

tanto, Willka y Phaxsi siempre están al cuidado de todos sus objetos materiales, puesto que son fundamentales para su vida; no obstante, cuando sufren la pérdida de su cabaña se lamentan demasiado.

Del mismo modo, el decorado es imprescindible, debido a que fundamenta donde viven los personajes y cómo cuidan a sus animales. Cada elemento interno del decorado ha sido colocado de forma armoniosa e íntegra. En cuanto a los colores observados en la pantalla siempre se han visto correspondidos con los elementos de la naturaleza, tales como el cielo de color azul, el campo de color verde, etc. En consecuencia, la vestimenta, el decorado, la utilería y la paleta de colores contribuyen a la construcción de los personajes porque la audiencia entiende que Willka y Phaxsi son de la comunidad aimara por las diversas acciones cotidianas que realizan para sobrevivir.

En la dirección sonora se ha interpretado que las voces de los personajes comunican cariño, amor y respeto tanto entre ellos como hacia la naturaleza. No obstante, se ha notado que Phaxsi es un personaje más activo que Willka, debido a que habla más y predica acontecimientos. Además, en la comunicación entre los personajes está presente la vejez y la lentitud, debido a que los intervalos de tiempos son largos. Del mismo modo, es relevante resaltar que debido a las voces de los personajes se sabe que las sociedades urbanas discriminan a las sociedades rurales por el idioma. Tampoco se debe dejar de lado que Willka y Phaxsi se comunican con un tercer ente: el entorno natural. Esto se suele entender en las ocasiones que muestran necesidades para el bienestar de su familia: proteger al hogar, regresar a Antuku, etc. También, es importante conocer que los efectos sonoros ayudan a representar las acciones tanto de los personajes como de la naturaleza. Por otra parte, se debe mencionar que a nivel sonoro también está presente la competencia entre los personajes y la naturaleza, debido a que ambos están presentes todo el tiempo en el filme. Adicionalmente, los sonidos más destacados de los personajes son las quejas y lamentos que muestran signos de vejez y cansancio. En cambio, en la naturaleza el sonido del viento es opresor y somete a

los personajes en todo momento. En línea con lo anterior, se encontró que se desarrollan en todo momento las atmósferas sonoras de continuidad, que respetan los planos sonoros que hacen posible la creación de espacio-tiempo en la cinta. Por ejemplo, se presenta una ocasión precisa la atmósfera dramática cuando es de noche, pues el fuego ahoga las voces de los personajes como si estuvieran en un infierno. Por ende, se conoce que las voces, el foley, las atmósferas sonoras y dramáticas contribuyen a construir a los personajes, debido a que brindan información y emociones hacia la audiencia sobre la cosmovisión de la cultura aimara.

Desde el montaje, se puede decir que la emoción desarrollada por Walter Murch es un aspecto relevante, debido a que Willka y Phaxsi demuestran sus pensamientos, estados de ánimos y actitudes que afrontan ante cada hecho que les acontece en el largometraje. Por eso, la audiencia muestra empatía y respeto hacia los personajes y a la naturaleza. Las emociones predominantes en la película son el abandono y la tristeza porque Antuku no está presente en la vida de los esposos y el Estado no realiza alguna acción para poder cuidarlos.

En cuanto a otro aspecto fundamental del montaje, la historia, cada plano que avanza, muestra más información de la historia y de los personajes. Por ende, se conoce que es una familia que proviene de la cultura aimara y ha sido arrinconada en los andes. Además, Willka y Phaxsi conciben a la naturaleza como su hogar y su protección. Siguiendo lo mencionado, sin el desarrollo de la historia en el montaje no hubiera sido posible conocer que los personajes ven a los animales como miembros de la familia y que son muy queridos y cuidados por estos. No obstante, no todos los animales son queridos por Willka y Phaxsi, pues en el caso del zorro lo ven como a un ser vivo maligno que trae desgracias a la vida de su familia.

Ahora, en cuanto al ritmo, otro elemento fundamental del montaje, el ritmo, se ha podido contemplar que es lento. Ello ayuda a atrapar o encapsular el tiempo para asemejarse a la vida del hombre que vive en los andes; asimismo, aporta realismo y revela que la vida rural es más pacífica que la vida urbana. Cabe mencionar que en el montaje se ha dejado de lado los aspectos técnicos y normativos del lenguaje del cine: la línea de mirada, el eje y el espacio tridimensionalidad de la acción. Así, el montaje en esta película es más enfático en la emoción, la historia y el ritmo, los cuales contribuyen a construir a los personajes de manera fidedigna.

En cuanto al perfil de los personajes de Willka y Phaxsi en la película *Wiñaypacha*, se percibe que son una pareja de esposos que viven en armonía con la naturaleza y se respetan mutuamente. Willka es un agricultor con mucha experiencia y un hombre fuerte y sabio, que muestra su fortaleza a través de su capacidad para sobrevivir en un entorno peligroso. Por su parte, Phaxsi es una mujer más fuerte y sabia, ya que demuestra mayor conocimiento sobre la vida y la naturaleza, y muestra mayor resiliencia a pesar de haber sufrido la pérdida de su esposo e hijo. A lo largo de la película, su amor abnegado hacia su familia se hace evidente, ya que nunca deja de pensar en ellos.

Ambos personajes hablan el idioma aymara y su comunicación entre ellos, sus dioses y la naturaleza, se caracteriza por la calma, el amor y el respeto, una forma de vida que se ha transmitido de generación en generación. A pesar de las dificultades que enfrentan, ambos defienden su cultura y tradiciones ancestrales, incluso en un mundo cada vez más cambiante y globalizado. En la película, se muestra cómo luchan contra la discriminación del idioma, el aislamiento social y el empobrecimiento económico, pero siguen aferrándose a su identidad cultural y a su conexión con la naturaleza.

Willka y Phaxsi encarnan una conexión profunda con su tierra y su cultura. A través de su amor mutuo como marido y mujer, se observa una relación basada en el respeto, la armonía y la confianza mutua, lo que les permite enfrentar unidos a los obstáculos que se les aparecen. A pesar de la presión constante de la cultura externa para mermar sus costumbres y tradiciones, ellos deciden mantener su identidad cultural y seguir sus propias creencias. Esta resiliencia se ve reflejada en su habilidad para sobrevivir en un entorno hostil y extremo en el que no cuentan con ningún recurso económico ni estatal. Por eso, en cuanto a la evolución de los personajes, se puede observar cómo su resiliencia y fortaleza son clave para mantener su cultura originaria aymara, incluso frente a la opresión y la reducción de su cultura a la nada. Todo lo mencionado en este párrafo es lo que los hace únicos en comparación con cualquier otra pareja aimara. Por otro lado, no se puede olvidar de manifestar que la película tiene un estilo documentalista, puesto que el director ha afirmado que parte de su vida de la infancia está desarrollada en la historia. Adicionalmente, miembros de la familia de Oscar Catacora han participado en la realización del filme lo que aporta mayor realismo porque estos conocen cómo es la vida en zonas altoandinas.

En esta tesis se ha encontrado dificultad para entablar una entrevista con el director debido a su fallecimiento temprano. Por otro lado, se podrían realizar estudios sobre la influencia cinematográfica de directores como Chaplin, Ozu, Kurosawa y Akira Toriyama en el desarrollo de *Wiñaypacha*. Del mismo modo, podría ser fundamental reconstruir la historia del cine andino desde *Kukulí* hasta *Retablo* y hacer una comparación para observar la evolución en la representación de los personajes andinos. Asimismo, sería importante indagar sobre las desventajas que tienen los cineastas regionales contra los cineastas limeños, debido a que poseen distintos conocimientos técnicos y conceptuales del mundo cinematográfico.

BIBLIOGRAFÍA:

Arias, L. y Polar, O. (1991). *Pueblo Aymara: Realidad Vigente*. Tarea.

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., y Marc, V. (1996). *Estética del cine: espacio filmico, montaje, narración, lenguaje* (2da ed.). Titivilus.

[https://www.academia.edu/36545514/Estetica_del_cine - Jacques Aumont](https://www.academia.edu/36545514/Estetica_del_cine_-_Jacques_Aumont)

Baccaro, A. y Guzmán, S. (2013). *El cine y sus lenguajes*. Metodología para la formación.

Ecuador, Quito: Asociación Católica Latinoamericana y Católica Latinoamericana y Caribeña de Comunicación.

BBC News Mundo. (2021, 29 noviembre). «Wiñaypacha» de Óscar Catacora: la conmovedora película peruana protagonizada por una anciana que nunca había visto un filme. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-45882912>

Bedoya, R. (1992). *100 años de cine en el Perú: una historia crítica*. Universidad de Lima.

Bedoya, R. (1997). *Un cine reencontrado: diccionario ilustrado de las películas peruanas*.

Fondo de Desarrollo Editorial Universidad de Lima.

Block, B. (2008). *Narrativa visual: Creación de estructuras visuales para cine, video y medios digitales* (2da ed.). Omega.

Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Paidós Ibérica.

Bustamante, E., y Luna, J. (2014). El cine regional en el Perú. *Contratexto*, (22), 189-212.

Bustamante, E. (2015). El cine regional en el último lustro. *Ventana Indiscreta*, (13), 36-41.

Bustamante, E. (2017, agosto 05). Festival de lima 2017: la aymara «Wiñaypacha» remite a Ozu, Kurosawa y Béla Tarr.

<https://www.cinencuentro.com/2017/08/05/critica-festival-de-lima-2017-aymara-wiñaypacha-ozu-kurosawa-bela-tarr/#nota>

Catacora, O. (Dirección). (2018). *Wiñaypacha* [Película]. Cine Aymara Estudios.

Cayón, E. (1971) „El hombre y los animales en la cultura quechua““. En: *Allpanchis*, III, pp. 135-154.

Cinesmero Opina. (2019, 3 junio). ENTREVISTAS CINESMERALES: ÓSCAR CATACOR (DIRECTOR DE WIÑAYPACHA, LA SORPRESA DEL CINE PERUANO) [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=45615MhGWLo&ab_channel=CinesmeroOpina

Eliade, Mircea (1968). *Mito y realidad*. Guadarrama.

Esquives, C. (2019, 19 abril). Entrevista: Óscar Catacora, director de Wiñaypacha [Vídeo]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=_g45TKnYhcM&ab_channel=CarlosEsquives

Field, S. (1979). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. https://www.academia.edu/37216661/Field_Syd_1979_-_El_libro_del_guion._Fundamentos_de_la_escritura_de_guiones.pdf

Hall, S. (2010). *Sin garantías*. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales. Lima, Perú: Instituto de Estudios Peruanos.

Herrera, E. (2021, 15 diciembre). Wiñaypacha / Entrevista con el director Óscar Catacora [Vídeo]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=WjffQM86YVk&ab_channel=EduardoHerrera

Idrogo, A. (2018). *Análisis de los elementos de la dirección de arte en la película La Teta Asustada dirigida por Claudia Llosa* (Tesis de maestría). Recuperado de <http://54.165.197.99/handle/20.500.12423/1436>

Isbell, B. (1974). „Parentesco andino y reciprocidad. Kuyaq. Los que nos aman“. En: E. Mayer. & A. Giorgio. *Reciprocidad e intercambio en los Andes peruanos*. IEP, pp. 110-152.

Larios C. y Ruiz J. (2017, noviembre). Las claves tonales de la fotografía. <https://josebruiz.com/sin-categoria/las-claves-tonales-en-fotografia/>

Ley de cine: puntos de vista sobre esta nueva propuesta legislativa. (2019, mayo, 10). *El Comercio*.

<https://elcomercio.pe/luces/cine/ley-cine-puntos-vista-nueva-propuesta-legislativa-congreso-noticia-ecpm-634001-noticia/>

Ley N° 26370. Ley de la Cinematografía Peruana, Lima, Perú, 23 octubre de 1994.

Llanque, D. (1990). *La cultura aymara: desestructuración o afirmación de identidad*. Tarea.

McKee, R. (2011). El guion. *Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba editorial.

Molano, O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Opera*, (7), 69-84.

<https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/opera/article/view/1187>

Mendicoa, G. (2003). *Sobre Tesis y Tesistas. Lecciones de enseñanza-aprendizaje*. Espacio Editorial.

Moscovici, S. (1979). La representación social: un concepto perdido. *El Psicoanálisis, su imagen y su público*, 2, 27-44.

Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo: un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Ocho y medio

Núñez del Prado, Daysi (1972). „La reciprocidad como *ethos* de la cultura indígena“: En: *Allpanchis, IV*, pp. 135-154.

Núñez, G., Marquina, O., León, L. y Sánchez, M. (2017). *Guía de investigación en Ciencias y Artes de la Comunicación*. PUCP

Oliart, R. (2003). *Los elementos de la banda sonora*. Material de enseñanza (curso Taller de audio- semestre 2018-II). Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación.

Oliveras, E. (2006). *La cuestión del arte*. Ariel.

Sánchez, A. (2015). *Contenidos en el cine regional de Ayacucho y puno en el siglo XXI* (Tesis de maestría). <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/6738>

Tarkovsky, A. (2002). *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. EDICIONES RIALP, S.A.

UTP TV. (2018, 25 abril). *Wiñaypacha: La eternidad de la esperanza* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PjuFuEzDsw>

Valdez, J. (2006). *La imagen distorsionada. Realidad y estereotipo del imaginario andino a través del cine (1960-1980)*.

<http://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/114125/1971-Texto%20del%20artículo-7619-1-10-20120410.pdf?sequence=2>