

# Entre lo estético y lo retórico: fórmulas narrativas visuales en la película “Pescador”

Diego René Cabrera Yaguana <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** El presente ensayo presenta un análisis de la narrativa visual de la película “Pescador” del director y productor ecuatoriano Sebastián Cordero. La metodología empleada consistió en varias visualizaciones del filme que permitieron identificar algunos recursos estilísticos empleados por el director, tras lo cual, se discuten los resultados de la observación directa no participativa con otros análisis de la película y del trabajo artístico de Cordero. Como principales conclusiones se determina la intencionalidad narrativa en el uso de planos, escenarios y vestuario, los mismos que, permiten transmitir avance en la trama, emociones y pensamientos, así como, desarrollo en los arcos de personajes.

**Palabras clave:** película “Pescador” - narrativa visual - Sebastián Cordero - estética - retórica.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 98]

---

<sup>(1)</sup> Diseñador Gráfico y Magíster en Sistemas Informáticos Multimedia. Docente de la Universidad Técnica de Ambato. Decano de la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato.

## Introducción

La importancia de la narrativa visual en el desarrollo de un producto cinematográfico va en conjunto a la caracterización de los componentes de la historia que se plasman a través de las acciones y el entorno; por tanto, el uso de lo visual (considerado en este ensayo como “lo estético”) por encima o, al menos, como complemento de las descripciones verbalizadas (“lo retórico”), marcan un estilo propio de quienes están a cargo de la dirección de dicho producto y que se encuadra bajo la máxima que dice: “se muestra, no se cuenta” (McKee, 2009).

En tal sentido, se toma como caso específico de estudio la película “Pescador” del autor Sebastián Cordero cuya ficha técnica se puede ver en la *Tabla 1*. Para lo cual, se desarrolla como una interpretación personal que se construye desde su comprensión del diseño de la narrativa visual del filme; para este fin, se considera aspectos como el encuadre, uso e

intencionalidad de los planos, la selección de los escenarios, vestuario y otros elementos utilizados por el director para aportar al avance de la historia, la caracterización, el arco de los personajes, así como, el subtexto de la película.

El documento se encuentra estructurado en tres apartados generales: en el primer acápite, se realiza una descripción de la metodología utilizada. En el segundo acápite, se presenta el desarrollo en sí del ensayo que incluye una revisión de conceptos clave para la comprensión del tema, se realiza una descripción del filme y el análisis de los elementos visuales detectados en el visionado de la película; a continuación, se desarrolla una discusión de los resultados confrontados con otros análisis del trabajo de Cordero. El tercer acápite, contempla las conclusiones generales del ensayo que resultan del análisis previo.

## Metodología

En la investigación se contempla indagar de manera exploratoria y descriptiva la intencionalidad narrativa en la dirección estética y su consistencia a lo largo de la película “Pescador” del director Sebastián Cordero; así también, se busca determinar si existe un valor artístico - comunicacional en su estética.

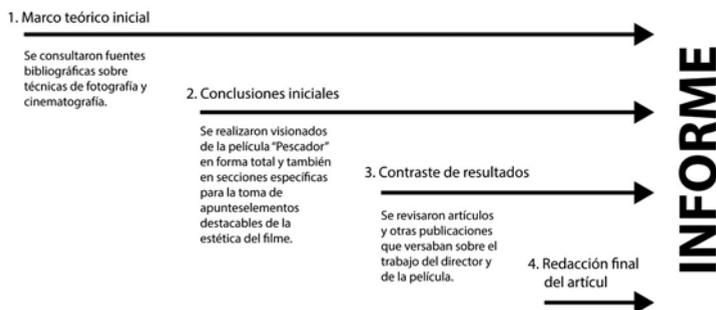
Como primer punto, se inicia con una revisión reiterada del film para la detección, análisis y comparación de elementos particulares aislados, esto es, un abordaje inductivo como lo proponen (Bernal, 2010) y (Hernández-Sampieri, Fernández-Collado, y Baptista-Lucio, 2014), que permita determinar planteamientos o conclusiones desde el punto de vista gráfico de la película. En otras palabras, se identifican rasgos artísticos generales de su dirección a través de la revisión del uso intencional de planos, escenas y vestuarios en eventos puntuales de la historia que se desarrolla.

En paralelo, se emplea el conocimiento general que se tiene sobre el tema para interpretar las situaciones particulares revisadas en la película mediante el uso de teorías y principios ampliamente reconocidos en el ámbito del diseño, edición en fotografía y cinematografía (composición de la escena, cromática, etc.), de la propia formación del autor; así también, de bibliografía relacionada para la revisión de la película. En la etapa de discusión, también se aplicó la metodología citada.

**Tabla 1***Ficha técnica de la película “Pescador”*

Criterio	Descripción
País	Ecuador
Productor / Coproductores	Cinekilotoa S.A., Contenido Films S.A.
Año de estreno	2011
Género	Ficción
Sinopsis	Dos cosas cambiarán la vida de Blanquito, un hombre de 30 años que vive con su madre en El Matal, un humilde pueblo pesquero en la costa norte del Ecuador. Se trata de la aparición en la orilla de la playa de cajas de madera llenas de cocaína y de la llegada al lugar de Lorna, una bella mujer colombiana que se ha instalado en la casa más lujosa del lugar.
Director (es)	Sebastián Cordero
Guionista (s)	Sebastián Cordero, Juan Fernando Andrade
Fotografía	Daniel Andrade
Música	Sergio Mejía, La33
Montaje	Sebastián Cordero, Santiago Oviedo
Sonido	Esteban Brauer
Productor ejecutivo	Lisandra I. Rivera, Sebastián Cordero
Duración	93 minutos
Reparto	Andrés Crespo, María Cecilia Sánchez, Carlos Valencia, Marcelo Aguirr
Premios	Ministerio de Educación del Ecuador: Premio Augusto San Miguel Categoría Largometraje de Ficción 2009 Nominada a Mejor Película Iberoamericana en los Premios Ariel de México. Festival Internacional de Cine en Guadalajara: Premio Mayahuel de plata, al Mejor actor 2011 Festival Internacional de Cine en Guadalajara: Premio Mayahuel de Plata, al Mejor actor 2011 Festival Internacional de Cine de Cartagena: Premio Mejor Actor Sección Colombia 100%

*Nota.* Fuente: Conferencia de Autoridades Cinematográficas de Iberoamérica (2013). A continuación, se utilizaron dos técnicas de indagación bajo la misma índole cualitativa: la observación directa (a través de varios visionados de la película, en su totalidad y en secciones específicas) y el estudio bibliográfico (de trabajos relacionados con la estética cinematográfica, en un inicio, y sobre el trabajo del director Sebastián Cordero, en la etapa final de discusión). De manera sintética, el proceso contempla las etapas presentadas en la *Figura 1* como se ve a continuación.



**Figura 1.** Pasos para la elaboración del informe. *Nota.* El orden de ejecución del trabajo fue referencial, ya que, en la práctica se requirió retornar algunas etapas para evaluar y complementar la información recopilada.

Cabe indicar que no se encontró el guion original de la película estudiada, ni se tuvo acceso a comentarios o análisis específicos del propio director; por lo cual, lo anotado en este artículo se desarrolla más en el ámbito de la conjetura apoyada sobre la evidencia del propio filme, de la teoría y del análisis de otros autores.

## Desarrollo

En esta sección, se inicia con una revisión de algunos conceptos clave para comprender el tema desarrollado en el artículo; posteriormente, se realiza una descripción breve de la película estudiada; a continuación, se desarrolla un análisis de los elementos visuales detectados; finalmente, se elabora una discusión de los resultados para lo cual se usa como medio de contrastación otros análisis de artículos que hacen referencia al trabajo filmográfico del director.

## Conceptos básicos

Este apartado trata de forma breve las teorías sobre fotografía y cinematografía, es una guía básica de conceptos que serán abordados en este artículo para garantizar una adecuada comprensión sobre la estética, la composición (con mayor especificidad en los planos) y el diseño de producción.

El término “estética” requiere de un tratamiento que sintetice la extensa literatura que existe actualmente y de la que se ha elaborado a lo largo de la historia, esta concepción

va desde enfoques que parten de la filosofía y continúan en la psicología y el arte. De esta manera, el análisis de la estética puede centrarse en la obra, en el artista o en el público que contempla el objeto (Francès & Imberty, 1985), de este modo, se pretende conseguir un análisis de conceptos acorde al contexto que se aborda.

Por la dificultad manifiesta de una definición que resulte aceptada por todos acerca de la estética y del producto estético, se ha considerado la selección de una conceptualización específica y básica que se pueda generalizar y sea aplicable a la mayoría de los casos, entre los que se encuentra este artículo. Con eso en mente, se acoge la definición brindada por Wenceslao Rambla (2007) relacionada con la forma de generar, de manera intencional, una respuesta (emocional, intelectual o psicológica) a través de la percepción visual.

Si bien, esta definición resultaría insuficiente e inexacta, se la considera adecuada para la comprensión del presente trabajo; por lo que el ámbito estético se referirá, de manera general, a todos los elementos visuales de la película analizada que buscan generar una respuesta en el público.

Por otro lado, la composición como concepto tiene su origen del latín (*compositio* y *ōnis*), es definida por la Real Academia Española (2011) como el “arte de agrupar las figuras y combinar los elementos necesarios para conseguir una obra plástica lo más armoniosa y equilibrada posible”.

Tal definición, resulta ambigua y demasiado general; sin embargo, José Luis Pariente (1990) pone de manifiesto la dificultad de una definición estricta del término “composición” con base en varias conceptualizaciones y, al final, la describe como la “estructura organizativa de los elementos de la imagen fotográfica”. El autor va más allá y define cuáles son esos elementos constitutivos de la imagen:

1. Elementos escalares (tamaño, escala, proporción, planos.);
2. Elementos morfológicos (formas, textura, tonalidad, color); y, 3) Elementos dinámicos (movimiento, tensión, ritmo) (Pariente, 1990).

Dada la claridad en la clasificación de los elementos mencionados, se considera a este conjunto de definiciones como los factores a evaluar en este ensayo.

Ahora bien, entre los elementos escalares planteados por el mencionado autor, se encuentra el plano que se relaciona no solo con la amplitud de la realidad que se decide mostrar (encuadre), sino, también a la distancia desde la que se observa dicha realidad (Delgado, Kohn, Buxó, & Pinto, 1999), y el ángulo de la cámara que la capta (Konigsberg, 2004). En la Tabla 2 se muestran algunos tipos de planos y rasgos de su significación.

**Tabla 2.***Tipos de planos e ideas que transmiten*

Tipos de planos	Interpretación / usos	Ejemplos / subtipos
Planos alejados	Valor descriptivo: ubicación de las acciones	- Gran plano general (gran escenario o multitud) - Plano general (escenario general, se puede ver al sujeto) - Plano de conjunto (sujeto completo y entorno cercano)
Planos medios	Valor narrativo: desarrollo de las acciones	- Plano americano o 3/4 (desde la cabeza hasta un poco debajo de las rodillas) - Plano medio (de la cabeza a la cintura)
Planos próximos	Valor expresivo y dramático: emociones e ideas	- Primer plano (rostro y hombros) - Primerísimo primer plano (desde la frente a la barbilla) - Plano a detalle (acercamiento a elementos puntuales, tanto del cuerpo del sujeto como a objetos)
Planos con angulación de cámara	Valor subjetivo: inferioridad, superioridad, inestabilidad	- Plano picado (cámara filma de arriba abajo, en un ángulo de hasta 45°) - Plano contrapicado (cámara filma de abajo arriba, en un ángulo de hasta 45°) - Plano holandés (cámara inclinada en la línea de visión, la composición no es horizontal ni vertical) - Plano cenital (cámara filma desde arriba, en ángulo de hasta 90°)

*Nota.* Fuente: (Delgado, Kohn, Buxó, & Pinto, 1999); (Pariente, 1990); (Caramés & Escobedo de Tapia, 1999).

Es necesario aclarar, que pese a las interpretaciones que pueden darse a los planos cinematográficos en términos generalmente aceptados, resulta evidente que la selección del encuadre puede responder a otras intencionalidades narrativas y estéticas. Por ejemplo, un plano alejado de un escenario de destrucción con el sujeto siendo testigo de dicha situación, puede contener una carga dramática más efectiva que al usar un plano próximo. En cuanto al diseño de producción, existen varios tratadistas y teorías acerca de qué elementos conforman ese tipo de actividad en el ámbito de la cinematografía. En este artículo, se acoge la definición dada por Gloria Hernández (2017) que señala que se encarga de marcar la estética general del proyecto audiovisual, incluyendo factores como escenarios, vestuarios, maquillaje, tipos de luz, etc. La autora, sin embargo, manifiesta que en algunas producciones no cuentan con personal exclusivo para el diseño de producción (en especial

por limitaciones técnicas o económicas) así que la responsabilidad sobre dichas actividades recae sobre el director artístico del proyecto.

Los elementos que intervienen en el diseño de producción aportan significativamente al progreso narrativo de la historia. En el ámbito objetivo, ofrecen información al espectador sobre el lugar y tiempo en el que se desarrollan las acciones, el entorno cercano, las condiciones socioeconómicas de los personajes, entre otros. A nivel subjetivo, aunque de manera menos evidente, el diseño de producción puede proporcionar información sobre el estado emocional de los personajes, subtexto de la historia, entre otros detalles que enriquecen la narrativa del producto audiovisual (Martínez & Fernández, 2013). Una vez comprendidos algunos elementos conceptuales básicos, se procede al análisis específico en el caso de la película objeto de estudio.

### **Breve resumen de la película “Pescador”**

Pescador es una película filmada en Ecuador, bajo una coproducción ecuatoriana - colombiana, dirigida por Sebastián Cordero. Se estrenó al público en 2010 (*Tabla 1*).

**Presentación:** La historia gira en torno a Carlos Adrián Solórzano, conocido como “Blanquito”, un hombre de alrededor de 30 años que vive con su madre en un pequeño pueblo pesquero llamado “El Matal”. Blanquito ayuda sin ganas a los pescadores de la zona hasta que, una madrugada, él y sus compañeros encuentran una caja llena de paquetes de cocaína, lo que no supondrá un cambio sustancial para el pueblo pero sí para Blanquito.

**Motivaciones:** Tras el hallazgo de la droga, Blanquito decide salir de El Matal con el fin de obtener dinero de la venta de la cocaína. Así mismo, busca encontrar al padre que no lo reconoció y que funge como Prefecto de la provincia del Guayas y que tiene el mismo nombre del protagonista: Carlos Adrián Solórzano. Para hacerlo, busca la ayuda de Lorna, una atractiva mujer colombiana que convive con Elías, el dueño de la casa más lujosa del pueblo, y que acaba de ser abandonada por su amante.

Lorna, con el interés de regresar a Colombia con su hija y con la esperanza de eventualmente engañar a Blanquito para quedarse con los paquetes, acepta acompañarlo a Guayaquil pero lo convence de ir, después, a Quito, donde ella tendría contactos para la venta de la droga.

**Conflicto:** Luego de un primer intento infructuoso de Lorna por apoderarse de los paquetes de cocaína en Manta, primera parada del viaje, Blanquito y su acompañante continúan con el trayecto. En Guayaquil, Blanquito encuentra a su padre quien confiesa que efectivamente Blanquito podría ser su hijo, pero se niega a reconocerlo. Lorna, mientras tanto, entabla un contacto con los hijos del prefecto para venderles droga; de esta manera, consiguen dinero para continuar su viaje hacia Quito.

**Desenlace:** En Quito, resulta que es Elías (quien había abandonado a Lorna en su casa en El Matal) quien sería el contacto para la venta de la droga, junto con unos amigos. Blan-

quito observa a Lorna teniendo relaciones sexuales con Elías, lo que lo devasta porque, a lo largo de la historia, el protagonista había generado un interés sentimental en su acompañante. En esas circunstancias, Blanquito decide abandonar el trato con Elías, deja en el hotel un paquete de cocaína por la que ya había recibido el pago, así como un monto de dinero para Lorna (500 dólares que le había ofrecido al inicio del viaje).

En resumen, la historia presenta el viaje de Blanquito, quien lo único que quiere es encontrar el lugar al que pertenece, lejos de El Matal, y de su acompañante Lorna, que desea alejarse de la vida que la ha llevado lejos de su hija. En el primer caso, Blanquito logra su cometido, al menos de forma parcial; mientras que Lorna retorna a la vida de la que quería huir. La historia está basada en la crónica “Confesiones de un pescador de coca”, de Juan Fernando Andrade, quien participó como guionista de la película. La historia, así mismo, está inspirada en hechos reales.

Tras este breve resumen, se procede al análisis de la película desde el ámbito de la percepción visual; para lo cual, se recomienda al lector el visionado del filme debido a que el análisis no es un resumen de la obra.

### **Fórmulas estéticas en la película “Pescador” (Fórmulas narrativas visuales)**

Inicialmente, se procede a un recuento cronológico (siguiendo el orden de la película) de los elementos visuales representativos para, luego, analizarlos de forma individual.

La película inicia con grandes planos generales de la playa y de pescadores en la madrugada, lo que sugiere el trabajo, por una parte, pero también la libertad del mar, que está presente a lo largo de las imágenes iniciales; sin embargo, esto contrasta de repente con un salto a un plano de conjunto del protagonista, en su cama, siendo despertado por su madre, en un cuarto pequeño que, en cambio, da una impresión de encierro o de claustrofobia, elemento que se presentará luego en otras partes de la película.

La acción continúa de manera diferenciada durante una secuencia en la que Blanquito, otros pescadores y miembros de la comunidad recogen los bloques de droga en la playa. Dicha secuencia se presenta con una serie acelerada de fotogramas saltados del metraje, tomados con una lenta velocidad de obturación, lo que da la impresión de captura del movimiento. Esta secuencia provoca una sensación de velocidad y cierto frenetismo, acorde con la situación en la que se encuentra Blanquito, al hacer algo que es ilegal. Esto se contrapone a los planos previos en los que la acción se percibe casi estática, habitual y lenta.

Además de la trama, algunos elementos visuales de la película presentan el deseo de Blanquito de “salir” de su situación actual y de elevarse del abismo en el que se encuentra. Al subir hacia la casa de una mujer a la que está cortejando, así como al escalar a la casa de playa de Elías (donde vive Lorna), las dos tomas son de planos picados para enfocar al protagonista, y de planos contrapicados de la visión del protagonista hacia las casas a las que se dirige. Esta elección de la angularidad de la toma permite transmitir la posición de inferioridad de Blanquito, y de superioridad de los lugares a los que se dirige (ver *Figura 4*, fotogramas: 1-4).

En consonancia con la escena descrita, hay dos elementos adicionales que llaman poderosamente la atención a nivel visual. Durante el minuto doce, se presenta una toma de la playa en la que una bandada de gaviotas se alimenta de carroña; Blanquito pasa ante esta toma, insinuando que el protagonista está siendo devorado por la playa, por El Matal. Luego, en el transcurso del minuto quince, Blanquito se encuentra en una lancha después de una decepción al ver a la mujer que le gusta con otro hombre. La escena de la lancha no solo sitúa al espectador en una zona de mar sino, más importante, da una sensación efectiva de aislamiento del lugar en el que vive el protagonista. En la lancha, una persona junto a Blanquito saca una gorra de su mochila; en ese momento, Blanquito repara en que su vecino de asiento lleva un paquete de cocaína en esa mochila, lo que le muestra al personaje principal y al espectador que es precisamente la droga el camino para salir de El Matal, literal y figurativamente.

La salida temporal del protagonista de su pueblo obedece a una visita a un prostíbulo cuya ubicación no es nombrada. En este espacio se da una escena elocuente a nivel visual. Se da un primer plano que muestra al protagonista y a la mujer del burdel que ha contratado, con sus cuerpos unidos; la escena no muestra más elementos que la pared del cuarto, muy cercana a los personajes. Esta toma ofrece una sensación de claustrofobia y encierro, y estética similar se presentará en otros momentos de la película, donde se quiere dar la misma impresión.

Cuando el protagonista de la historia decide salir de El Matal, se presenta un gran plano general que se repetirá al momento de llegar a Manta. Estos planos, además de contextualizar la situación geográfica de la acción, dan una idea de libertad del protagonista y de su acompañante, que han dado el primer paso para escapar de la situación de encierro en la que se encontraban. Este uso de gran plano general también se aplica cuando Lorna escapa hacia Guayaquil en la noche, mientras Blanquito yace ebrio en el hotel en Manta, con lo que se refuerza la impresión de libertad del uso de este tipo de planos alejados.

Cuando la acción de la película transcurre en Guayaquil, se representan varias imágenes interesantes y que aportan al desarrollo narrativo de la historia. Algunos de estos elementos visuales ya han sido utilizados previamente como la secuencia acelerada de fotogramas saltados (que también se utilizó en la playa de El Matal y en Manta). A esto se deben añadir tres elementos destacables. En el primero, se muestra el cambio de vestuario de Blanquito que, desde este punto, usará un traje ligero. En segundo lugar, se da un plano secuencia en el minuto 55 en el que Blanquito camina junto a una pared que se encuentra llena de publicidad del Prefecto del Guayas, Carlos Adrián Solórzano: lo que da a entender cuál es el siguiente paso en la travesía de Blanquito y, así mismo, que ahora se encuentra en los dominios de ese padre que no lo ha reconocido. En tercer lugar, en el minuto 58, se presenta un plano picado dentro de la sala de la casa del Prefecto, lo que da una impresión inicial de encierro, pero también de insignificancia de los personajes en pantalla, dentro del entorno de lujos y poder de la casa del político.

Es notable el contraste de la escena mencionada en el párrafo anterior con otra que se desarrolla al arribar el protagonista a Quito. En un plano secuencia, se observa a Blanquito saliendo de un departamento con Lorna; dicho departamento se encuentra en la parte más alta de unas gradas que dan a otras residencias. Aunque también se presenta un plano picado, esta vez Blanquito se encuentra en la parte superior de las escalinatas por las cuales

descenderá para ir a hacer el negocio de venta de las drogas. Esta imagen, al contrario de la que se dio en Guayaquil, muestra el grado de escape de su situación inicial y crecimiento que ha logrado el protagonista; a la vez, destaca el retorno de Lorna a su vida en Ecuador, con Elías, de la que también quiere escapar.

Pese a lo mencionado, la representación visual de la pequeñez y encierro que sufre Blanquito vuelve a mostrarse en varias secuencias casi al finalizar el filme. Destaca especialmente el uso del plano contrapicado de la casa de Elías, que representa a ese domicilio con una perspectiva que refiere la enormidad, poder y lujos a los que el Protagonista tiene que enfrentarse y de los que quiere participar.

Ya dentro de la casa de Elías, el director hace uso del lenguaje visual en diferentes oportunidades y con una intencionalidad variada. Por una parte, hay un plano de Blanquito, sin compañía en una sala de proporciones grandes, lo que ofrece una visión de aislamiento, soledad y pequeñez del personaje. Por otra parte, cuando Blanquito va en busca de Lorna y los posibles compradores de la droga, el protagonista camina por corredores algo intrincados; el plano secuencia se corta en algunos momentos, lo que da la impresión de claustrofobia y extravío. La emoción que despierta la escena del corredor precedente se repite luego dentro del hotel en el que Blanquito espera a Lorna y donde, finalmente, decide dejarla.

La escena final de la película presenta un plano secuencia del protagonista caminando en un mercado de la ciudad de Quito y destacan tres elementos. En primera instancia, toda la secuencia se desarrolla con el recurso de fotogramas saltados con baja velocidad de obturación lo que, coincidiendo con usos previos de ese tipo de tomas, transmite la idea de velocidad y frenetismo de la situación. Otro elemento destacable es la locación de la última escena; el hecho de que se desarrolle en un mercado, da un indicio de que el futuro del protagonista está atado a su capacidad de vender la cocaína que todavía tiene en su poder. Finalmente, el tercer elemento sugestivo a nivel visual es que Blanquito es seguido inicialmente por la cámara que enfoca en un plano medio, para luego quedarse estática mientras el protagonista se aleja; al hacerlo, la cámara empieza a enfocar hacia arriba cuando Blanquito sube por unas rampas, hasta hacerse un plano contrapicado. Este enfoque de cámara transmitiría la idea de crecimiento del personaje, de elevación hacia una posición superior, con lo que se termina de concretar su arco.

Una vez revisados algunos elementos sugestivos a nivel visual de la película *Pescador*, se procede a continuación a realizar un análisis de dichos elementos y a discutirlos a través de la confrontación con otros aportes teóricos.

### **Uso de planos amplios**

El gran plano general y otros planos alejados, así como planos intermedios con un encuadre amplio son usados como un recurso para contextualizar la acción en el espacio pero también, como se mencionó en el apartado anterior, para transmitir la idea de libertad, al menos como es entendida por el protagonista (*ver Figura 2*).

En este escenario de libertad, se presentan imágenes amplias del camino que recorre Blanquito y de las ciudades que sirven como pasos para cumplir sus deseos de grandeza que considera merecer por ser diferente a los demás pobladores de El Matal, por ser el hijo,



**Figura 2.** Ejemplos de uso de planos amplios. Fotogramas de “Pescador”. *Nota.* Fuente: (Cordero, 2011).

aunque no reconocido, de un hombre poderoso (o, lo que es lo mismo en el contexto de la película, adinerado).

Castro (2012) coincide con la primera interpretación del uso de planos amplios para la contextualización geográfica de las acciones pero no menciona la intencionalidad para describir el tipo de vida que busca el protagonista. En contraposición, el estudio de De la Vega (2018) sí manifiesta un propósito del director Sebastián Cordero en *Pescador* en la selección de planos para contextualizar las emociones interiores de los personajes, como sería la emoción propuesta de la búsqueda de la libertad.



**Figura 3.** Muestra de planos en conjunto en interiores. Fotogramas de “Pescador”. *Nota.* Fuente: (Cordero, 2011).

### Uso del plano de conjunto en interiores

En varias oportunidades a lo largo del filme analizado, se percibe el uso de encuadres en lugares interiores (ver Figura 3) para mostrar emociones que van desde la claustrofobia y el encierro, como es dentro del cuarto del protagonista, donde junto a la puerta (salida) se encuentra un afiche político del padre del protagonista; hasta la soledad, como se da dentro de la sala de la residencia de Elías; y la sensación de extravío e incertidumbre, como se presenta en el corredor del hotel, cuando Blanquito no sabía si continuar con el trato de la venta de drogas o abandonar a Lorna. Estas fórmulas de fotografía se ciñen de manera adecuada a la narrativa de la historia en cada momento en que son expuestas en pantalla. La selección del encuadre con una intencionalidad no es nueva para Cordero, quien hace uso de planos cerrados en otras películas para presentar emociones de los personajes como el hacinamiento y el encierro (Salazar, 2015), además de la contextualización del lugar donde se desarrolla la acción de la historia.



**Figura 4.** Uso de planos picados y contrapicados. Fotogramas de “Pescador”. *Nota.* Tiempos de los fotogramas presentados 1) 00:07:53; 2) 00:08:09; 3) 00:14:16; 4) 00:14:34; 5) 00:58:28; y 6) 01:11:25. Fuente: (Cordero, 2011)

### Ángulo del plano

A lo largo de la película *Pescador*, se utilizan planos picados y contrapicados (*ver Figura 4*) con una intención clara de profundizar la dualidad arriba-abajo, superiorinferior, poder-debilidad, riqueza-pobreza.

Otros análisis del trabajo de Sebastián Cordero también concuerdan con el uso de este recurso con el propósito mencionado en el párrafo anterior (Castro, 2012), lo que también es usado de manera tradicional en fotografía y cine (Delgado, Kohn, Buxó, & Pinto, 1999). Esta utilización del ángulo de los planos resulta una vía idónea en cuanto a la narrativa de la película que pretende presentar la realidad del protagonista sumido en la pobreza y marginación, que busca sobresalir de su entorno pero que se enfrenta a algo que también le resulta extraño: el poder, el dinero y el éxito.

### Secuencia de fotogramas y cámara en mano

En las cuatro localidades en las que transcurre la historia de *Pescador*, se presentan secuencias de fotogramas saltados con una lenta velocidad de obturación; por la filmación, se trata de cámara en mano (*ver Figuras 5 y 6*).



**Figura 5.** Secuencias de fotogramas de cámara en mano - playa. *Nota.* Fuente: (Cordero, 2011). **Figura 6.** Secuencias de fotogramas de cámara en mano - noche. *Nota.* Fuente: (Cordero, 2011).

Estas secuencias dan la impresión de velocidad, de urgencia y, de cierta manera, de peligro; así mismo, la cámara en mano da la impresión al observador de estar dentro de la acción (Jiménez, 2018).

El hecho de que este recurso se utilice al presentar a Blanquito y a los otros habitantes de El Matal recogiendo la droga, al pasar por cada ciudad en el viaje del protagonista, y al final abierto, cuando se dispone a continuar con su vida de forma incierta, es muy elocuente y aporta de manera significativa a la narrativa.

El uso de la cámara en mano y los cortes en las secuencias ha sido usado por el director en otros filmes como *Ratas, ratones y rateros*, y *Crónicas* para dar la sensación de peligro y velocidad (Castro, 2012). En este sentido, se considera a la cámara en mano como un elemento distintivo de ciertos hitos de la historia de *Pescador* y una firma artística de Sebastián Cordero.



**Figura 7.** Ejemplos de marginalidad. Fotogramas de “Pescador”. *Nota.* Se observa de la pobreza (izq.) a la opulencia (der.). Fuente: (Cordero, 2011).

### **Captura de la marginalidad**

Es oportuno mencionar que durante los primeros treinta minutos del metraje (especialmente, aunque se trata de una situación que se repite de manera frecuente en la película), se expone visualmente a la pobreza y a la marginalidad no solo como contexto sino como leitmotiv de la obra (ver Figura 7).

Esto es evidente cuando otras escenas muestran una contraposición con la riqueza y comodidad en la que viven ciertos personajes como Elías y Carlos Adrián Solórzano, el padre de Blanquito.

La pobreza (y otras manifestaciones de “lo marginal”, lo externo, lo no normalizado) se representa en “Pescador” a través de una infinidad de elementos como el estado de las viviendas tanto por dentro como por fuera, los buses y lanchas, la vestimenta, la selección de locaciones, etc. En este sentido, el escape de Blanquito de El Matal también representa un deseo de escape de su situación de pobreza y marginalidad.

La presentación visual y la narrativa de personajes que viven en estados de marginalidad también es un elemento representativo en el trabajo de Sebastián Cordero (Castro, 2012); hasta el punto de estudios como el de De la Vega (2018) categoriza a las obras del director dentro de un género denominado “realismo sucio”, corriente que tomó fuerza desde finales del siglo XX y que se caracteriza por narrar historias de personajes comunes dentro de ámbitos de marginalidad.



**Figura 8.** Imágenes de vestuario y locaciones. *Nota.* Tiempos de los fotogramas presentados 1) 00:10:54; 2) 00:24:28; 3) 00:55:34; y 4) 01:21:02. Fuente: (Cordero, 2011).

### Vestuario y locación

Dos elementos adicionales se suman para aportar narrativamente al intento de Blanquito de escapar de su pobreza-marginación y, por ende, al desarrollo de la historia: el vestuario y las locaciones de filmación (*ver Figuras 8*).

Además del estado de su vestimenta (que ya es un indicio de su situación de pobreza) se debe añadir la selección de indumentaria. A lo largo de la película, destacan tres vestuarios en el protagonista: una camiseta con las iniciales NYC; otra con el mensaje “Nadie ve el futuro como Nicolás Hidalgo” en el frente y “Vote todo 9” en la parte de atrás; y, un traje de tela delgada con camisa. Las vestimentas podrían representar las vías de escape de Blanquito, respectivamente: salir a otra ciudad dónde cumplir sus sueños (representada por la ciudad de Nueva York); la búsqueda de su padre que se mueve en el ámbito político; y, el desarrollo económico con el esfuerzo propio.

En cuanto a las locaciones, se da una situación similar, con la selección de lugares que muestran la contraposición entre marginalidad y normalidad, entre pobreza y riqueza. A esto se suma la utilización de iluminación natural, lo que da más impresión de realidad a la obra.

Para los elementos mencionados, estudios como los de Castro (2012), De la Vega (2018) y Salazar (2015) mencionan la intencionalidad del director para su uso, de manera consistente y con articulación a criterios filmográficos básicos en el desarrollo del guion.

## Conclusiones

El arte cinematográfico involucra una simbiosis entre la comunicación narrativa de la historia y su presentación visual, lo que incluye la selección de diseño de producción, manejo de la cámara, composición de la imagen, planos, entre otros recursos que aportan a la transmisión de una historia.

El director ecuatoriano Sebastián Cordero hace un uso continuo de elementos complejos que aportan a la narrativa de la película *Pescador*, como son las locaciones, ángulos de cámara, planos y diseño de producción que ofrecen al espectador elementos de comprensión que se articulan con la historia, en especial para ofrecer una mirada realista a situaciones de marginalidad que se presentan en el filme. Es así que se utilizan planos amplios para representar la libertad buscada por el protagonista, ángulos de cámara para mostrar relaciones de superioridad e inferioridad de los personajes con su entorno, secuencias con cámara en mano para representar peligro y urgencia, el vestuario para describir las situaciones socioeconómicas de los personajes, entre otros.

El análisis del autor del presente artículo coincide con la percepción de otros investigadores que han revisado el trabajo de Sebastián Cordero, en especial en lo relacionado a la búsqueda de mostrar la realidad de marginación de personas y grupos en el país, en particular en el ámbito de pobreza, delincuencia, prostitución y otros “mundos” ocultos por otras obras de ficción (no solo cinematográfica).

## Bibliografía

- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Pearson Educación.
- Caramés, J. L., & Escobedo de Tapia, C. (1999). *El cine: otra dimensión del discurso artístico*. Vol. 2. Oviedo, España: Universidad de Oviedo.
- Castro, C. (2012). *La Mirada en el Cine de Sebastián Cordero: De Ratas, ratones y rateros (1999) a Pescador (2012)*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar Sede Ecuador.
- Conferencia de Autoridades Cinematográficas de Iberoamérica. (mayo de 2013). Ficha técnica “Pescador”. Obtenido de Programa Ibermedia: <http://www.programaibermedia.com/proyectos/pescador/> Cordero, S. (Dirección). (2011). *Pescador* [Película].
- De la Vega, M. (2018). *Análisis de tres filmes ecuatorianos del director Sebastián Cordero: Ratas, ratones y rateros; Pescador y Sin muertos no hay carnaval, desde la mirada del realismo sucio*. Guayaquil, Ecuador: Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- Delgado, M., Kohn, R., Buxó, M. J., & Pinto, C. (1999). *De la investigación audiovisual: fotografía, cine, vídeo, televisión*. Barcelona, España: Proyecto A Ediciones.
- Francès, R., & Imberty, M. (1985). Arte, estética y ciencias humanas. En R. Francès, *Psicología del arte y de la estética* (págs. 7-32). Madrid: Akal.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6a. ed.). México D.F., México: McGraw-Hill.
- Hernández, G. (2017). *Dirección de Arte para Producciones Audiovisuales*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

- Jiménez, P. (2018). *Lenguaje cinematográfico: terminología de los elementos narrativos*. Obtenido de Zemos98: <http://www.zemos98.org/descargas/eacine/04LenguajeApuntes.pdf>
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Madrid: AKAL.
- Martínez, J., & Fernández, F. (2013). *Manual del productor audiovisual*. Barcelona, España: UOC.
- McKee, R. (2009). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona, España: Alba Editorial.
- Pariente, J. L. (1990). *Composición fotográfica*. Ciudad de México: Sociedad Mexicana de Fotógrafos Profesionales.
- RAE. (2011). *Diccionario de la Real Academia Española*. Madrid: Espasa.
- Rambla, W. (2007). *Estética y diseño*. Salamanca, España: Universidad de Salamanca.
- Salazar, P. (2015). *Análisis narrativo de la película "Crónicas" de Sebastián Cordero: los roles de los personajes protagónicos*. Quito: Universidad Central del Ecuador.

---

**Abstract:** The following essay shows an analysis of the visual narrative of the film "Pescador" ("Fisherman") by the Ecuadorian director and producer Sebastián Cordero. The methodology consisted of several visualizations of the film that allowed to identify some stylistic resources used by the director, after which, the results of direct nonparticipatory observation are discussed with other analyzes of the film and the artistic work of Cordero. As main conclusions it was determined the narrative intentionality in the use of shots, sceneries and costumes, the same as, allow to convey progress in the plot, emotions and thoughts, as well as development in characters' arcs.

**Keywords:** film "Pescador" - visual narrative - Sebastián Cordero - aesthetics - rhetoric.

**Resumo:** Este ensaio apresenta uma análise da narrativa visual do filme "Pescador" do diretor e produtor equatoriano Sebastián Cordero. A metodologia utilizada consistiu em diversas visualizações do filme que permitiram a identificação de alguns recursos estilísticos utilizados pelo realizador, após o que os resultados da observação direta não participativa são discutidos com outras análises do filme e da obra artística de Cordero. As principais conclusões são a intencionalidade narrativa no uso de planos, cenários e figurinos, que permitem a transmissão de avanços na trama, emoções e pensamentos, bem como o desenvolvimento nos arcos dos personagens.

**Palavras chave:** filme "Pescador" - narrativa visual - Sebastián Cordero - estética - retórica.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---