



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Cine

Producto / Realización cinematográfica individual

**Propuesta de una narrativa fotográfico-subjetiva para el
cortometraje “El Fantasma Chonguero”.**

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Cine

Autor:

Bryan Adrián Arellano Ponce.

Guayaquil – Ecuador

2019

Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis

Yo, Bryan Adrián Arellano Ponce, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en cine. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.



Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del tribunal de defensa

Nombre del Tutor

Agustín Garcells Suárez

Nombre de miembro del tribunal

Alejandra Bueno de Santiago

Nombre de miembro del tribunal

Abel Arcos

Agradecimientos:

Cuando nuestra meta consiste en llevar a cabo una tesis, muchas son las personas que intervienen con su enseñanza, información, experiencia, apoyo y consejos. A todas ellas quiero brindarles mi más reconocido agradecimiento, especialmente a mi tutor Agustín Garcells Suárez, por haberme guiado y por toda su ayuda en esta tesis; a Rafael Méndez por su influencia en la idea de este proyecto; a Fiorella Pita Alvarado mi pareja sentimental, gracias por haber sido mi fortaleza en los momentos que más necesité, gracias por ser el pilar en mi camino de la superación; a mis compañeros de la universidad, por el apoyo desinteresado y que sin dudar contribuyeron con gran entusiasmo en el proyecto.

Deseo expresar mi agradecimiento a todas las personas que de una forma u otra hicieron posible la realización de este trabajo de titulación, que con su granito de arena fueron acrecentando este ideal.

Dedicatoria:

Quiero dedicarle este proyecto a una de las personas mas importante en mi vida, a mi madre, el pilar fundamental que siempre me ha aconsejado y motivado a seguir adelante y terminar lo que se empieza. Cada ser humano tiene un persona a la cual agradecer, a la mujer que me dio la vida y es un ejemplo a seguir, luchadora, aguerrida, fuerte ante cualquier adversidad, una de las grandes virtudes que la destacan y hacen que para mí sea súper heroína a admirar.

A mi padre por sus consejos y por formar parte de mi vida.

A DIOS por haberme colocado entre los padres correctos y que han sabido guiarme por el camino del bien y aportado con fortaleza para crecer y madurar como persona, profesional y espiritualmente.

A mis hermanos por darme el mejor de los ejemplos sobre la vida, el profesionalismo, el trabajo y sus consejos, que han dado fruto hasta conseguir este logro tan especial en mi vida.

Resumen

La Investigación de esta tesis y la dirección de fotografía de la misma, parten de la idea de la película *El Fantasma Chonguero*, cuyo concepto principal es filmar con una narrativa subjetiva en lo que a la fotografía se refiere. Así, mediante la búsqueda de conceptos, interdisciplinariedad en el departamento de fotografía y reflexiones sobre el tema, hemos podido contribuir modestamente con una teoría sobre la relación entre la operación de cámara y la actuación.

Palabras claves: Fotografía subjetiva, Narrativa subjetiva, Fotografía experimental, El Fantasma Chonguero.

Abstract

The Investigation of this thesis and the direction of photography of it, start from the idea of the movie *El Fantasma Chonguero*, which its main concept is to film with a subjective narrative as far as photography is concerned. Thus, through the search for concepts, interdisciplinarity in the department of photography and reflections on the subject we have been able to contribute modestly with a theory about the relationship between camera operation and acting.

Keywords: Subjective photography, Subjective narrative, Experimental photography, El Fantasma Chonguero.

Índice

Preliminares	2
Introducción.....	8
Capítulo I. Fundamentos de una narrativa fotográfico-subjetiva.	20
1.1 La narrativa fotográfica subjetiva como recurso diegético cinematográfico.	20
1.2 La narrativa fotográfico-subjetiva como mecanismo integrador del espectador.....	26
1.3 La narrativa fotográfico-subjetiva como recurso diegético cinematográfico actoral	28
1.4 Declaraciones de Diego Falconí – Director / Director de fotografía.	31
1.5 La “estética de la precariedad”	32
Capítulo II. Implementación de un mecanismo narrativo fotográfico-subjetivo en el cortometraje <i>El Fantasma Chonguero</i>	36
2.1 Dispositivos.	37
2.1.1 GoPro 6 HERO	37
2.1.2 Sony Alpha A6500.....	44
2.2 Implementación de un mecanismo narrativo fotográfico-subjetivo mediante un dispositivo elaborado exclusivamente para las cámaras utilizadas en el rodaje de El Fantasma Chonguero.	49
2.2.1 Respecto a la fotografía	50
Conclusiones.	58
Anexo.....	62
Bibliografía/Filmografía	65

Introducción.

La investigación para este cortometraje parte del análisis sobre la mirada, la subjetividad, el uso de la cámara y los recursos estéticos que permiten la utilización eficiente del dispositivo. En este sentido, la mayoría de los textos encontrados se refieren de forma específica y a nuestro juicio, restringida, a la subjetividad en sí. Sin embargo, el registro o la implementación de subjetividades es solo un elemento más de nuestra hipótesis, esto es, que consideramos que lo más importante constituye la presencia del camarógrafo como actor, no solo de la cámara como extensión de la mirada subjetiva de algún personaje determinado.

La revista Cine Documental ha traducido un libro de Laura Rascaroli, profesora de Cine y Medios de pantalla en el University College Cork titulado *El cine subjetivo y el ojo de la cámara*. Precisamente, uno de sus temas es la autobiografía en el cine, ya sea esta ficcional como no-ficcional. Aquí, entre otras cosas, realiza un análisis sobre la subjetividad y los mecanismos en la imagen donde propone que:

La subjetividad en formas de no-ficción en el cine contemporáneo es un reflejo y una consecuencia de la creciente fragmentación de la experiencia humana en el mundo postmoderno y globalizado, y de nuestra necesidad y deseo de encontrar modos de representar tal fragmentación y lidiar con ella.¹

A lo que podemos aducir, que este tipo de “fragmentación postmoderna” consiste en nuestra propia fragmentación también y, por tanto, la “representación como manera de lidiar con esta fragmentación”. No obstante, en el caso de la fotografía subjetiva específicamente, constituye una forma de auto-representación. Ha sido el fotógrafo alemán Otto Steinert (Alemania, 1915-1978) quien teorizó y reutilizó el concepto de

¹ Laura Rascaroli “*El cine subjetivo y el ojo de la cámara*”, <http://revista.cinedocumental.com.ar/el-cine-subjetivo-y-el-ojo-de-la-camara/>

‘fotografía subjetiva’ para recalcar la importancia, precisamente, del contenido, tanto como o por encima de la forma:

El concepto ‘fotografía subjetiva’ quería poner de manifiesto que no se trataba tanto de rendir tributo a una reproducción objetiva de la realidad ni tampoco de ‘reflejar’ diversos objetos de la naturaleza, fueran paisajes, objetos industriales, arquitecturas, retratos, etc., sino más de lograr una interpretación estética y crear productos artísticos con un valor inmanente.²

Con esta búsqueda, Steinert se alejó de la fotografía objetiva, aquella que buscaba la representación de imágenes genuinas de los objetos aplicados y se acercó a la propuesta de los fotógrafos de la Bauhaus, que había sido prohibida por los nazis cuando llegaron al poder en Alemania debido a su tendencia a la subjetividad. Por su parte, en 1978 en su libro *Estética y psicología del cine*, Jean Mitry³ explicaría que la subjetividad en cine constituye un recurso mediante el cual, el espectador experimenta sensaciones semejantes a las del actor. De esta manera si bien comparten sus impresiones, se mantiene al mismo tiempo una distancia respecto al personaje, poniendo en evidencia las diferencias existentes entre este y el espectador.

Ya del año 2014, en la página Filmtheory.org encontraríamos publicado un artículo con el título Cine Subjetivo⁴, que define con brevedad y precisión los propósitos, procesos y características de la subjetividad en el cine. En este texto se resalta que la fotografía subjetiva muestra el punto de vista del actor que observa un objeto determinado con la finalidad de transmitir al espectador esa percepción. No obstante, en ninguno de estos textos aparece alusión alguna a las funciones del director de fotografía concretamente como actor.

² J.A. Schmoll-Eisenwerth, ‘fotografía subjetiva’ *La contribución alemana 1948–1963* Institut für Auslandsbeziehungen e.V. Artistas y autores de textos, Alemania (2006).

³ Jean Mitry, *Estética y psicología del cine*, Siglo XXI editores, 1978 (España), Pg 76

⁴ Admin, *Subjective Cinema* (2014), <http://filmtheory.org/subjective-cinema/>

Desde un punto de vista más tecnocrático hay que destacar la página web fxguide.com, un espacio virtual donde se realizan foros y aparecen artículos en torno a nuestras hipótesis. Una de las publicaciones es *How Hardcore Henry's POV⁵ shots were made* (¿Cómo hicieron la captura POV en *Hardcore Henry*?). Este artículo⁶ ha sido de gran ayuda, teniendo en cuenta que brinda una amplia información de cómo se filmó la película desde el departamento de fotografía, sus recursos y diseños de cascos para insertar la cámara *GoPro*, entre los que destaca la *Adventure Mask*. Así, la experimentación a partir de la cual se desarrolló esta herramienta me habría permitido, por ejemplo, establecer parámetros específicos para la elección del *handler* de la cámara que voy a utilizar durante el rodaje. En este sentido, también resultaron decisivas las entradas del operador de cámara Sergey Valyaev en la página camaraptor.com, donde revela en persona los secretos y trucos que le resultaron de utilidad para poder filmar el POV en la misma película *Hardcore Henry*.

Sobre todo, en películas como *Cloverfield*, de Matt Reeves (2008), *REC*, de Jaume Balagueró y Paco Plaza (2007) o *El proyecto de la bruja de Blair*, de Daniel Myrick y Eduardo Sánchez (1999), es posible apreciar el registro de una cámara donde los planos parten completamente del punto de vista del camarógrafo. Se han filmado varias películas con ese formato, que a estas alturas constituye ya un subgénero del cine conocido como el POV Movie.

Utilizar la mirada subjetiva del personaje que se encarga al mismo tiempo de la manipulación de una cámara puede limitar los encuadres, teniendo en cuenta que la mayoría de las escenas deben o tendrían que filmarse desde una altura determinada, la del actor. No obstante, se supone que los planos generales no muestran al actor en su mundo

⁵ POV = Point Of View (punto de vista)

⁶ Ian Failes, "*How Hardcore Henry's POV shots were made*" (2016)

<https://www.fxguide.com/featured/how-hardcore-henrys-pov-shots-were-made/>

propiamente, sino el mundo que en ese momento percibe y cómo. Por otra parte, los primeros y primerísimos planos deben dar cuenta de elementos que el personaje tenga a su alcance, por lo que siempre parece que se va a mostrar únicamente su punto de vista. Este tipo de limitaciones pueden traer como resultado que el visionado de la película resulte agobiante para el espectador.

Por estas razones, en películas en las que el protagonista es un camarógrafo como en *Actividad paranormal*, de Oren Peli (2007) o *Diario de los muertos* de George A. Romero (2007), se recurre a elementos narrativos complementarios de índole subjetiva también, pero con otra autonomía. Tal es el caso de las cámaras múltiples, ya sean cámaras de seguridad o cámaras de personajes secundarios que forman parte de la historia. Sin embargo, recurrir a esa estrategia acarrearía complicaciones en *El Fantasma Chonguero*, ya que nuestro objetivo fundamental consiste en destacar precisamente el trabajo del Director de fotografía como actor. Utilizar el POV desde el punto de vista de otros fantasmas implicaría mayor tiempo de rodaje y, por consiguiente, mayores costos de producción. Esta especie de “estética de la precariedad” que pretendemos desarrollar, depende mucho de la utilización de un solo punto de vista, dado que nuestro objetivo consiste en el mínimo empleo de recursos.

La serie de televisión británica *Peep Show* (2003-2015) de género comedia, ha recurrido también a la fotografía subjetiva para vincular el punto de vista de los personajes con la cámara, a través de la utilización de la voz en off como enunciado de los pensamientos. Este elemento es importantísimo para el proyecto debido a que nuestras reflexiones sobre el patrimonio se realizan precisamente mediante el uso de voz en off. Esta es una voz en off que no refleja solo los pensamientos de nuestro Fantasma Chonguero, dado que se supone que también puede ser escuchada por otros fantasmas de

la trama, pero nunca por el crew de Sombras Envolventes⁷, la obra que se está realizando en el momento que “despierta” nuestro fantasmagórico personaje.

Ese patrimonio material que forma parte de la otra película, Sombras Envolventes, es minimizado por el Fantasma Chonguero que, sin recurrir a reflexiones técnicas sobre patrimonio en específico, considera que es mucho más importante el patrimonio inmaterial, lo que, en definitiva, resulta mucho más difícil de rescatar, aún si se recurre al archivo fílmico. El Fantasma Chonguero está consciente de que no lo escuchan, pero no por eso deja de opinar sobre lo que sucede, así que para su línea de actuación también debe considerarse hacia dónde direcciona la voz, aunque se trate de una voz en off que los “vivos” no escuchan, aparentemente. Por otro lado, la voz en off nos permite exponer el universo de estos espíritus o fantasmas, así como sus reacciones cuando establece comunicación con los otros, para mostrar que el personaje divaga, interactúa como lo haría cualquier persona.

En cambio, la mencionada *Hardcore Henry* (2015), es una película de acción y ciencia ficción ruso-estadounidense dirigida por Ilya Naishuller. La película fue filmada en su totalidad desde una perspectiva en primera persona (POV), empleando como dispositivo único la cámara *GoPro*. Esta película es la principal referencia cinematográfica a considerar en el rodaje de *El Fantasma Chonguero*, debido a la técnica de filmación, la interpretación del personaje por parte del operador de cámara, sus efectos visuales y el resultado final. Sin embargo, en *Hardcore Henry* no se escuchan las reflexiones ni la voz del protagonista, solamente se muestran sus acciones y se intuye lo que piensa a partir de sus reacciones y la mirada.

Otro referente cinematográfico es la película de género *Zomby Pandemic* (2016), dirigida por John Suits. Si bien, sus resultados no son tan logrados y su estética dialoga

⁷ *Sombras Envolventes* es un documental de edificios que son patrimonio histórico de la ciudad de Guayaquil, pero que hoy se encuentran en estado de descuido y abandono.

más con los videojuegos del género *shooter*, esta película contribuye con ideas para registrar ese “deambular” por la ciudad, la composición y la posibilidad de recurrir a más de una cámara subjetiva, para que la perspectiva repetitiva no resulte agotadora para el espectador.

Anterior a estas películas es *La dama del lago* (1947), de Robert Montgomery, en la que se sigue el punto de vista del personaje y, en varios planos, el camarógrafo llega a convertirse en el protagonista de la obra. Otras películas que pueden servir de referencia para este dispositivo son *Maniac* (2012), *Toro salvaje* (1980), *La senda peligrosa* (1947) y *Enter the void* (2009).

Gracias al progreso de la tecnología, en Ecuador se ha incrementado la producción cinematográfica en todo tipo de géneros, incluso el experimental y el video arte, donde ya se ha utilizado la fotografía subjetiva como una narrativa específica. Debido a eso tenemos el caso de un cortometraje llamado *One-Off* (2014) del director Christopher Pozo de la ciudad de Quito, que participó incluso en semifinales de un concurso internacional organizado por Directv. Este proyecto resulta particularmente importante, porque me ha permitido acceder a un referente de mi contexto, que maneja una visión análoga a la que estamos examinando, particularmente la interpretación desde el personaje-operador de cámara y hasta la colorización de este cortometraje.

El Fantasma Chonguero tiene elementos de documental, *making of*, falso documental, ficción, cine ensayo y experimental, pero podría decirse también que no es estrictamente ninguna de esas cosas. No es *making of*, porque trasciende lo que sucede en el rodaje, aborda temas patrimoniales que no han sido considerados en la producción de *Sombras Envolvertes* y tampoco pretende publicitar esta obra. En este sentido, no se trata en rigor de un documental, teniendo en cuenta que no existe tan siquiera una leyenda

urbana real relativa a algún Fantasma Chonguero. Así que, en el mejor de los casos, su historia es falsa completamente.

Por otra parte, sí es *making of* de alguna manera, porque aparece parte de lo que sucedió durante el rodaje de *Sombras Envolventes*. Además de ello, puede considerarse como una especie de documental porque se muestra, documenta, lo que acontece verdaderamente durante la producción de una filmación en un lugar real, conocido como la Zona Rosa de Guayaquil. No obstante, también consiste en una ficción, puesto que cuenta la historia de este “fantasma”, que a su vez interactúa con una realidad indiscutible, esto es, todo lo que percibe, devela o comenta en torno a lo que hay o hubo en efecto en nuestra ciudad. Pudiera decirse también que ostenta elementos del cine ensayo, teniendo en cuenta que aborda y explora universos que hacen de Guayaquil una ciudad objeto de amor-odio permanente, a pesar de que no se enuncia esta idea con un discurso explícito. En fin, que también se trata en parte de cine experimental porque explora formas diferentes de hacer cine y representar la realidad, a pesar de que tiene un relato coherente, en el que se muestra la realidad sin intervenciones tan sofisticadas, etc.

El director engloba toda la propuesta de *El Fantasma Chonguero* como *Found Production*. Ahora bien, si en el *found footage* se trabaja con archivos ya realizados, en *El Fantasma Chonguero* se emplea la etapa de producción de otra película, es decir, que se rueda en las locaciones de *Sombras Envolventes* y se aprovecha su puesta en escena, los participantes e incluso, las pausas específicas para construir un relato diferente que tiene otro lugar de enunciación, otra lectura de lo que se aprecia en pantalla. Así, se muestra tanto la realidad o parte, del proceso de producción de *Sombras Envolventes*, como la realidad de la Zona Rosa, empleando elementos de ficción para que esas realidades constituyan una parte de la puesta en escena. Esta intervención, ya no en un archivo encontrado, sino en un rodaje, constituye una forma diferente de acercamiento y

experimentación mediante las posibilidades del cine y los modos de producción del mismo.

En estricto sentido, *El Fantasma Chonguero* no es una película típica, con un tipo de relato al que el espectador esté acostumbrado o sienta comodidad alguna. Sin embargo, tanto la suma de elementos que aparecen en pantalla, como los elementos implícitos o sugeridos, se articulan para construir un nuevo relato, así como una poco convencional aproximación al y desde el cine. A nuestro juicio, este dispositivo se justifica precisamente porque se intenta mostrar el patrimonio inmaterial, poco explorado en el cine ecuatoriano, mientras el equipo de Sombras envolventes se enfoca en el patrimonio material y es aquí donde se establece un diálogo entre ambos. Las reflexiones sobre diferentes tipos de patrimonio se entremezclan con elementos de ficción, debido a que es una manera efectiva de mostrarlas, teniendo en cuenta que no existen suficientes registros cinematográficos del patrimonio inmaterial, ni ha quedado claro de qué manera puede realizarse esto definitivamente.

Lo que a nosotros respecta y corresponde específicamente desde el departamento de dirección de fotografía, es principalmente 1) investigar la subjetividad como elemento diegético-cinematográfico y 2) resolver técnicamente lo que se presente en el rodaje sin improvisar, o lo menos posible. Durante cualquier proyecto de tipo no convencional, es natural que aparezcan muchas dudas en el momento de hacer las pruebas, las planificaciones y hasta en el mismo rodaje. Es por esto que uno de los objetivos principales de nuestra investigación consiste en condensar y precisar los conocimientos desarrollados durante la Carrera de Cine para emplearlos eficientemente en cada práctica y el rodaje. Así, creemos que este dispositivo nos permitirá elegir los temas sobre los que reflexionamos de entre los tantos posibles que van apareciendo durante el rodaje también.

En su libro *La narración en el cine de ficción*, David Bordwell afirma algo muy relevante al respecto: “El modelo del testigo invisible se convirtió en la respuesta para todo por parte de la teoría filmica clásica, incluyendo problemas relacionados con el espacio, el autor, el punto de vista y la narración”⁸. Así, en *El Fantasma Chonguero*, la cámara está concebida como narrador de la historia y, por tanto, registra los elementos específicos a través del montaje y los *travellings in*. Cada plano está supeditado al punto de vista del narrador, incluso lo que sucede fuera de los campos visual y sonoro. No se trata solo de un espectador que se encuentra en la localización ideal desde los puntos de vista narrativo y estético, se trata más bien de supeditar la narrativa y la estética al foco de atención. Ciertamente, esta consideración constituye un reto en cuanto a la composición de los planos, pero se justifica entonces por el factor documental de la película.

La trama de *El Fantasma Chonguero* gira en torno a un grupo de estudiantes de cine, que ruedan el documental *Sombras Envolventes* en una casa abandonada de Las Peñas. Durante sus labores, no se dan cuenta de que despiertan a un espíritu, un fantasma que los sigue al enterarse de que van a filmar en un cabaret abandonado, al tiempo que se obsesiona con una misteriosa llave, que uno de ellos encontró en la locación. Mientras el crew de *Sombras Envolventes* intenta retratar el patrimonio material, *El Fantasma Chonguero* explora desde su propia memoria las calles y rincones del centro de Guayaquil, busca a la mujer que ama, que podría haberse “anclado” en algún lugar o escapado “hacia la luz”, al mismo tiempo que intenta recuperar la llave.

Los entes sobrenaturales que encuentra en el camino le recuerdan al Fantasma Chonguero que debe gozar la ciudad, pero sin obsesionarse con el pasado ni con el presente, porque eso lo encadenaría a un lugar del que después no podría escapar. Sin

⁸ David Bordwell, *La narración en el cine de ficción*, Editorial Paidós, México (1996), Pg 9

embargo, a ratos el peso de la memoria prevalece y comienza a “encadenarse” a su obsesión con la ciudad. La deriva del Fantasma Chonguero está vinculada con el universo que se plantea en el relato y con las actividades del *crew* de *Sombras Envolventes*, dado que Guayaquil es esa ciudad de derivas, obsesiones y fugas, que afectan a todos, sean estudiantes de cine o “fantasmas”; una ciudad en la que es fácil enloquecer, gozar hasta perderse o salir huyendo.

Para mostrar los distintos universos con los que puede interactuar este personaje, se recurre también a fotografías y archivos filmicos de la ciudad. Estos se superponen para dar cuenta de aquellos cambios que solo pueden ser constatados por un “fantasma”, una entidad que permanece a través de los tiempos y puede verificar su evolución e involución, comparar el pasado con el presente y reflexionar de manera sincera, directa y sin rebuscamiento sobre todo lo que observa.

El objetivo como proyecto individual, en este caso, es la dirección de fotografía, basada en la visión y requerimiento del director del cortometraje Rafael Méndez Meneses. En este sentido, se decidió que el cortometraje fuera absolutamente narrado desde la perspectiva del personaje principal, es decir, del Fantasma Chonguero. En este caso, habiendo ya establecido un estilo narrativo en la parte visual del cortometraje, nos corresponde en la dirección de fotografía investigar y estudiar conceptos de subjetividad dentro del cine, tanto en lo visual como en lo auditivo. De igual forma, se realiza la respectiva investigación para encontrar la manera más conveniente de movimiento de cámara, que “concuerde” con la mirada del ser humano y poder entender al personaje principal. Es por esto que hay que tener en cuenta que se trata no solo de manejar la cámara, sino de interpretar al personaje, es decir, como operador de cámara tendría que realizar la interpretación del personaje principal.

Con el objetivo de conseguir un comportamiento análogo a la visión humana, debemos realizar las pruebas pertinentes y con las herramientas adecuadas, cuestiones que, ejecutadas manualmente, supondrían un riesgo en detrimento del concepto que queremos desarrollar como narrativa. En vista de que interpretaré al personaje, en ciertos momentos entrarán en cuadro partes de mi cuerpo, principalmente las manos y por eso se construirá un mecanismo que funciona como *grip* en la cabeza, para montar una o varias cámaras que se requieran en el momento de filmar.

Los efectos especiales que se realizarán en el cortometraje por requerimiento del guion pueden llegar a ser tan fáciles como complejos. En este sentido, se debe tener en cuenta que este “fantasma” como personaje principal, debe transmitir esa sensación paranormal desde la perspectiva visual. Con este fin debemos encontrarle solución a estos efectos visuales que pueden ser tanto mediante con la cámara, como también efectos digitales (VFX). Es nuestra responsabilidad directa que en el momento de rodar estos efectos sean bien ejecutados y que consecuentemente, en post-producción, no se presente ningún tipo de problema y se manejen de manera fluida.

Este es un proyecto de tipo experimental, así que nuestro ingenio se encuentra a prueba constantemente mediante la utilización de varias herramientas de fabricación artesanal y en otros casos de bajo costo. En consecuencia, a petición de la dirección de fotografía, dispondremos de dos cámaras, la *GoPro Hero 6* y la *DSLR SONY a6500*, de las cuales estudiaremos sus efectividades y falencias para encontrar sus empleos respectivos, sobre todo en condiciones de poca iluminación. Por otro lado, se buscará el workflow desde el pre-rodaje, rodaje y post-rodaje, para que en el resultado final se puedan emparejar estas dos cámaras con características muy distantes.

En fin, la investigación presente tiene como tema principal La narrativa fotográfico-subjetiva como recurso diegético⁹ cinematográfico y hemos estructurado el trabajo de la siguiente manera: En el primer capítulo vamos a reflexionar en torno a la narrativa fotográfico-subjetiva como recurso diegético cinematográfico-actoral, así como establecer una definición de lo que hemos denominado como “estética de la precariedad”. Seguidamente, en el segundo capítulo, vamos a reflexionar y eliminar, en la medida de lo posible, la barrera entre el operador de cámara y la actuación. Nuestra tarea aquí consiste en pormenorizar metodológicamente la implementación de un mecanismo narrativo fotográfico-subjetivo, mediante un dispositivo elaborado exclusivamente para las cámaras a utilizar en el cortometraje El Fantasma Chonguero.

⁹ Con diégesis nos restringimos aquí a la “diégesis fotográfica”, no obstante, sería imposible evitar que la hipótesis tenga prolongaciones importantes más allá del campo que nos ocupa.

Capítulo I. Fundamentos de una narrativa fotográfico-subjetiva.

1.1 La narrativa fotográfica subjetiva como recurso diegético cinematográfico.

Hay distintas maneras de acudir a la fotografía subjetiva para aproximarse al diálogo interno del protagonista e indagar en sus pensamientos o percepciones. En ciertos casos, se puede llegar a observar al protagonista dentro del cuadro o realizando demostraciones parcialmente. Este tipo de escena se las visualiza desde la mirada del espectador, que debe admitir, reconocer, en primer lugar, el código cinematográfico y entender que lo que está divisando es un acercamiento al punto de vista del protagonista: “El plano subjetivo se establece como tal debido a los convencionalismos audiovisuales, que son resultado del desarrollo de los procesos narrativos”¹⁰.

Es incuestionable que durante el transcurso de la historia del cine se han construido personajes cada vez más “reales”, más aproximados al ser humano del momento. Así, los cineastas han ido desarrollando múltiples técnicas visuales que simulan impregnarse de la mente del personaje. Sin embargo, durante muchos años, se insistió en que la ficción cinematográfica muestra acciones y conductas que componen personajes cuya psicología queda reducida a lo que puede apreciarse desde el exterior. Esto último sería posible gracias a la capacidad interpretativa del actor, la gestualidad, la expresión corporal, de tal manera que conoceríamos, con mayor o menor dificultad, los sentimientos o experiencias del personaje, tales como alegría, tristeza, dolor, rabia, ira, inseguridad, etc.

El lenguaje cinematográfico es una de las artes que se encuentra mejor especializada para transferir el hábito de la percepción, según lo cual el narratólogo Seymour Chatman afirma:

¹⁰ D. Josep PRÓSPER RIBES. *La imagen subjetiva*, ÁREA ABIERTA Nº 20. JULIO 2008, Universidad Politécnica de Valencia.

Un medio visual como el cine puede imitar una rosa roja directamente, de una forma no verbal, y poco comprometedor, y puede mostrar que es el objeto de la percepción de un personaje por medio de simples convenciones, como hacer que un personaje mire fuera de la pantalla, y luego con un corte mostrar la rosa misma.¹¹

En efecto, la capacidad del lenguaje fílmico para representar las percepciones siempre ha sido presentada como el punto fuerte del cine frente a las otras artes. No obstante, el hecho de que la imagen fílmica se asemeje a la percepción en el mundo real no significa que constituyan una misma cosa, puesto que la imagen es, ante todo, una representación, esto quiere decir, un signo mediatizado. Por otra parte, dicha imagen es tan sólo una copia de la realidad pues resulta obvio que la copia de un ave, por ejemplo, no es la misma ave y, como tal, requiere del traslado, la traducción a códigos para que esta pueda ser representada.

El recurso del plano contraplano, adaptación del lenguaje fílmico a la que Chatman se refiere en lo mencionado anteriormente, funciona como una herramienta de conexión que contribuye a la identificación del espectador con el personaje, a pesar de que al mismo tiempo suprime la presencia de la cámara del mundo diegético. Por consiguiente, el cine ha contado, desde temprana edad con ejemplos que demuestran su capacidad para examinar la subjetividad. Recordemos, entre otros, ejemplos tales como los ejercicios del expresionismo alemán –*Das Kabinett des Doktor Caligari* (Robert Wiene, 1920), *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* (Walter Ruttmann, 1927).

La idea de que el cine consiste también en una expresión subjetiva ha podido verificarse desde los orígenes de la teoría del cine. No obstante, pudiéramos relacionar algunos precursores influenciados por el impresionismo poético, como Ricciotto Canudo,

¹¹ Carmen Becerra, “*La subjetividad del personaje en literatura y cine*”, Francia 2005 Universidad de Vigo. p. 195.

Louis Delluc o Jean Epstein, directores de cine que se destacaron por expresar ese “yo interno”, sus anhelos más íntimos y personales en sus películas.

El director francés Abel Gance se considera el precursor de esta técnica del POV en la película *Napoleón* (1927). Así, para la escena donde recoge una batalla de bolas de nieve, Gance envolvió una cámara e invitó a un actor a lanzarla en una de las primeras secuencias. Fue sin duda el primer uso visceral del tiro de cámara como POV, dado que el director conscientemente estaba tratando de animar la cámara. El propio Gance explica cómo lo percibía: “[The camera] defends itself as if it were Bonaparte himself. It is in the fortress and fights back. It clammers on the wall of snow and jumps down, as if it were human.”¹²

No fue hasta la década de 1940 que el POV se utilizaría totalmente para la película *La Dama del Lago* (1947) de Robert Montgomery. Esta es la primera entrega de un filme en primera persona, casi setenta años antes de *Henry Hardcore*. Basada en la novela de Raymond Chandler que lleva el mismo nombre, la película intentó adaptar una novela policíaca escrita en primera persona y colocó a la audiencia en la piel de detective. Puede que no sea la mejor de las películas, sin embargo, es indiscutible que Montgomery habría contribuido con la apertura de un importante nuevo capítulo dentro de la evolución del cine.

¹² PHIL W. BAYLES, *Eight great POV shots in the movie*, <https://lwlies.com/articles/eight-great-uses-of-pov-perspective-in-movies/>



Figura 1. Una escena de La Dama Del Lago.

Las posibilidades del punto de vista subjetivo tampoco pasaron desapercibidas para el maestro del suspenso Alfred Hitchcock, quien, a pesar de no arriesgarse completamente con este tipo de fotografía, utiliza la técnica del POV en ocasiones, a menudo durante el cambio entre los puntos de vista de diferentes personajes. Así, desde *Vértigo* (1958) a *La ventana indiscreta* (1954), *Psycho* (1960), *Extraños en un tren* (1951), Hitchcock tenía algo que mostrar en torno al voyeurismo, por ejemplo, a pesar de que sus registros subjetivos no necesariamente tenían que acercarnos más a los personajes.

Cuando las películas de terror comenzaron a ser más exitosas, desde Hitchcock principalmente, muchos cineastas se reapropian del recurso POV, una técnica bastante efectiva para crear una sensación de temor, para mostrar a las “desafortunadas víctimas” desde el punto de vista de los monstruos o asesinos. En las películas de acción o de ciencia ficción de la década de 1980 como *Terminator* (James Cameron, 1984), *Predator* (John McTiernan, 1987) y *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), también sería recurrente el empleo de esta técnica. Un ejemplo muy importantes es *Terminator*, donde el visor del robot (Arnold Schwarzenegger) de color rojo sangre, analiza constantemente su entorno de forma rápida y descriptiva, utilizando la estética de un computador de la época.



Figura 2. POV de Robocop y Terminator.

Por su parte, los orígenes de los videojuegos no son ni fueron independientes al campo cinematográfico. Por ejemplo, Doom (2005) nos ofrecía un material audiovisual de cinco minutos en primera persona. Su empleo del punto de vista subjetivo no era simplemente para la acción, por lo que las escenas estaban diseñadas para replicar la experiencia de alguien que está en una aventura, es decir, vivir la misma experiencia de nuestro personaje del juego. Así se han venido realizando las películas con punto de vista subjetivo y cada vez la estética ha ido evolucionando, a medida que progresaba la tecnología, brindándonos nuevas técnicas cinematográficas como el cine virtual o 4D.

Otro aspecto de la fotografía subjetiva es la técnica del uso de la cámara con la que insinúa la percepción de un personaje concreto. De esta manera, se puede “incrustar” en la narrativa el punto de vista de un personaje, de varios yuxtapuestos, en sucesión o entrelazados, compensando al uno con el otro o en contrapunto, contrastándose y desencadenando cualquier tipo de divergencias. El punto de vista es un plano que nos hace entrar en la conciencia del protagonista o narrador. Es observar y oír el discurso interno que quiere expresar el director.

Además, la cámara puede angularse o inclinarse para poner en foco la perspectiva del personaje; dando una panorámica puede insinuar que el personaje está examinando la escena; un plano de desplazamiento puede reflejar que el personaje se mueve. Justamente el uso de la cámara en mano resulta preciso para transmitir el deambular de un personaje.

En nuestro caso, la cámara se convierte estrictamente en la mirada del protagonista y es este precisamente el ingrediente fundamental de la fotografía de *El Fantasma Chonguero*. El universo diegético del protagonista incluye a los personajes que están vivos y al resto de los fantasmas que rondan por la ciudad, por lo que hemos procurado circunscribirnos a lo planteado por D. Josep Prósper Ribes: “Únicamente podemos hablar de plano subjetivo, y muy especialmente de cámara subjetiva, cuando existe correspondencia entre la mirada del personaje y lo que es mostrado”.¹³

La narrativa fotográfica subjetiva, implica que el espectador vea la película desde la mirada del protagonista, como si se tratara de un videojuego, entendiéndolo de una manera más contemporánea, pero, al mismo tiempo, salvando las distancias. El espectador parece que está en la película, observa lo mismo que el protagonista y sus reacciones están mediadas por las del protagonista-camarógrafo. El inconveniente de esta estrategia es que, a diferencia de un videojuego, el espectador debe seguir la mirada del camarógrafo y en teoría, deberá asumir como suyas las reacciones del protagonista, sin que pueda decidir algo al respecto, al menos desde el punto de vista formal.

Esta premisa podría fallar si no se genera un nivel mínimo de empatía, por lo que se encuentra supeditada siempre a que el espectador sea lo suficientemente “sofisticado” o creativo también, como para identificarse con el actor. No obstante, al dirigir la atención y las emociones del espectador, se reduce también la posibilidad de interpretaciones demasiado independientes o subjetivas. Este consiste, a fin de cuentas, en el equilibrio necesario, en una especie de “profilaxis” de las capas de lectura de la película, a través de la cual se limita la posibilidad de que el producto final se convierta en algo distinto, diametralmente opuesto a lo que el director propone en los planos que muestra.

¹³ D. Josep PRÓSPER RIBES. *La imagen subjetiva*, ÁREA ABIERTA N° 20. JULIO 2008, Universidad Politécnica de Valencia.

1.2 La narrativa fotográfico-subjetiva como mecanismo integrador del espectador.

En la película *La dama del lago* (1947), de Robert Montgomery, se sigue el punto de vista del protagonista y, en varios planos, el camarógrafo llega a convertirse efectivamente en el protagonista. Esta película constituye un referente importantísimo, por cuanto se ha decidido recurrir al uso de planos secuencia, pero también porque es una evidencia del “hastío” que puede provocar el uso constante del plano secuencia. Creemos que esto se debe principalmente, a que es difícil establecer una identificación con un protagonista a quien no se puede ver de modo alguno. Es correcto entonces lo que señala S. Katz, a saber que, “el uso prolongado de éste resulta incómodo al espectador, porque solo se aprecia lo que un personaje observa, sin mostrar sus reacciones gestuales”.¹⁴

El reto en esta película consiste en mantener la atención del espectador en escenas en las que la interacción con el mundo narrativo no es tan marcada y en plasmar un universo en el que el espectador pueda aportar una lectura adicional a lo que se muestra en la pantalla. En palabras de Fernando Huertas:

El punto de vista cinematográfico, en ese primer nivel de ubicación de la cámara, es el que introduce al espectador en el espacio de la ficción, el que le permite asistir a los momentos más arriesgados sin correr peligro o presenciar las situaciones más íntimas sin ser descubierto por los participantes. Esto le convierte, en definitiva, en un observador “invisible” que se mueve entre los personajes, que puede acercarse a ellos hasta casi tocarles sin que se den cuenta.¹⁵

¹⁴ Pedro Cisneros, *Subjetivos, Creación de un cortometraje fundamentado en el recurso narrativo de la cámara subjetiva*, Trabajo de grado, Universidad Católica Andrés Bello. (Caracas, 2008)

¹⁵ Fernando Huertas, PUNTO DE VISTA. Una reflexión fenomenológica, UNIVERSO FOTOGRÁFICO N°3, 2001

En lo que respecta a nuestra propuesta, el hecho de que solamente otros “fantasmas” puedan entablar contacto visual con el Fantasma Chonguero, permite establecer una distancia entre el espacio y el espectador. Este último tendría que identificarse necesariamente con el protagonista para insertarse en la historia, pero cuando la cámara registra al crew del cortometraje *Sombras Envolventes* o la ciudad, la relación con el espacio se vuelve más íntima, más directa. De esta manera, el espectador puede explorar los espacios, aunque no pueda guiar el recorrido de la cámara, al menos de manera formal, como habíamos comentado anteriormente.

La búsqueda de sentido a cada plano es más difícil, sobre todo si consideramos que el espectador tendrá que ver toda la película desde un solo punto de vista, donde se supone que la diégesis abarca lo sobrenatural. Además, el protagonista estará en movimiento permanente, haciendo de esta una película eminentemente constituida por planos secuencias subjetivos diegéticos.

El reto consiste en incluir exactamente esos elementos que identifiquen al espectador con el camarógrafo-actor, que aprehenda el código cinematográfico y que este le permita una lectura efectiva de la película. Esta lectura debe tratarse de una experiencia en la que los elementos mostrados por el camarógrafo-actor contribuyan a mantener un hilo conductor constante y estable, dirigido a plasmar la visión del director. Es por eso que toman más importancia los detalles, las situaciones que acompañan al relato sin necesariamente dirigirlo a una interpretación única. En fin, que en una película que muestra lo inmaterial, las costumbres, la forma de interactuar con el mundo en un lugar y época determinada, el discurso del Fantasma Chonguero sirve como hilo conductor y también como pauta para leer la película en nuevos niveles coherentes.

1.3 La narrativa fotográfico-subjetiva como recurso diegético cinematográfico actoral

El Fantasma Chonguero explora la realidad mediante el uso de la subjetividad, pero no solamente desde ese solo punto de vista, sino también con acciones específicas. Su mundo está mediado por la percepción de una realidad que abarca los tiempos pasado y presente, además del “mundo fantasmagórico”, al que aparentemente no tienen acceso los demás protagonistas de la película.

Esta decisión implica el acceso a lo que está frente a la cámara, pero también a lo que forma parte de otras realidades, el “fuera de campo” literalmente. En primera instancia, la percepción de este Fantasma Chonguero transcurre en plano secuencia, pero se da de forma entrecortada. Su tiempo se abrevia para avanzar más de prisa en los tiempos muertos, en momentos en los que su atención se dirige a algo que, espacial o temporalmente, transcurre más adelante, en futuro cercano. Este recurso permite, en primera instancia, mantener una unidad temporal en toda la historia, pero, además, implica la definición del universo del resto de los “fantasmas” y la inserción de la historia en ese universo.

El sonido juega un rol importante a la hora de utilizar la narrativa fotográfico-subjetiva como recurso diegético cinematográfico actoral, teniendo en cuenta que permite contextualizar lo que observa el camarógrafo actor y ayuda a fijar la atención en objetos y situaciones específicas. Estos se convierten inmediatamente en elementos diegéticos y, por tanto, quedarán en segundo plano el resto de objetos y situaciones que se muestran en pantalla, lo que permitirá al espectador la posibilidad de hacer nuevas lecturas de aquello que se encuentra visualizando.

Por otro lado, este Fantasma Chonguero, según como está concebida la historia, gran parte del tiempo no puede interactuar con los personajes “vivos”, solo con el resto de los fantasmas. Así que los diálogos que mantiene con los vivos consisten

verdaderamente en un monólogo, en el que cuestiona lo que ve, pero con plena conciencia de que no será escuchado, o al menos es nuestra intención que se entienda de esta manera. Esa incapacidad de interactuar con el presente, resulta compensada a ratos por determinada percepción del pasado, de los edificios y situaciones que ya no están, como si se trataran de una especie de premio-consuelo ante la frustración por la incapacidad de interacción, que a ratos parece darse de forma casual, pero que consiste en coincidencias entre la acción de unos y otros. No obstante, en un momento determinado, el Fantasma Chonguero aprende a relacionarse con los vivos, puede llegar a comunicarse con ciertos personajes de la historia y ser percibido por estos.

Con los otros fantasmas, el Fantasma Chonguero sí tiene una comunicación más directa, que se da en varios niveles de interacción. A algunos, simplemente los observa sin que él sea descubierto por ellos, como si estuvieran en una vitrina o en una pantalla. Esta decisión permite al espectador de la película hacer una lectura desde afuera, sin formar parte de lo que se ve en el plano. Con otros fantasmas, el camarógrafo-actor interactúa, pero sin establecer contacto físico, ya que evidentemente, no son presencias físicas, o al menos este es nuestro concepto. En esos casos, el Fantasma Chonguero se encuentra entonces inmerso en el mundo narrativo como participante, no como mero observador.

En todos los casos, tenemos un protagonista que actúa e interactúa mediante el diálogo, la posición y la mirada. Esta decisión constituye un reto actoral, ya que además de las inflexiones de voz, hay que recurrir a la posición de la cámara para mostrar las emociones del protagonista. Emociones como el miedo, la ira, la decepción o la alegría, se muestran mediante la cámara por medio de puestas donde la mirada y la velocidad con que la dirige a objetos o personas determinan las emociones del protagonista.

Otro inconveniente que trae consigo el recurso de un protagonista que no se ve, es la expresión de sus estados emocionales. Al respecto, nos ha parecido sugerente lo que dice Tarkovski:

En un plano tiene que estar presente la verdad de un estado anímico, algo que no pueda quedar recubierto por nada (...) el director prepara la partitura de los estados anímicos de los personajes y los actores los tienen que representar o -mejor- tienen que sentirse así durante el rodaje.¹⁶

Entonces, ¿cómo se puede mostrar el estado anímico a partir de lo que ve el protagonista y al mismo tiempo el espectador?

En este sentido, el camarógrafo no tendrá que pensar la película solamente como una secuencia de encuadres, sino como una secuencia de cambios de emoción, de cuestionamiento y acciones que lo llevarán a la consecución de sus objetivos. No se trata solamente de mostrar el plano, sino de mostrar la interacción del protagonista con el plano. Así, el reto consiste en componer planos de interacción, no solo de presentación de escenas, es decir, de forma pasiva. Cuando el camarógrafo es actor, debe pensar la puesta en escena con una perspectiva adicional, hacer más que mostrar, o con mayor precisión, mostrar sus acciones e interacciones en y con el plano.

El filme *Hardcore Henry* es uno de los casos con mejores resultados con respecto a la narrativa de la subjetividad o POV. Aquí se traslada la experiencia directa de los videojuegos a una película de géneros de acción y ciencia ficción, convirtiéndose en un aporte más trascendental a la cinematografía en cuanto a narrativa y sensaciones se refiere. Esa película ha subido la apuesta de este estilo de narrativa, proporciona un oportuno recordatorio de cómo la logística de la *puesta en escena* puede todavía

¹⁶ Andrei Tarkovski, *Esculpir en el tiempo*, Ediciones RIALP S.A. (Madrid, 2002) P. 168

evolucionar en el transcurso de la historia cinematográfica y, por eso, constituye el principal referente en la propuesta fotográfica de *El Fantasma Chonguero* nuestro.

1.4 Declaraciones de Diego Falconí – Director / Director de fotografía.¹⁷

Nuestra teoría de la eliminación de la barrera entre actor y operador de cámara es un tema a debatir entre varios artistas y expertos. Es por esta razón que realizamos una pequeña entrevista a Diego Falconí, director de fotografía y profesor de la Universidad de las Artes. A continuación, recogemos sus declaraciones:

Pregunta: ¿El operador de cámara o director de fotografía constituye un actor o un tipo de actor también?

Diego Falconí: “En todas las películas, en alguna medida, hay un nivel de implicación de la cámara en la puesta en escena. La cámara siempre interactúa con la energía de los actores, incluso cuando está quieta. Es una presencia escénica.

El nivel más demostrativo, tal vez está más en el documental que en la ficción, porque en la ficción se trata de esconder los recursos narrativos, hacer más transparente el medio, el lenguaje para que el espectador se relacione más con la narración.

En *La batalla de Chile*¹⁸, se ve a un soldado que dispara y la cámara cae, y eso es performático. La cámara se muere en escena (...).

En una (alguna) materia (de la Carrera de Cine), no se habla explícitamente, pero sí en un Laboratorio de Rodaje, cuando los directores de fotografía y camarógrafos se ven en una situación específica.

La realidad virtual (...) se viene a futuro como la actuación del operador de cámara. La realidad virtual es justamente un medio donde se hace muy patente el punto de vista,

¹⁷ Diego Falconí, Profesor del laboratorio de fotografía de la carrera de cine de la Universidad de las Artes.

¹⁸ Patricio Guzmán; *La batalla de Chile, la lucha de un pueblo sin armas* (Chile, 1975).

porque pones al espectador como en esa función de elegir a dónde mirar. Le das un espacio virtual y el espectador mira y elige qué mirar. Lo que ha buscado el espectador es que le cuenten una historia, que le narren desde un punto de vista (...) el lenguaje de la realidad virtual es más de lo cotidiano, habitar espacios como en primera persona. La otra modalidad es en tercera persona, pero se tiene el proceso de fundirse con otro hasta vivir su experiencia, acercarse a sus sensaciones (...) y eso amplía tu visión de la vida, y eso enriquece a los seres humanos. Moviliza mucho la emoción. La cámara no es el único recurso, pero te mete en ese proceso.

Como recurso, puedes moverte en tercera persona, acercarte más a la primera persona, al primer plano, al eje de mirada, llegar a la subjetiva (...) todas estas distancias, las puedes dosificar y no solo con la cámara, con el eje, luz, valor de plano, todo se junta. Siempre estamos jugando con esos niveles de implicación. Y la realidad es una capa más que se está sumando”.

En resumen, que a partir de estas reflexiones de Diego Falconí es posible constatar la pertinencia de nuestras hipótesis, esto es, que existe una conexión entre la actuación y la interpretación en conjunto con la operación de una cámara, que constituyen dos importantes potenciadores de las descargas emocionales dentro del cine.

1.5 La “estética de la precariedad”.

La propuesta de *Found Production* consiste en utilizar los recursos de una producción cinematográfica, para realizar otra totalmente diferente, más allá de lo que se conoce como *making of*, es decir, de documentar la realización de otra producción. Con respecto al componente documental y la permeabilidad que se da con la ficción, Roberto Rossellini (1906–1977) destacó:

Luego la forma «documental» de observar y analizar; por tanto, el continuo retorno, incluso en la documentación más estricta, a la «fantasía», ya que en el hombre

hay una parte que tiende a lo concreto y otra que tiende a la imaginación. La primera tendencia no debe sofocar a la segunda.¹⁹

Esto implica contar básicamente con los recursos de producción de otros: locaciones, protagonistas, transporte, incluso el sonido directo. Se trabaja con lo que hay a la mano, con las decisiones de producción que han sido resueltas por terceros. Esto implica limitaciones de tiempos, recursos económicos y locaciones. Lo ideal es que todo esté a la mano y más allá de la colaboración del equipo de producción de *Sombras Envolventes*, se decidió disponer de actores externos, también para contar otros aspectos de la historia. Es por eso que se aprovechan los descansos, breaks para almorzar y el recorrido de una locación a otra para contar la historia. No solo para documentar la producción de *Sombras Envolventes* dentro y fuera de las locaciones, sino también para mostrar el universo del Fantasma Chonguero, el barrio, la ciudad donde todo transcurre.

La ventaja de este sistema de trabajo es el abaratamiento de costos: catering, transporte, permisos, locaciones, comunicaciones, etc. Los costos de producción abarcan solamente el transporte y alimentación de extras, así como la adquisición de la cámara *GoPro*. En definitiva, la “precariedad” consiste en una estética aquí, no solo como consecuencia de los omnipresentes problemas logísticos, económicos, a los que estamos sometidos los cineastas, sino porque constituye una necesidad dada la naturaleza del proyecto y por tanto una “estética” propiamente. En cuanto al *crew*, solo se contó para la producción con el camarógrafo-actor-director de fotografía, el sonidista, el director-productor-actor y de actores secundarios. Para una de las escenas que incluyen extras “fantasmas”, se requirió también de una asistente de dirección-directora de arte. Desde la pre-producción se realizaron conversaciones acerca del film con un actor profesional,

¹⁹ Roberto Rossellini, *Dos palabras sobre el Neorealismo, Textos y manifiestos del cine*, Ediciones Cátedra, 1993, España.

despertando así su interés para encarnar la voz del Fantasma Chonguero durante la post-producción.

Filmar con *crew* reducido se enmarca en la lógica del documental, pero plantea retos en cuanto a producción. Al no contar con dirección de arte, cobra una mayor relevancia la elección de los encuadres y se complica más la realización de planos secuencia, porque resulta más difícil justificar la mirada hacia la cámara cuando la cámara es también un personaje al que teóricamente, no se puede ver. Eso obliga a repetir escenas cuando las personas a quienes se está registrando miran hacia la cámara.

La precariedad como decisión estética obliga a ser más eficientes en la narración, improvisar en la producción a partir de las condiciones determinadas por la producción en la que se interviene y reducir al mínimo el personal y equipos a utilizarse para no interrumpirla. Si tomamos como referencia el neorealismo italiano, vemos que recurrían a no actores (*El ladrón de bicicletas*, Vittorio de Sica (1948)), locaciones preexistentes (*Roma, ciudad abierta*, Roberto Rossellini, 1945) y poco uso de iluminación artificial (*Umberto D*, Vittorio de Sica, 1952). En nuestro caso, el único actor profesional es el que pone la voz del Fantasma Chonguero.

Los personajes que interpretan a “fantasmas” no son actores profesionales y los que aparecen en las escenas, incluido el *crew* de *Sombras Envolvertes*, son más bien personas cuyas actividades han sido documentadas: artistas y asistentes a conciertos, dependientes y clientes de restaurantes y bares, turistas, etc. Otro aspecto en que nos sentimos aproximados al neorealismo italiano es que el guion se encuentra marcado en sus acciones, pero los diálogos son improvisados, incluso los que tienen componente de ficción.

La decisión de tener un sentido más documental es porque estamos registrando manifestaciones del patrimonio inmaterial de la ciudad de Guayaquil. La austeridad de la

puesta en escena permite mostrar las cosas como son en el tiempo en que estamos filmando, por lo tanto, permiten documentar la realidad de forma más eficiente. Por otro lado, no solo recurrimos a escenarios preexistentes. Utilizamos los escenarios y recursos de *Sombras Envolventes* para aprovechar el presupuesto de esa producción. Eso implica limitaciones en cuanto a la repetición de escenas, intervención en el espacio, dependencia de los tiempos de producción, etc. Pero al experimentar con esos recursos, encontramos nuevas lecturas y realizamos un producto audiovisual que dialoga con otros tiempos, otros personajes y otros productos audiovisuales. En el caso particular de un documental, nuestro producto audiovisual creemos que contribuye desde una mirada diferente, que interpela otros contenidos.

Capítulo II. Implementación de un mecanismo narrativo fotográfico-subjetivo en el cortometraje *El Fantasma Chonguero*.

A partir de los fundamentos abordados en el capítulo anterior procederemos con la implementación de un mecanismo narrativo fotográfico-subjetivo para el cortometraje *El Fantasma Chonguero*. Lo que sigue consiste en una metodología pormenorizada de la técnica fotográfica que desarrollamos durante el pre-rodaje, rodaje y post-rodaje, así como un análisis de las cámaras que utilizamos, los dispositivos de creación amateur y la técnica empleada durante el pre y post rodaje. En este sentido, el ejercicio del dispositivo consiste en ensayar la búsqueda de un lugar de enunciación que dé cuenta del presente y del pasado, que busque y que encuentre, que compare las distintas realidades para dejar por sentado que el patrimonio inmaterial es difícil de registrar, particularmente ese que trasciende los elementos artísticos.

Desde el principio, se contempló el uso de una cámara *GoPro* para captar la mirada del *Fantasma Chonguero* debido a que su estética ya tiene un reconocimiento como estética subjetiva. No obstante, las limitaciones de esa cámara en ambientes nocturnos obligaron a recurrir también a la cámara *Sony Alpha A6500*, cuya capacidad de registro es mucho más sensible en ambientes oscuros.

Esta decisión planteó un nuevo reto: mantener la narrativa subjetiva, el movimiento propio de una *GoPro*, por lo que después de un proceso de investigación, se decidió adosar la cámara Sony a un casco. De esa manera, los movimientos de la cabeza son compatibles con los movimientos de la cámara y la deriva de la mirada, elemento trascendental para explorar la ciudad y la producción de *Sombras Envolventes* que se mantiene constante con ambas cámaras. Se barajó la posibilidad de adquirir un casco profesional hecho específicamente para lo que requerimos, montar la cámara a un casco, pero las limitaciones presupuestarias obligaron a improvisar uno a partir de modelos encontrados en internet, en los que el principio básico consistía en mantener la cámara

estable, con contrapesos y a la altura de la mirada. En consecuencia, se adquirió un casco al que se le adosó elementos que permiten sostener una cámara Sony con una fluidez aceptable.

2.1 Dispositivos.

2.1.1 GoPro 6 HERO

Ya en el pre-rodaje, junto al director Rafael Méndez Meneses, se discutió cómo se llevaría a cabo el rodaje definitivamente, qué cámaras utilizaríamos e implementos, teniendo en cuenta que nuestro presupuesto era muy limitado para lo requerido. La sola idea de utilizar cámaras con características sofisticadas estaba fuera de nuestro alcance. De esta manera, comenzamos a investigar el mercado de las cámaras deportivas, que hoy en día son muy populares entre los viajeros y quienes practican deportes extremos para registrar sus travesías y recorridos. Esta cámara tiene funcionalidades versátiles, dado su pequeño tamaño y ligereza. Otra de sus ventajas es la amplia gama de accesorios que se pueden adaptar a la cámara en distintos lugares, como bicicletas, motos, automóviles, ventanas, cascos, entre otros, más accesibles económicamente junto con la cámara. Por otra parte, la calidad de imagen es muy aceptable, llegando a captar imágenes en formato 4K, aunque nuestro interés es solo el *FULLHD 1920x1080*.



Figura 3. Cámara GoPro 6 HERO.



Figura 4. Accesorios para la GoPro 6 HERO.

Una de las características más importantes de este dispositivo es que no genera el efecto conocido como “rolling shutter” o, al menos resulta poco perceptible tal efecto. El “rolling shutter” es un efecto visual que se produce en dispositivos que portan un sensor CMOS²⁰ como es el caso de la *GoPro* anterior. Este efecto se da cuando nos encontramos filmando o fotografiando algún objeto que está en movimiento o a su vez movemos la cámara rápidamente o de forma brusca.



Figura 5. Efecto “rolling shutter” durante la fotografía de un Helicóptero.

²⁰ CMOS: Complementary Metal Oxide Semiconductor / Semiconductor de óxido de metal complementario.



Figura 6. Efecto “rolling shutter” durante la fotografía de una hélice de avión.

En la Figura 5 y 6 aparece un ejemplo de los efectos de “rolling shutter”, específicamente en las aspas del helicóptero y en las hélices de un motor de avión, donde se nota una especie de deformaciones poco naturales en partes específicas de sus estructuras. Otro ejemplo de este efecto son las imperfecciones en las figuras completas, como una inclinación o torceduras. Claramente lo podemos notar en las imágenes de un automóvil (Figura 7), así como en la llanta del auto y el hombre que se encuentra paralelo a esta (Figura 8).

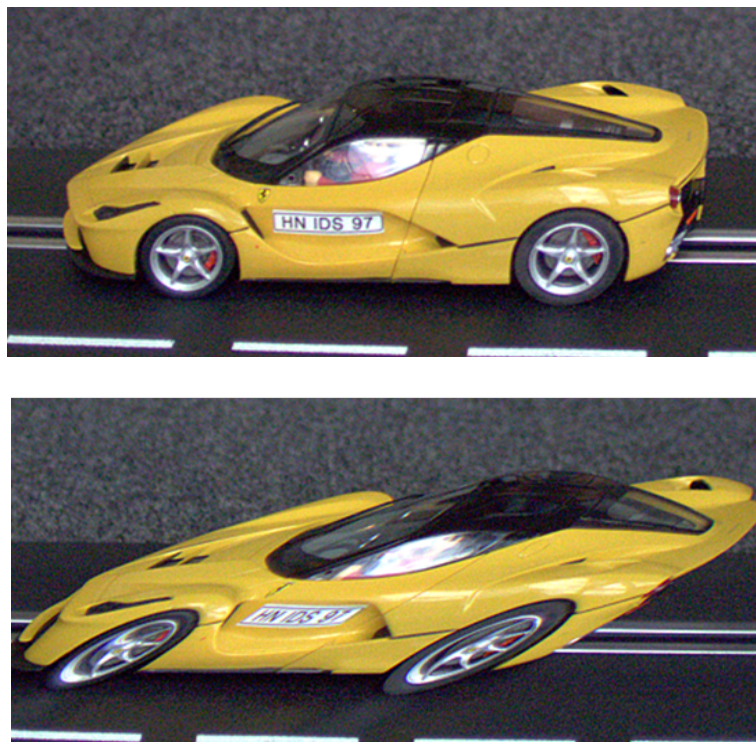


Figura 7

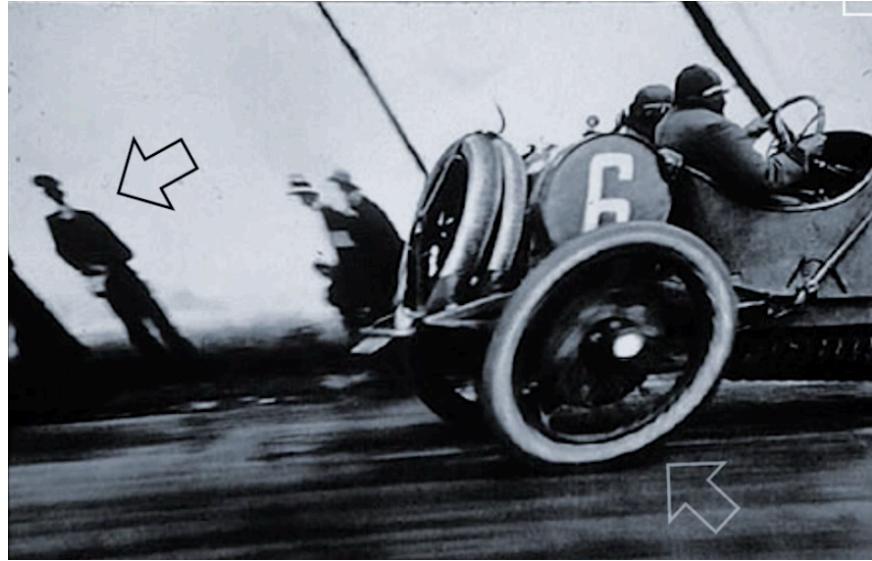


Figura 8

Los sensores CMOS son muy comunes en las cámaras actuales digitales, ya que su fabricación es más sencilla y económica comparada con los sensores CCD²¹. Este sensor, sin embargo, tiene como desventaja la inestabilidad de la imagen en movimiento, razón por la cual, los desarrolladores de la cámara *GoPro* han trabajado en corregir este problema. Como se trata de una cámara deportiva, expuestas a movimientos con velocidades altas, el defecto o efecto de “rolling shutter” ha sido reducido al punto de no percibirse en lo más mínimo, superando el resto de las cámaras deportivas, como la *Nikon KeyMission 360 4K* o la *Sony RX0* que, a pesar de brindar mejor calidad en la imagen y mejores opciones de manejo, no han logrado reducir este efecto al nivel de la *GoPro*.

Por otra parte, esta es una cámara de peso ligero, exactamente 117 gramos, que podemos colocar fácilmente en uno de los soportes que viene incluido entre los accesorios, de uso específico para la cabeza.

²¹ CCD: Charge Coupled Device / Dispositivo de Carga Acoplada.



Figura 9. Soporte para cabeza de la GoPro.

En las primeras pruebas de cámara con este soporte, colocado ya en la cabeza junto con la cámara, en el momento de caminar era notable un gran problema, que, siendo estas tiras de material elástico, en cada pisada comenzaba a vibrar la cámara. No era estable por completo y su visión era increíblemente extraña, como si en cada paso se estremeciera la tierra. Por otra parte, el elástico no era seguro tampoco, se enredaba con el cabello y pese a los ajustes continuos no surtía efecto en la estabilidad de la cámara.



Figura 10. GoPro con el soporte ceñido directamente a la cabeza.

Por esta razón se nos ocurrió utilizar un casco de ligero peso, parecido al de la imagen siguiente (Figura 11), que tampoco llegara a interferir con el radio de la cámara, ni obstruyera el campo visual del operador de la *GoPro*. El accesorio de la *GoPro* tiene una especie de goma a lo largo de los elásticos en forma ondulada, que se puede adherir al material que recubre el casco (cuerina) de superficie moderadamente poroso, en el que queda perfectamente ajustado sin ceder el elástico.



Figura 11. Casco adaptado a la Go Pro.

En las siguientes pruebas se había eliminado el problema de la vibración de la cámara, pero entonces faltaba comodidad para la visión y manipulación del operador. Para resolver este inconveniente, se agregaron dos accesorios más (Figura 13), con el objetivo de que la *GoPro* no quedase a la altura de la frente, sino que se “gripea” para que se encuentre frente a los ojos del operador. Debido a esta operación la cámara queda al revés, a lo que se aprovechó la ventaja de que el display de la *GoPro* rota 180° grados automáticamente, dependiendo de su posición. Con estos implementos, los desplazamientos resultaban más cómodos, además de que se eliminaron las interferencias de la visión general del operador y se garantizó una manipulación más sencilla de la *GoPro*.



Figura 12. Accesorios.



Figura 13 y 14. Accesorios y GoPro completamente operativos durante la filmación de El Fantasma Chonguero

2.1.2 Sony Alpha A6500

Una de las cámaras que ha revolucionado el mercado audiovisual independiente y de bajo presupuesto es precisamente la *Sony Alpha A6500*. Existen muchas razones por las cuales es muy requerida, pero la más importante es el ISO²², que se puede manipular a muy altos números sin afectar el ruido en la imagen. No obstante, siguiendo este concepto de “precariedad estética”, no llegaron a explotarse al máximo estas prestaciones dado que contrastarían con la calidad de la *GoPro*. En este sentido, nuestro propósito consistía en compensar las diferencias entre la *Sony Alpha A6500* y la *GoPro*, a pesar de

²² ISO: Escala de sensibilidad fotográfica.

que en la post tendríamos que regular necesariamente entre las imágenes registradas con los dos equipos, tanto en cuestiones de color como de ruido.



Figura 15. Sony Alpha A6500

Al igual que la *GoPro* intentábamos conseguir los mismos efectos, que el movimiento de la cámara estuviera acoplado orgánicamente a la cabeza del operador. Por esta razón esta cámara es elegida, debido a su peso de aproximadamente 453 gramos, más el peso del lente básico de Sony 18 – 105 mm que viene en conjunto con la cámara, de aproximadamente 427 gramos. Así que, tratándose de un dispositivo diferente y más pesado que la *GoPro*, fue necesario cambiar el conjunto de accesorios: un casco más grande, una base para la cámara de mayor soporte y estabilidad, así como otros materiales adicionales, aditamentos que ayudan a sostener la cámara como cintas, elásticos bungees y, en nuestro caso, utilizaremos la misma correa de la cámara.



Figura 16. Adaptaciones de la Sony Alpha A6500.

Como podemos observar en las imágenes (Figuras 16), afortunadamente existen algunos video-tutoriales acerca de cómo implementar una cámara DSLR en un casco de motociclista, adaptándole una base de placa para la cámara o un brazo mágico atornillado al casco más un contrapeso. Pero para esto, era necesario comprar estos accesorios, específicamente este tipo de soporte por internet en el exterior, de alto costo.

Desde nuestra manifiesta precariedad e indisponibilidad económica, contábamos ya con elementos de menos costo que debían conseguir un resultado tan estable como el investigado. Por ejemplo, el casco que, a pesar de ser un accesorio caro, en el mercado lo encontrábamos de todo tipo de material y formas. Así tuvimos la oportunidad de hallar uno de plástico y con la forma adecuada según las imágenes, pero que a su vez soportaba el peso de la cámara y el contrapeso en la parte trasera.

Para conseguir el contra peso necesario, con ayuda de un estilete se realiza una incisión en el plumafón de la parte interna del casco, para posteriormente con un taladro practicar una perforación en la que se coloca un tornillo de 4 pulgadas, en el que quedarían adosadas las pesas, ajustadas con una mariposa.





Figura 17. Adaptaciones realizadas al casco. Utensilios.

Lo más costoso de todo el sistema fue el soporte, suplantado por un trípode Gorila (*GorillaPod*) no original. Precisamente está concebido para un teléfono celular y fabricado de plástico, mientras que el original es metálico, específicamente con la función de soportar una cámara DSLR. Este trípode sería adherido con una cinta Gaffer, de manera que las patas pudieran moldearse con la forma del casco y sostenerse.



Figura 18. Trípode y aditamento.

La correa de la cámara es otro utensilio imprescindible, dado que garantiza el sostén de la cámara, evitando cualquier deslizamiento hacia el frente, debido al peso de la cámara, el lente y algún utensilio más, como un micrófono nunca de mayor peso al recomendado para el trípode. Al colocar la correa sostenida con el contrapeso, esta fue la

solución, como podemos observar el resultado en las siguientes fotografías (Figura 19 y 20), el resultado no es algo muy “estético”, pero para nuestros objetivos funciona perfectamente.



Figura 19. Resultado final del soporte de cámara.



Figura 20. Adaptación final de la *Sony Alpha A6500* al casco. Utilización en el rodaje de *El Fantasma Chonguero*.

2.2 Implementación de un mecanismo narrativo fotográfico-subjetivo mediante un dispositivo elaborado exclusivamente para las cámaras utilizadas en el rodaje de El Fantasma Chonguero.

Al tratarse de una propuesta de POV, no se recurrirá al uso de trípode, cámara en mano, cámara al hombro, ni *dollys*. Se requiere que el camarógrafo-actor utilice una cámara que simule el punto de vista de una persona, es decir, que esté a la altura de los ojos y cuyo movimiento concuerde con el movimiento de los ojos, exceptuando el parpadeo. El dispositivo debe tener una movilidad específica, que permita al espectador identificarse con el punto de vista del camarógrafo-actor.

En este caso, se utilizará una cámara compacta, que permita la movilidad del actor-camarógrafo. Las cámaras *GoPro* y similares son diseñadas específicamente para este tipo de acciones, por eso han sido elegidas para realizar tomas diurnas, ya que permiten filmar en espacios reducidos sin que el camarógrafo-actor tenga que preocuparse por la maniobrabilidad ni el peso de la cámara. Las limitaciones de la *GoPro* están dadas principalmente en el enfoque y captación de luz. Eso implica filmar principalmente en ambientes diurnos, limitando la capacidad de relato.

2.2.1 Respecto a la fotografía.

Debido a que se recurre a lentes angulares, en especial con la *GoPro*, habrá mucha profundidad de campo. En ese sentido, la propuesta es que el Fantasma Chonguero se percata de cada uno de los detalles de la ciudad que descubre, pero sin enfocarse en alguno en específico. Nuestra más fiel influencia es la película *Hardcore Henry*, ya que es la más apegada a la idea del director, siendo la primera película hecha con una cámara deportiva.

Trabajar con planos angulares de lentes entre los 18 mm y 24 mm, es una ventaja en muchos aspectos. La primera ventaja es la narrativa que, si bien sabemos muchos fotógrafos que el lente que más se asimila a la visión humana es el 50 mm, en nuestro lenguaje visual no funciona, dado que el cuadro o fotograma registra muy poca información. Ocurre que, al desplazar la cámara de un objetivo a otro, existe mucho trayecto que recorrer y el movimiento se percibe demasiado brusco.

Este estilo de imagen y movimientos con lente normal, como es el caso del 50mm, en lo que respecta a nuestros objetivos visuales no es factible para lo que verdaderamente buscamos y que, finalmente, hemos encontrado en la perspectiva de imagen angular. Por otra parte, el recurso de visión angular que hemos elegido nos ofrece una información visual demasiado amplia, es decir, más de lo que necesitamos. En definitivas, creemos que no se asemeja a la visión humana de enfoque, es por ello que decidimos utilizar un

formato de (2,39), recortando la información del fotograma nativo del sensor (1,85) en la postproducción, tanto de arriba como abajo, obteniendo un aspecto más rectangular y más familiar a nuestra visión humana.



Figura 21. Fotograma nativo del sensor en formato 1.85



Figura 22. Fotograma recortado en un formato 2.39

El plano angular contribuye con nuestra narrativa, abarcando muchos elementos dentro de cuadro y transmitiendo más naturalidad en los movimientos. Otro punto muy importante es la profundidad de campo, ya que tratándose de lentes angulares posibilita que la mayor parte de la información dentro de cuadro permanezca enfocada. Esta es una de las ventajas para operar las cámaras, porque no es indispensable precisar de un foquista, aparte de que la *GoPro* no lo necesita, pero la cámara Sony si lo necesitaría. La solución con esta segunda cámara es cerrar el diafragma para que exista mucha

profundidad de campo y tener una ganancia con el ISO, hasta el punto de que no exista un ruido que dañe por completo la imagen.



Figura 23. Imágenes de la película Hardcore Henry, con planos angulares y con mucha profundidad de campo

El foco es algo que para este proyecto constituían una cuestión de comodidad, dado que la presencia de un foquista para la cámara Sony, podía generar inconvenientes, distracciones o interrupciones en los trayectos de filmación, por ende, buscamos en nuestras propias herramientas la solución.

El movimiento de cámara se lo podría definir como “cámara en mano” o “al hombro” porque es un estilo ya definido. Esta es una cámara que no depende de ningún artefacto para apoyarse o moverse, sino que esto se consigue con el movimiento del cuerpo, que se aprovecha como base y las manos para el movimiento del artefacto. Sin

embargo, para nuestro proyecto no se utilizan ni las manos ni el hombro, sino la cabeza, por ende, lo definiremos como M.O.S. algo así como “Movimiento Orgánico Subjetivo”, dado que esta subjetividad es nuestro propósito, es decir que intentamos crear una analogía de la visión humana.



Figura 24. Imágenes de la película Hardcore Henry. Planos subjetivos.

Con respecto a este estilo M.O.S. no está de más mencionar, que se encuentra influenciado por los videojuegos. Con frecuencia se utiliza en los géneros de guerra, que te hacen sentir bastante identificado con el personaje y crear una relación más unificada entre el espectador-personaje.



Figura 25. Ejemplo de videojuegos como referencia de la mirada subjetiva.

Las fuentes de luz que prevalecen son las que forman parte de la puesta en escena propiamente, la luz natural y la de las luminarias de calles y bares. Cuando sea estrictamente necesario, se utilizarán luces adicionales para falsear la iluminación de los lugares que requieran más luz. Con respecto al tipo de sombras que se busca, son más bien este tipo de sombra suave, dado que las duras interfieren demasiado con nuestros objetivos y complicarían el momento de colorización, dado que pretendemos conseguir un poco de contraste en post-producción para controlar mejor la imagen.



Figura 26. Imagen de El Fantasma Chonguero donde se puede apreciar la luz natural.

Antes de hablar acerca de la colorización es necesario referirnos al *workflow* de las cámaras. En las configuraciones de la cámara *GoPro* podemos encontrar dos tipos de estilo de filmación: el estilo propio llamado *GOPRO* y otro llamado *PLANO*. Para nuestro proyecto vamos a elegir el modo *PLANO*, que nos servirá para colorizar, debido a que esta cámara tiene un rango dinámico muy aceptable para poder manipular la imagen en la Post-producción. Paralelamente tenemos a la cámara *Sony*, que cuenta con configuraciones más sofisticadas, como por ejemplo crear usuarios de estilos y, aprovechando esto, podemos crear un estilo muy similar al utilizado en la *GoPro*, para que en post-producción no sea tan engorroso el emparejamiento de las dos cámaras y a su vez, el resultado sea parejo y fluido a la vista.



Figura 27. Imagen de la cámara GOPRO en modo PLANO.

En la colorización hemos encontrado un LUT llamado *Kodak E200 BALANCE Cool* muy atractivo, que armoniza con el estilo de la película. Se obtiene un ambiente entre natural y surreal, con unos tonos fríos verdosos que sugieren un aspecto tenebroso y a la vez relajado, donde el verde representa el un punto medio entre el cálido (amarillo) y el frío (azul). El contraste es vital en este periodo de colorización, teniendo en cuenta que, al filmar en un espacio de color plano podemos contrastar la imagen de tal manera que no sea controlada moderadamente.



Figura 28. Kodak E200 BALANCE Cool



Figura 29. Sin LUT.



Figura 30. Con LUT.



Figura 31. Sin LUT.



Figura 31. Con LUT

Conclusiones.

Una vez culminados tanto la investigación presente, como la obra a partir de la cual surgieron estas reflexiones, pero que al mismo tiempo se benefició de las mismas, ha sido posible concluir una serie de puntos, susceptibles todavía de someter a discusiones ulteriores, como:

1. La conexión que ha existido entre actor y operador de cámara, según nuestro juicio, ha pasado desapercibida, en todo caso habría sido tanteada de manera poco decisiva o precisa desde la bibliografía consultada. A partir de nuestra investigación y praxis es que precisamente hemos comenzado a reflexionar que el operador de cámara o director de fotografía en el recurso de subjetividad, consiste también en un actor dentro de escena. Durante la realización de esta tesis se inició una búsqueda de esta teoría, concepto, en varias lecturas y fuentes que tratan el tema de la subjetividad y la fotografía, pero que nunca llegan a posicionarse desde nuestra hipótesis.

2. En lo que respecta a la experiencia como actor/operador de cámara desde el inicio del rodaje notamos una gran dificultad, por la ausencia de adiestramiento o de alguna materia de actuación enfocada desde estas nociones. Así, resultaba compleja la realización y la concentración requerida para consolidar diversas labores simultáneamente, como encuadrar, actuar, interactuar con la cámara y hasta tener la suspicacia de improvisar. Conforme fluía el rodaje, muchos detalles de las labores mencionadas se iban aclarando al punto de alcanzar cierto dominio en el desenvolvimiento, pero hasta ahora insuficiente. En este sentido es pertinente dejar claro que este tipo de narrativa visual precisa conocimientos, estudios de actuación, que contribuyan emocionalmente desde la visión de la cámara.

3. Sobre el tema de la “estética de la precariedad”, considerando que se trató de un proyecto de bajo presupuesto y un *crew* extremadamente reducido en el rodaje, nos

sentíamos limitados en lo que a producción se refiere, pero por otra parte, esta misma falta de recursos logísticos estimulaba nuestro ingenio, dándonos la oportunidad de resolver cualquier situación adversa a este proyecto experimental de tesis.

4. Los dispositivos creados de forma amateur para colocar nuestras cámaras disponibles resultaron muy efectivos, a pesar de mostrar cierto porcentaje muy bajo de inestabilidad específicamente con la *GoPro*, que fue resuelto mediante una serie de ensayos del operador de cámara, teniendo este su debida precaución en los movimientos. En cuanto a la *Sony A6500* no existió ese problema, dado que la estructura del dispositivo es mucho más sólida y estable en su peso, lo que contribuyó a que durante manipulación y utilización no surgiera inconveniente alguno.

5. El resultado de la narrativa visual, desde nuestro humilde juicio, podemos considerar que ha sido bastante aceptable y no tan lejano de lo que se había proyectado. Si bien es cierto que hay muchas improvisaciones, porque de eso se trataba precisamente el proyecto, tenemos la seguridad de que para este tipo de propuestas en ficción si pudieran controlarse mejor todo tipo de movimiento, actuaciones, desplazamientos e interacciones y practicar con antelación, se lograría con mayor certeza la consolidación de este estilo visual subjetivo.

6. Con respecto a la postproducción y el *workflow* no existió ningún inconveniente al tratar dos cámaras distintas. La realización de pruebas de ajustes en ambas cámaras, así como la transferencia de ese material al editor y la posterior colorización, garantizó una excelente etapa de postproducción sin ningún tipo de variación visual sensible de la película.

7. Uno de los puntos adversos durante la pre-producción constituyó la iluminación, planteada totalmente natural. Este elemento exigió desde nuestra parte una investigación alrededor de los modelos de cámara más adecuados. Después de considerar

un sinnúmero de modelos y marcas, decidimos la utilización de dos solamente, que resultaron efectivas en el momento de configurar la exposición de la cámara, obteniendo un resultado de imagen equilibrado, ni con subexposición, ni sobreexposición, ni con exceso de ruido.

Para terminar, es importante mencionar que esta obra de cine experimental e investigación, contó con una serie de ideas previas a considerar, que al transcurso de la investigación y la experiencia artística paralela del rodaje, fueron transformando nuestros conceptos y enriqueciendo nuestras hipótesis. Se puede notar fácilmente que el resultado de la película no es precisamente de una calidad extremadamente profesional, no obstante, es preciso aclarar que se trata de un experimento, un ejercicio, donde intentamos demostrar determinado trabajo de investigación desde el campo de la subjetividad que, a nuestro criterio, pudiera convertirse en una solución, una estética, muy interesante para el futuro del cine y el espectáculo.

Reacciones, comentarios y reflexiones sobre la proyección.

Los comentarios sobre la película durante el pre estreno, en general fueron muy positivos en cuanto a la propuesta experimental de narrativa visual y de género cinematográfico se refiere, aunque los comentarios constructivos no se hicieron esperar. Uno de los comentarios más sobresalientes y a tomar en cuenta era sobre la sincronización o conexión entre el actor principal (operador de cámara) y el actor de voz en off. Es así que nuestra reflexión como dirección de fotografía, es que en el momento del rodaje quien tiene claro al personaje, sus movimientos, sus reacciones e inclusive el subcontexto (diálogos mentales), es el operador de cámara. Es por esto que para un mejor desarrollo en la sincronización de los movimientos del personaje y diálogos que posteriormente se graban, debe ser en la medida posible una misma persona, aunque esto conlleva a que el

operador de cámara debería estudiar actuación y voz para realizarlo de manera eficaz y obtener un resultado más acertado.

Anexo:

Cronograma de realización del proyecto

Debido a que se rodó durante la etapa de producción del documental *Sombras Envolventes*, las fechas de *El Fantasma Chonguero* estuvieron definidas para la mayoría de los planos. A parte, se filmaron las escenas que requieren croma la semana después del rodaje de *Sombras Envolventes*. El catering y los demás detalles de producción, fueron los mismos de *Sombras Envolventes*.

Etapas	Fechas	Detalles
Pre - Producción	15 de Octubre	Pruebas de cámara y sonido
	16 de Octubre	
	17 de Octubre	
	18 de Octubre	
	19 de Octubre	
	22 de Octubre	
	23 de Octubre	
	24 de Octubre	
		(Se puede modificar entre fines de semana)
Producción	27 de Octubre	Casa Urbina / Casa Gonzembach
	28 de Octubre	
	03 de Noviembre	Villa Rosa
	04 de Noviembre	
	10 de Noviembre	Casa Cacaotera
	11 de Noviembre	
	17 de Noviembre	Tomas de parqueaderos y edificios
	18 de Noviembre	

Para la segunda parte de la filmación en lo que respecta a la historia de *El Fantasma Chonguero* contamos con otra planificación de filmación, ya que para prepararnos para esta etapa se requería de muchos más recursos en producción y logística, por lo que se decidió rodarlo en un tiempo más prolongado.

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	EQUIPO ARTÍSTICO	ATREZZO
11:00:00	2 EXT - CALLE - MAÑANA	El Fantasma Chonguero presencia una pelea entre fantasmas Muégano teatro exterior	croma	Rafael, Michael Dos extras fantasmas	1ª Ropa de época colonial, cuchillo
12:00:00	EXT - CALLES - DÍA	El Fantasma Chonguero recorre calles de Guayaquil		Rafael, michael	1b Cámara

22:00:00	2. INT - SALA - MAÑANA	El Fantasma Chonguero pasa por Diva Nicotina			2ª
23:00:00	INTERIOR. LA TABERNA. NOCHE	El Fantasma Chonguero pasa por La Taberna		-	2b

23:50:00	1. EXT - ESCALERAS CERRO - NOCHE	El Fantasma Chonguero se encuentra con Degollada	Efecto sangre	Actriz	2c Vestido de época colonial
09:30:00	12. INT - ESTUDIO PAULSEN - DÍA	El Fantasma Chonguero pasa por clases de teatro en Estudio Paulsen.		Actores estudio paulsen	2d
10:30:00	INT. CASA PINTOR. DÍA	El Fantasma Chonguero pasa por estudio de pintor		Pintor	2e Cuadros Letrado de prohibido el paso a fantasmas

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCION	NOTAS	EQUIPO ARTISTICO	ATREZZO
21:00:00	7. INT - CASA - NOCHE	Bailarina le hace baile al Fantasma Chonguero	luces	antifaz	3ª
22:30:00	4. INT - CHONGO - NOCHE	El Fantasma Chonguero observa a bailarina 2	Vasos, botellas, bocaditos	Bailarinas Chongueros	3b
22:00:00	14. INT - RESTAURANTE - NOCHE-EXT-CALLES-NOCHE	El fantasma Chonguero ve a dos chicas tomarse selfis y se encuentra con niño betunero fantasma. El Fantasma Chonguero conoce a mujer fatal y la sigue a Muégano teatro. Productor muestra la llave a mujer fatal.	Café, golosinas	Mujer fatal	3c Llave

Bibliografía/Filmografía

Laura Rascaroli “*El cine subjetivo y el ojo de la cámara*”,
<http://revista.cinedocumental.com.ar/el-cine-subjetivo-y-el-ojo-de-la-camara/>

J.A. Schmoll-Eisenwerth, *‘fotografía subjetiva’ La contribución alemana 1948–1963*
Institut für Auslandsbeziehungen e.V. Artistas y autores de textos, Alemania
(2006)

Jean Mitri, *Etética y psicología del cine*, Siglo XXI editores, (España 1978) Pg 76

Admin, *Subjective Cinema* (2014), <http://filmtheory.org/subjective-cinema/>

Ian Failes, “*How Hardcore Henry’s POV shots were made*” (2016)
<https://www.fxguide.com/featured/how-hardcore-henrys-pov-shots-were-made/>

David Bordwell, *La narración en el cine de ficción*, P 9, Editorial Paidós, México (1996)

D. Josep PRÓSPER RIBES. *La imagen subjetiva*, ÁREA ABIERTA N° 20. JULIO 2008,
Universidad Politécnica de Valencia.

Carmen Becerra, “*La subjetividad del personaje en literatura y cine*”, Universidad de
Vigo (Francia 2005)
https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiR44y2sejhAhXKs1kKHxsZCiwQFjABegQIBhAC&url=http%3A%2F%2Fpmayobre.webs.uvigo.es%2F06%2Farch%2Fprofesorado%2Fcarmen_becerra%2Fsubjetividad.doc&usg=AOvVaw3sFnMGWY4BqIS033rap-3w

PHIL W BAYLES, *Eight great POV shots in the movie*,
<https://lwlies.com/articles/eight-great-uses-of-pov-perspective-in-movies/>

Pedro Cisneros, *Subjetivos, Creación de un cortometraje fundamentado en el recurso narrativo de la cámara subjetiva*, Trabajo de grado, Universidad Católica Andrés Bello. (Caracas, 2008)

Fernando Huertas, *PUNTO DE VISTA. Una reflexión fenomenológica*, UNIVERSO FOTOGRAFICO N°3, 2001

Andrei Tarkovski, *Esculpir en el tiempo*, Ediciones RIALP S.A. (Madrid, 2002) P. 168

Patricio Guzmán; *La batalla de Chile, la lucha de un pueblo sin armas* (Chile, 1975).

Roberto Rossellini, *Dos palabras sobre el Neorealismo, Textos y manifiestos del cine*, Ediciones Cátedra, 1993, España.

Ilya Viktorovich Naishuller *"Hardcore Henry"* Bazelevs Company, (2015).

Krustofh Pozo, *"One-Off"* (Ecuador 2014), <https://www.youtube.com/watch?v=Id5-YLwxmYA>.

Pavel Orlov, *"Preparations for shooting of "Hardcore Henry"*, <http://cameraptor.com.s54.hhos.ru/hardcore-henry-pov-operator-interview.html>