



**UNIVERSIDAD DE LAS ARTES**

**Escuela de Cine**

Producto artístico: Realización cinematográfica grupal

**Apuntes sobre la técnica cinematográfica. Re-flexiones en torno a la contribución estética de la fotografía “convencional” en el cortometraje *Nuria de Piernas Largas*.**

Previo a la obtención del Título de:

**Licenciada en Cine**

Autora:

Dominique Didier Pazmiño Ríos

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2019



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

Yo, Dominique Didier Pazmiño Ríos, 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 (nombre de la carrera que cursa). 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**

Agustín Garcells  
Tutor de proyecto técnico

Julie Tomé  
Miembro del tribunal de defensa

Marta Díaz  
Miembro del tribunal de defensa

## **Agradecimientos:**

Mi más sincero agradecimiento a lxs iluminos, técnicos, asistentes de cámara, gaffers y todos lxs artesanos de la luz que me han acompañado durante mi proceso de formación en el set. Todos ellos, que nunca escatimaron en compartirme, desde lo más sincero, lo mucho o poco de sus conocimientos. Ellos que no se formaron desde la academia para construir imágenes en movimiento, pero que sienten mucha, o más pasión, que algunos que han podido estudiar para pensar y sentir la luz. Algún día habrá mejores tiempos y tendremos un país con industria donde todos podamos ser respetados. También agradezco a mi tutor de tesis, porque a pesar de no ser un trabajador del cine, aceptó formar parte de este proyecto y guiarme en este proceso de reflexión del cine desde una visión holística.

## **Dedicatoria:**

El presente proyecto lo dedico a mi madre, abuela y abuelo, tía, hermano y al alma disidente que me acompaña y que me esperó durante mucho, hasta que solo el tiempo nos pudo juntar.

## **Resumen**

Este texto reflexiona en torno al trabajo cinematográfico con herramientas consideradas como desfasadas y/u obsoletas debido al uso naturalizado de estas en la televisión como es el caso del zoom, la relación de aspecto 1.33:1, el paneo y el tilteo. Estas herramientas, a pesar de su sencillez técnica significaron para la televisión la forma de comunicar de manera efectiva. Sin embargo, en el cine contemporáneo ecuatoriano estas no han tenido un uso importante. Este documento presenta el empleo de estas herramientas en determinados filmes que las han implementado, con el fin de construir un relato visual estremecedor. También se presenta la búsqueda en torno a cómo reinventarlas en función de una propuesta de dirección de fotografía.

Palabras Clave: Zoom, Relación de aspecto, Televisión, Paneo, Tildeo

## **Abstract**

This paper reflects on the cinematographic work with tools considered as outdated and / or obsolete due to the naturalized use of these in the television, as it is the case of the zoom, the 1.33:1 aspect ratio, the panning and the tilt. These tools, in spite of their technical simplicity, meant for the television the way to communicate effectively. However, in contemporary Ecuadorian cinematography these have not had a notable use. This document points out the use of these tools in certain films that have implemented them in order to build a shocking visual story. It also presents the search around how to reinvent them based on a direction of photography proposal.

Palabras Clave: Zoom, Aspect Ratio, Television, Pan and Tilt.



## ÍNDICE

Introducción: .....	11
CAPÍTULO I. <i>Cuando fallan las palabras</i> ... ..	18
1.1 Herramientas de índole fotográfico-comunicativa.....	19
1.1.1 El zoom o espejos para alcanzar las estrellas.....	19
1.1.2 Desplazamientos: zoom, tiempo y espacio fílmico.....	21
<i>El tiempo en los ojos de Aschenbach</i> ... ..	21
1.1.3 Al pan pan y al vino vino: el tiempo cinematográfico vs. el tiempo de la televisión. ....	23
1.1.4 Otras formas de entender el tiempo por medio del zoom. ....	27
<i>Reflexiones sobre el uso del zoom en Dios y Diablo en la Tierra del Sol y El Caballo de Turín.</i> ....	27
1.1.5 Entre la técnica y la anatomía. ....	31
<i>Paneo y tilteo.</i> .....	31
1.1.6 Delimitaciones entre la razón y la emoción. ....	33
1.2 Herramientas de índole representativo-diegética. Cuestión de compromiso visual. ....	35
1.2.1 Sobre la relación de aspecto y las formas del encuadre.....	35
1.2.2 El proceso fisiológico de ver.....	35
1.2.3 El punto de vista documentado y los múltiples encuadres en los filmes de los Lumière. ....	37
1.2.4 Pintura y relación de aspecto. ....	41
<i>El placer que conforma ver y sentir.</i> .....	41
CAPÍTULO II. “Manual de uso” para una dirección de foto insurgente.....	45
<i>La condición de</i> ... ..	45
2.1 Fenomenología de la luz. ....	45
2.2 <i>La mirada que selecciona, abandona.</i> (Relación de aspecto).....	47
2.3 <i>Buscar nuevas perspectivas</i> (Paneos y tilteos). ....	55
2.4 <i>Acercamientos sutiles</i> (Zoom) .....	57
2.5 <i>Al otro lado de la pantalla</i> (espectador y proyección).....	67
2.6 Glosario <i>-de otras herramientas.</i> .....	69
CONCLUSIONES. ....	73
BIBLIOGRAFÍA: .....	75
FILMOGRAFÍA: .....	75
ANEXOS: .....	77

*«A mí la técnica me interesa en la  
medida que me permita la concepción de  
determinada película»  
Ricardo Aronovich*

**Apuntes sobre la técnica cinematográfica. Re-flexiones en torno a la contribución estética de la fotografía “convencional” en el cortometraje *Nuria de Piernas Largas*.**

D. Pazmiño Ríos

## Introducción:

1988. En algún barrio de Varsovia la cámara recorre un lago congelado y nos deja ver el rostro de un hombre abstraído en sus pensamientos. El tilteo, como medio comunicativo, permite abordar la soledad y el desasosiego de este hombre que enfrenta la crianza de su hijo después del divorcio. Ahí, en esos pocos segundos de “exquisita” sutileza técnica, utilizando una simple herramienta televisiva -*tiltear* la cámara-, Krzysztof Kieslowski comenzaba a rodar el primer capítulo de su *Decálogo*<sup>1</sup>, una serie de televisión alternativa, de construcción cinematográfica pero que al mismo tiempo se mantenía dentro de los márgenes de producción televisiva. Se trataba de una apuesta demasiado arriesgada, precisamente en el momento más difícil de la televisión, cuando ya se vendía muy bien la experiencia cinematográfica de los nuevos formatos de proyección, el cinemascopio o la experiencia sonora envolvente del *Dolby 5.1*<sup>2</sup>, en filmes como *Apocalypse Now*<sup>3</sup>.

Pero esta no era la única vez que herramientas de fácil manipulación, hoy día naturalizadas por los operadores de cámara de televisión, salían a la defensa del cine. Desde los comienzos del cine y debido a la tecnología precaria de la época, cuando no existían tantos sistemas de movilidad y las cámaras consistían en un equipo gigantesco y pesado, el uso del trípode constituía la única forma de comunicar o conseguir movilidad sobre un mismo eje a partir de paneos y tilteos. Algo después, con la aparición de las ópticas de focal variable, los lentes zoom, es que comenzaron a conocerse otras posibilidades de movimiento. Sería el caso de la serie de filmes que se construyeron a partir de la teoría de Dziga Vertov sobre el Cine-Ojo y que, más adelante, terminaría conociéndose como *Kino-Pravda* o cine-verdad, donde el más importante de esta serie de filmes sería precisamente *El hombre de la cámara*<sup>4</sup>.

Estos filmes, realizados por los llamados Kinoks<sup>5</sup>, manejaban un lenguaje cinematográfico a partir de los pocos recursos que la época permitía. Sin embargo, cumplían con la necesidad principal: la de comunicar. Los documentales de la serie *Kino-Pravda* más adelante constituirían el principio de los noticieros, que tenían la función de informar lo que sucedía durante la Rusia socialista. Así lo confirmaron y de ahí provienen los intertítulos que aparecen al inicio de *El hombre de la cámara*: “este filme es un experimento de **comunicación cinematográfica de eventos reales**”.

La movilidad que desconcierta y que *marea más que una montaña rusa*, diría Valerio Lazarov<sup>6</sup> en alguna de sus entrevistas, es el zoom. Esta es otra herramienta que hoy en día se encuentra apresada

---

<sup>1</sup> Krzysztof Kieslowski, *Dekalog*. (Varsovia: Televisión Polaca, 1988), 35mm (color), 572 min.

<sup>2</sup> Sistema de sonido envolvente de cinco canales que tomó protagonismo en los cines a mediados de los 70s.

<sup>3</sup> Francis Ford Coppola, *Apocalypse Now*. (USA: Zoetrope Studios, 1979), 70mm (color), 147 min.

<sup>4</sup> Dziga Vertov, *Man with a movie camera*. (Moscú: VUFKU, 1929), 35mm (blanco y negro), 68 min.

<sup>5</sup> Nombre que se le dio a los documentalistas soviéticos de la época que utilizaban la dialéctica cinematográfica de Dziga Vertov para el registro de la *realidad*.

<sup>6</sup> Director rumano que se desempeñó en la televisión española durante muchos años.

por el contexto televisivo, pero que a su vez sigue siendo un artilugio importante del cine, un elemento anatómicamente imposible para los seres humanos, pero que genera desconcierto<sup>7</sup>. En 1958, Alfred Hitchcock realiza un efecto de zoom hacia adelante sumado a un *travelling out*. La mezcla de estas dos herramientas generaría el efecto visual más acorde con el tema del filme en el cual Hitchcock utilizaba esta herramienta: *Vértigo*<sup>8</sup>.

Existen algunas películas, por ejemplo, las que conforman la serie *Decálogo*, donde, dada la sobriedad, precariedad de la estética cinematográfica, resultan al mismo tiempo inspiradoras y novedosas. Hay que dejar claro que muchos de los clásicos más grandes fueron concebidos a través de estas técnicas, hoy en día subestimadas o consideradas demasiado convencionales -receta, cliché o como quiera llamarse- como el zoom, la relación de aspecto 1.33:1 o 4:3 o la composición a partir de una cámara en trípode que solo realiza paneos y tilteos.

El presente proceso de investigación, tiene como finalidad convertirse en el sustento teórico de una propuesta de dirección de fotografía que permita poner en uso estas herramientas de tipo (más) convencional y que permiten reflexionar en torno a esos “estados de cinematograficidad”, “consciencia cinematográfica” según el Prof. Agustín Garcells, o “mirada cinematográfica”<sup>9</sup>. Es necesario reflexionar si la mirada cinematográfica constituye un acto de tipo consciente, si parte desde nuestra experiencia cotidiana de ese mundo en el que nos relacionamos y sensibilizamos, pero que luego trasladamos al filme como directorxs de fotografía. Con este objetivo, la intención de esta tesis es aplicar dicha propuesta –específicamente lo referente al empleo de herramientas cinematográficas consideradas convencionales- en el cortometraje *Nuria, de piernas largas*, escrito por Leslie Castro León y dirigido por Frank Vera Jiménez.

---

<sup>7</sup> Con *anatómicamente posible* me refiero a que el ser humano tiene mirada selectiva, es decir, puede decidir qué observar de manera atenta y discriminar lo que interfiera en su ejercicio de observación. Aunque tengamos esta facultad, el acercamiento o alejamiento por medio de un zoom -sea este drástico o prolijo- es un ejercicio óptico distinto a lo que propone un *travelling* por ejemplo, donde el acercarnos o alejarnos a una situación es una acción natural de relacionamiento de los seres humanos. Así mismo, un paneo o tilteo constituyen herramientas que podríamos considerar como la materialización de acciones fisiológicas del ser humano: podemos mover nuestra cabeza de un lado a otro y/o arriba y abajo, entonces en este caso al existir una respuesta parecida a la del cuerpo humano esta no sería una herramienta que genere este tipo de extrañeza. Como punto final, para demostrar los paralelismos entre cine y ser humano, la relación de aspecto 1.33:1 también tiene una lectura: el ser humano tiene un ángulo de observación de 180 grados que es lo que ayuda a que agilizemos nuestros reflejos, pero no estamos constantemente conscientes de la capacidad que tiene nuestra mirada periférica: todo el tiempo marginamos lo que se encuentra a ambos lados y mantenemos una mirada que se focaliza hacia lo que tiene en frente, como una relación de aspecto cuadrada.

<sup>8</sup> Alfred Hitchcock, *Vertigo*. (California: Alfred J. Hitchcock Productions, 1958), 35mm (Color. Technicolor), 129 min.

<sup>9</sup> Con *mirada cinematográfica* me refiero a lo que primero se da a nivel ontológico, es decir, en el ser humano y después puede ser llevado al cine con la luz, los planos, la edición, colores, etc., hasta llegar a la mirada poético cinematográfica. A esto se suma lo de la experiencia fenomenológica, la interacción directa con la realidad y la capacidad de construir lecturas que parten desde un estado de observación directo del mundo para llevarlos al cine. Por ejemplo, en la técnica de composición de Philip Glass, la repetición es un recurso que por medio de la re-estructuración que hace -al llevar los mismos intervalos a tonos más altos o más bajos- evita que el oído se acostumbre al motivo de la composición. Entonces, pensar en cómo se podría llevar eso a la luz, una luz que mantiene una línea base y se re-estructura constantemente sería trabajar en torno a una consciencia cinematográfica.

La interrogante que conlleva al uso de estas herramientas, nace partiendo de que estas mismas forman parte de la memoria o consciencia de muchos, debido a que aparecen continuamente en las series de televisión nacional o en los noticieros. La sencillez comunicativa del zoom, los paneos y tilteos en la puesta en escena, ha llevado a que se les considere como recursos desprolijos y poco recomendados en un cine formal, donde suele apreciarse mucho más un movimiento en Dolly que un simple zoom, o que se prefiere un corte en montaje en lugar del zoom, este último que, a fin de cuentas, no interrumpe el tiempo cinematográfico y que permite el acercamiento o alejamiento fluido a nuestro personaje y/o acción. Probablemente muchas personas se preguntan por qué estas herramientas han terminado subestimadas o rechazadas y sobretodo, nos preguntamos por quién, estas herramientas han sido llevadas a ese plano de no re-invencción. En este sentido, la intención de esta tesis es esbozar una respuesta posible a esta cuestión, que puede que no solo sea teórica, sino también a través del producto final: una obra donde precisamente estas herramientas son reutilizadas y que permite al menos resolver la necesidad que nos condujo a ponerlas en uso precisamente.

Una primera hipótesis sugiere que el “rechazo” de estas herramientas esté relacionado directamente con la opinión que los ecuatorianos, consumidores de la televisión nacional, hemos ido desarrollando acerca del contenido de la misma. Esto es, un producto audiovisual “mediocre” que utiliza estas herramientas por cuestión de “comodidad” y porque permiten una comunicación ágil y “efectiva”, dentro de los estándares y tiempos vertiginosos -sin espacio a la creación- que comprenden la forma en que se nos presenta la propuesta televisiva nacional. Del mismo modo, nos ha despertado el interés de lo que ocurre respectivamente en otros países, de cómo se manejan estas mismas herramientas dentro de la construcción de un lenguaje visual.

\*\*\*

Esta tesis constituye una posible respuesta a la pregunta, a la hipótesis que hemos venido planteando. En primera instancia, solo se podría pensar que todo esto se debe a la opinión despectiva o peyorativa, que muchos tenemos de la estética televisiva. Sin embargo, no tenemos en cuenta que estas herramientas tienen un gran impacto visual si se las emplea de manera estratégica en una propuesta cinematográfica que las amerite, para potenciar sus procesos narrativos. Este es el caso, precisamente, de *Nuria de Piernas Largas* (Castro, 2018), una historia de madre e hija que han construido sus vínculos a partir de la afición a telenovelas y programas de televisión de los noventa, al más puro estilo de National Geographic.

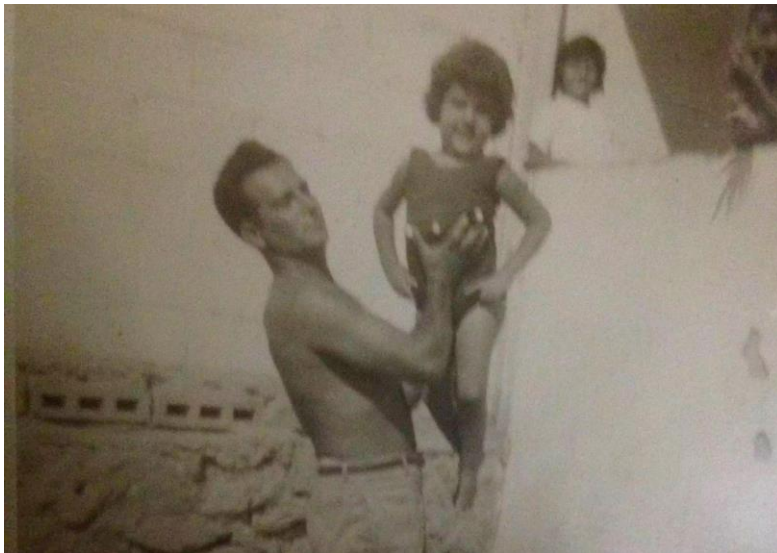


Fig. 1.

La visualidad del proyecto/filme *-Nuria de Piernas Largas-* se fue construyendo conforme a las necesidades comunicativas del mismo. La parte emotiva y que se entremezcla con la técnica de la propuesta de dirección de foto, nace desde las cosas más sencillas, como el acto sencillo de observar fotografías viejas de nuestra familia: madre o abuelxs (Fig. 1). Este tipo de visualidad se construye en el recuerdo como fuente principal de creación. La forma en que se abordan los temas de esta investigación, provienen de determinada experiencia con el mundo, que a partir de aquí busca enriquecer nuestra perspectiva como directora de fotografía. Esto último, también se debe a otras prácticas artísticas, ajenas aparentemente al cine, pero que han permitido experimentar, lo que pudiera considerarse como verdaderos “estados de cinematograficidad”. Durante estos momentos ha existido también, como consecuencia, una reflexión sobre las herramientas de la propuesta de fotografía para *Nuria de Piernas Largas*.

A modo de una breve explicación de la propuesta de dirección de fotografía que se plantea utilizar, quisiéramos adelantar que el primer punto consiste en una reflexión sobre la mirada selectiva, es decir, la relación de aspecto 1.33:1 y que consideramos algo así como *la mirada que selecciona, abandona*. Esto consiste en una especie de cuestionamiento de la fascinación contemporánea por implementar una relación de aspecto que simula las proporciones que genera el anamórfico o cuando se filma mediante ópticas anamórficas. Así, la realización del *crop* de la imagen a una relación de aspecto de 2.35:1 se ha vuelto el sinónimo de “cinematográfico”. Pero *Nuria...* hace pensar en una historia íntima que, desde la propuesta de dirección, invita a pensar en encuadres que proyecten su atención sobre lo más importante del plano cinematográfico, evitando distracciones de la tensión que supone, por ejemplo, la certeza ante el anuncio de una muerte próxima. Por eso, durante el proceso de construcción de la propuesta de dirección de foto, se decidió el uso de una relación de aspecto

1.33:1 que, a simple vista, podría pensarse como televisiva pero que, por su naturaleza cuadrada, perfecta y canónica, permitirá enfocar la mirada del espectador sobre los elementos más importantes del cuadro, generando otras posibilidades en la puesta en escena.

Esta relación de aspecto permitirá jugar con el uso de focales “gran angulares” y normales, que transmiten la sensación de espacialidad, pero de un espacio mutilado por la relación de aspecto, donde lo visual deja experimentar lo que viven los personajes de esta historia: esa chispa de vida intrínseca donde se esconden el miedo a la pérdida y la presencia de una rutina casi normalizada de los períodos de precariedad y sequía del pueblo, en donde se construye la historia de Nuria.

Una vez fuera del mundo cuadrado y mágico del sueño de Nuria, pasaremos a la *realidad*. Este nuevo escenario será presentado con una relación de aspecto de 2.35:1. Esta decisión, que en primera instancia significa una evolución, irónicamente permitirá sentir un nuevo aire de *espacialidad*, pero que seguirá siendo limitante porque ahora nos deja ver solo a los lados. Pasar de manera abrupta a una relación 2.35:1 -viniendo del 1.33:1- será básicamente una imagen asfixiante que pretende generar una sensación de opresión sobre y debajo del cuadro.

Otra de las herramientas que es de uso recurrente en esta propuesta de dirección de foto y que será de estudio en esta tesis, es el zoom, mediante el cual se intenta conseguir lo que llamaremos *acercamientos sutiles*. Este texto, promueve también un cuestionamiento en torno a la preferencia del dolly sobre el zoom, dado que este último en algunas teorías sobre la dialéctica del cine, se le ha restado importancia considerándolo como un “acercamiento distante”, un “acercamiento aferrado a un lugar”, por supuesto, desde una mirada ortodoxa sobre la funcionalidad de las herramientas cinematográficas. Sin embargo, desde nuestra mirada que busca la re-invenición de los elementos, queremos pensar que el zoom constituye un ejercicio de acercamiento sutil, como si se tratase de alguien que observa a lo lejos, pero con admiración y respeto. Resulta algo así como acariciar con la mirada, con una mirada atenta, pero que no invade el espacio cinematográfico de nuestros personajes.

El zoom es también un juego con el tiempo, gracias a la posibilidad de acercarnos y/o alejarnos dentro del tiempo cinematográfico, prescindiendo de elipsis o intervalos que generan los cortes en montaje. Es una herramienta que por su enérgica presencia nos permitirá manifestar el realismo mágico de este pueblo donde se construye la historia de Nuria, un pueblo más allá de la literatura y que precisa de imágenes potentes, raras y tímidas, que se *re-encuadran*, se *re-inventan* constantemente.

La búsqueda de *nuevas perspectivas* por medio del uso de herramientas sencillas, como realizar un paneo o tilteo, brinda la posibilidad de re-encuadrar, permitiendo nuevas configuraciones visuales y construyendo diálogo con diferentes emociones o estados en cuestión de segundos. Es una herramienta mediante la cual se puede materializar la fuerza del punto de vista cinematográfico,

admitiendo cambios constantes de percepciones, sensaciones, emociones y, sobre todo, generando movilidad a pesar de estar en un mismo eje.

\*\*\*

Recuerdo que tiempo atrás cuando vi por primera vez *Sur* (Solanas, 1988) pensaba que era la obra cinematográfica más hermosa que jamás habría visto. Para entonces, aún no tenía consciencia de lo que estaba viendo: el poder transformador del cine latinoamericano, ese que nace del compromiso social y que permite la existencia de historias trascendentales. Hoy, he visto más de diez veces esta misma película y desde cortometrajes anteriores, he venido reflexionado en torno a mi lugar como directora de fotografía. Me problematiza aceptar que la tendencia general consista en destacar o citar, en considerar que quienes se comprometen socialmente solo sean lxs guionistas o directorxs, como si fuesen los únicos que tienen algo que decirle al mundo.

Es por eso que este proyecto constituye la oportunidad de incorporarme, en la medida de lo posible, a lxs directorxs de fotografía que no solo construyen una imagen estética, sino que se alimentan del mundo y tienen miradas que se proyectan, técnico-poéticamente, por medio de la luz y otros recursos. Es la oportunidad, en fin, de otorgarle un lugar al proceso de la dirección de fotografía y demostrar que la visualidad que trabajo en mi propuesta tiene también una razón de existir y un lugar desde donde se enuncia y crea, en relación a un sentido social más allá de la estética de las imágenes.

Para mí esta tesis significa también una forma de enunciar y poner en su justo lugar al camarógrafo de la televisión nacional, a lxs sujetxs que quedan en el anonimato, que generan las noticias televisivas y trabajan en shows de tv. La técnica de ellxs nace desde aquellas sencillas herramientas que el empirismo les presentó, como los zooms, paneos y tilts, así como de encuadrar a partir de una determinada relación de aspecto. Este será un ejercicio donde pueda citarles abiertamente y donde su labor deje de ser vista como abyecta, en la medida que demuestre la capacidad de reinención de estas técnicas vistas como desfasadas u obsoletas.

Todo esto ha sido, en fin, mi fuente de inspiración para pensar en este proyecto, donde busco, a través de aquellas herramientas de la televisión, crear una visualidad que permita construir el mundo de Nuria, de esta hija que vive la etapa de pérdida de su madre y con quien creó su vínculo familiar a partir de esos mismos programas de televisión sobre naturaleza y telenovelas. Es así como considero que tengo la libertad para reproducir estas herramientas, como si Nuria pensara también de *manera televisiva*, con la esperanza de mantener a su madre viva, la necesidad de mantener un recuerdo vivo.

Esta tesis es la excusa para reflexionar sobre todos los elementos mencionados y el rodaje forma parte del ejercicio de experimentación para ponerlos a prueba. Teniendo en cuenta esto, en el Capítulo I realizaremos un análisis sobre las posibilidades de reinención del zoom in/out, paneo,



tilteo y relación de aspecto 1.33:1 durante una propuesta cinematográfica. En el Capítulo II reflexionaremos en torno a la perspectiva ontológica de la fotografía cinematográfica a partir de la implementación de las mismas herramientas en una propuesta de dirección fotográfica, específicamente del uso de las mismas en el cortometraje *Nuria de Piernas Largas*.

## CAPÍTULO I. *Cuando fallan las palabras...*

Fue un coloquio organizado en torno a la fotografía de la Alemania de Weimar<sup>10</sup>. Desde entonces (1920) ya era imposible descartar la fortaleza comunicativa de la imagen fotográfica, al tiempo que la escritura tenía que conformarse con un papel secundario: comienzos de la fotografía publicitaria, fotografías de tinte surrealistas, impactantes imágenes de fotoperiodismo, representaciones “estáticas” -una acción en un solo cuadro- que dialogaban con el “espectador”.

La manera en que nos comunicamos siempre me ha parecido un tema de gran importancia para entender el mundo. El mundo está constituido por imágenes que “devienen” interminablemente. Desde la pintura rupestre la necesidad de comunicación consiste en representación, esto es, prevalencia en el tiempo. Nuestro cerebro se encuentra recreando imágenes constantemente que, solo posteriormente, reciben un nombre. Sin duda, las imágenes anteceden a las palabras y el cine se ha convertido en el arte de mayor poder comunicativo.

Desde muy pequeña me percaté que antes de comunicarme con ciertas personas, era más sencillo generar, “imaginar” un diálogo previo con estas desde mi mente: desplegabam todas las imágenes y construía mi estrategia comunicativa. Básicamente esto es lo que se lleva a cabo cuando trazamos una *mise-en-scène*, un prever de lo adecuado, procedente, eficaz, emocionalmente potente. A pesar de que hoy en día tengamos interiorizadas las formas de interacción con nuestros semejantes<sup>11</sup>, hemos descuidado el estudio de las formas comunicativas o, al menos, considerado que algunas resultan demasiado obvias. Se han fijado, incluso, estipulaciones generales para las herramientas del lenguaje cinematográfico y hemos creado convenciones para determinados géneros. De esta manera comenzó gradualmente el “adoctrinamiento” del espectador contemporáneo.

Un ejemplo de este “adoctrinamiento” puede ser la manera en que los formatos de proyección han definido lo cinematográfico, la gran pantalla y su amplitud que permitió que el cine Western llegara a convertirse en esa experiencia deslumbrante. Todavía disfruto de la publicidad en afiches que la 20th Century Fox creaba para el recién descubierto Cinemascope: gente absorta, asombrada. De esta manera, el cine tiene la capacidad de modificarnos incluso anatómicamente, por lo que nos adaptamos a todo lo que aparece. Este elemento es el que me parece importante estudiar, dado que no se ha dicho lo suficiente al respecto, teniendo en cuenta que ningún otro soporte artístico ha establecido una conexión entre ciencia y tecnología que conlleva a semejantes experiencias sensoriales. Está claro que el performance, las artes visuales o que incluso el teatro, también utilizan la tecnología, pero la diferencia entre lo uno y lo otro, es que en el cine no solo se emplea una

---

<sup>10</sup> Rosalind Krauss, *Lo fotográfico. Por una teoría de los desplazamientos* (Barcelona: Gustavo Gili S.A., 2002), 205.

<sup>11</sup> También es muy cuestionable lo que entendemos por comunicación de manera convencional, dado que existen minorías que tienen otras formas de interacción, por ejemplo, las personas con asperger.

tecnología determinada, sino que genera *necesidades* de índole tecnológica que precisan de un grupo de gente, de especialistas que trabajan para solventarlas<sup>12</sup>.

Es por esto que, para entender la forma en que las herramientas del lenguaje fílmico generan comunicación, debemos reflexionar acerca de aquel que se encuentra “del otro lado”, al menos aparentemente: el espectador. Comprender su naturaleza, no solo desde el punto de vista biológico-anatómico, sino su *lugar social de observación*. A este *lugar social de observación* podríamos considerar como la inversa del punto de vista cinematográfico, herramienta que pocas veces tomamos en cuenta durante nuestros procesos creativos -ya casi interiorizados- como, por ejemplo, cuando realizamos o nos planteamos un encuadre determinado.

Este primer capítulo está conformado a su vez por dos “subdivisiones” que permitirán comprender algo de este espacio de reflexión, de cada una de las partes implicadas en la experiencia cinematográfica. En la primera “subdivisión” reflexionamos sobre las herramientas de índole fotográfico-comunicativa, los tilteos, paneos y zoom. En segundo lugar, nos referimos a la relación de aspecto, que será considerada tanto como una herramienta de índole representativo-diegética, como de proyección, teniendo en cuenta que no solo consiste en una decisión técnico-creativa, sino que “significa” lo que comprende el espacio fílmico y rige al mismo.

## **1.1 Herramientas de índole fotográfico-comunicativa.**

### **1.1.1 El zoom o espejos para alcanzar las estrellas.**

Está claro que la existencia de las ciencias ópticas -lideradas por la hegemonía blanca europea- antecede al descubrimiento del cinematógrafo, que sin ópticas no habría forma de permitir el paso de luz al sensor o material fílmico y, por tanto, no se podrían crear imágenes<sup>13</sup>. Cuando se busca encontrar una línea cronológica desde la invención de los objetivos o lentes zoom, no existe una respuesta “coherente”, al menos si se pretende construir esta historia desde la existencia del cine. La necesidad de la humanidad por conocer el resto de los planetas y el espacio exterior, podría

---

<sup>12</sup> Estos descubrimientos tecnológicos, soluciones, no consisten precisamente en mecanismos en función de una obra, sino que la materia prima, el soporte mismo de la obra genera necesidades de índole tecnológica. La pintura nunca ha precisado la fabricación de un lienzo que potencia los colores o mejora la experiencia frente a un cuadro, el teatro no ha decidido fabricar tablas que profundizan la resonancia, al menos de manera tan sofisticada. Esta necesidad de exaltar la experiencia y trabajar de la mano de la tecnología, es un hecho en el cine desde sus inicios. Los hermanos Lumiere, por ejemplo, poco tiempo después de llevar a cabo las proyecciones de sus primeros filmes, ya estaban en busca de la fabricación de material fílmico de 70mm para alcanzar una experiencia de proyección sobre pantallas más grandes y agrupar mayor cantidad de espectadores en un mismo espacio. Sesenta años después, con la llegada de la tecnología del CinemaScope y los lentes Super Panavision Ultra 70 -tecnología empleada en filmes como *Lawrence de Arabia*- ya era posible filmar y proyectar en formatos fílmicos de mayor tamaño, en un lienzo-espacio más grande, se podría decir.

<sup>13</sup> Sin menospreciar a las obras de cine experimental donde, por su carácter estructuralista, se ponía muchas veces de lado el uso de la cámara y los lentes, para construir obras que trabajan directamente sobre el fotograma fílmico utilizando lo rayones o *scratches* como herramienta narrativa.

considerarse como el punto de partida para la creación de los objetivos varifocales, es decir, los telescopios.

De esta manera, en 1830, el científico británico Peter Barlow da a conocer la tecnología de distancias focales -u objetivos varifocales- en telescopios. El deseo del “hombre blanco” por conseguir un estudio minucioso del universo, poder acercarse y alejarse de este, sería el comienzo de la tecnología de las ópticas varifocales o zoom que, para 1851, tenían como objetivo estudiar un eclipse solar que ocurriría ese mismo año<sup>14</sup>. Para 1930, el término *zoom* ya se encuentra incluido en la terminología cinematográfica, a pesar de que esto no se trataba específicamente de las ópticas, sino de conseguir con la cámara lo que denominaban retóricamente como “rápidos movimientos de seguimiento hacia adelante”<sup>15</sup>.

El camino previo a pensar en los lentes zoom dentro de la industria del cine y su auge en la década de los 60s, tuvo que pasar por cuatro décadas de experimentos, pruebas y errores. Para 1920, el director de foto Joseph B. Walker junto a Rolla T. Flora, técnico de Paramount, comienzan a realizar experimentos ópticos para generar la sensación de movimiento desde un plano general a un *close up*. Lo conseguían por medio de una adaptación exterior en la parte frontal del lente, que incluía otros elementos ópticos y que al desplazarse hacia adelante o hacia atrás generaba un efecto de zoom. Walker nombró a este invento como el *Traveling Telephoto* (Fig. 2). Los intentos de avances tecnológicos de Walker y Flora serían empleados desde 1930 en filmes como *Dirigible* (1931) y *American Madness* (1932) del director italiano Frank Capra<sup>16</sup>.

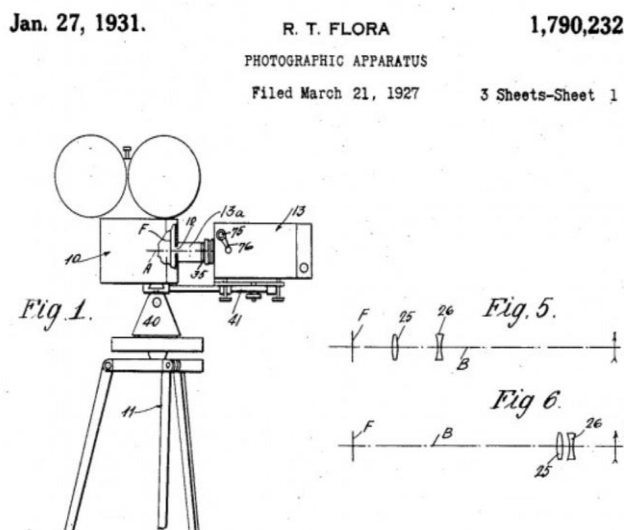


Fig. 2

<sup>14</sup> Nick Hall, *The development and use of the zoom lens in American film and television: 1946-1974* (University of Exeter, 2012), 76.

<sup>15</sup> Hall, *The development...*, 82.

<sup>16</sup> Hall, *The development...*, 80.

En 1946, finalizada la Segunda Guerra Mundial, Zoomar Corporation saca a la luz sus primeras ópticas varifocales, herramienta que lideraría la estética comunicativa de los noticieros de la NBC y los nacientes programas familiares de la época, como *Kukla Fran and Ollie*<sup>17</sup>, durante la vertiginosa época de postguerra estadounidense. Sin embargo, no es fortuito que Zoomar Corporation realizara desde aquella época la comercialización de su óptica zoom para la industria televisiva. Previo a esto, la tecnología varifocal era empleada ya en los *viewfinder* de las cámaras de combate del departamento de comunicación de las fuerzas armadas estadounidenses U.S.A. Signal Corps<sup>18</sup>.

El 21 de julio de 1969 se convierte en un hito para el mundo con la llegada del primer astronauta a la luna. Previo a esto, desde 1964 se estaban realizando estudios de la superficie de la luna. Bajo el slogan *La precisión al servicio del arte*, la marca de ópticas liderada por Pierre Angéniux<sup>19</sup> se convirtió en la facilitadora de objetivos focales que en un inicio servirían para proyectos científicos de la NASA. Es el caso del satélite *Ranger 7*, que con el empleo del lente 25mm f/0.95 de Angéniux, permitía la transmisión de fotografías de la superficie lunar a la tierra. A pesar de que la tecnología de Angéniux seguiría permitiendo a la NASA la exploración del espacio en las futuras misiones *Gemini* y *Apollo*<sup>20</sup>, otras marcas como Zoomar o Bell and Howell, implementaron la tecnología varifocal para cine y televisión. De esta manera, la marca Angéniux se convierte en pionera para la historia del cine en la implementación de estas ópticas, gracias a la tecnología de compensación mecánica, que permitía no solo mantener enfocados los elementos frente a cámara mientras se realiza el zoom, sino que las ópticas varifocales mantuvieran un mismo valor de diafragma en todas sus distancias focales.

### **1.1.2 Desplazamientos: zoom, tiempo y espacio fílmico.**

#### ***El tiempo en los ojos de Aschenbach...***

Esa “constancia” de algunas óperas donde las voces no solo se ubican en los registros más altos, sino que puedan descender dramáticamente por toda la escala, constituye una experiencia temporal. Sin embargo, ese tiempo “constante”, si se compara con otros géneros musicales, no precisa de pausas, ni agoniza por la fluidez evitando los silencios, ni en búsqueda del punto álgido de la nota. Esta idea constituye una buena analogía de la experiencia temporal que nos transmite el zoom, ese tiempo inquebrantable, la supresión del corte por montaje o elipsis y, por tanto, la expresión del

---

<sup>17</sup> Burr Tillstrom, *Kukla Fran and Ollie*. (Washington: ABC y NBC, 1947), 35mm (blanco y negro), 15 min por capítulo. 1947–1954

<sup>18</sup> Hall, *The development...*, 93.

<sup>19</sup> «31 July 1964: 50 Years Ago, The First Close-Up images of the moon», Revista *Angenews. The art of optics*, segunda edición. (2015): 79.

<sup>20</sup> «NASA to Nixon», Revista *Film and Digital Times*. (2013): 30

tiempo mismísimo tiempo “constante”. No es gratuito que Luchino Visconti haya utilizado el zoom como herramienta principal en su conocida *Trilogía Alemana*<sup>21</sup>: tres historias que como una ópera, necesitan narrativamente ascender sin permitir silencios para llegar a su desenlace o clímax.

El ejemplo más particular sería *Muerte en Venecia*<sup>22</sup>, donde el zoom no fractura el tiempo en ninguno de los momentos significativos para el protagonista, el compositor Gustav von Aschenbach. Los momentos de mayor intensidad emotiva y que comunican el universo interior de Aschenbach se resuelven, por ejemplo, realizando *zoom in* a una foto de su fallecida hija, desde donde parte, luego, un recuerdo a modo de *flashback*. El director prefiere este recurso en lugar de cortar de un plano general de Aschenbach (protagonista) a un primer plano de la foto. La idea aquí es que el corte -en una historia plena de extrañamiento- destruye el factor onírico o más bien “perverso”, de una Venecia de fantasía, que detrás del jolgorio de las playas y las cenas de lujo, esconde la peste y la tragedia de la muerte del propio Aschenbach.

Los incontables zoom empleados en esta historia dan cuenta de una atmósfera onírica en este paisaje aburguesado de hoteles de lujo y familias de clase alta, que comparten su tiempo escuchando música de violines en elegantes cenas. Lxs personajes acartonadxs, teatrales desde su proyección en escena casi inmóvil, lucen como una fotografía, sin gesto alguno o que, paradójicamente, aparecen “congelados” dentro de la excesiva gesticularidad de los rostros y cuerpos. El zoom se acerca a ellxs o aleja, como si consistiera en el estudio minucioso de una fotografía, como si se tratara un proceso de investigación etnográfico de esta sociedad burguesa en búsqueda de lo más exclusivo y que por eso se traslada en verano a estos lugares accesibles solamente para ellos.

Es necesario preguntarnos desde dónde ve Aschenbach, dónde Visconti o Thomas Mann han situado a este desdichado artista atormentado. Si comparamos las escenas más importantes del filme con la novela de Mann, podemos entender que el zoom nace por una necesidad de sostener la narrativa. Thomas Mann escribe de manera frenética, apenas se permite cortes entre las comas y puntos. No es una escritura fácil, pero si se consigue aprehender y seguir, con honesto esfuerzo, comunica maravillosamente el deseo intenso de Aschenbach por la juventud, o por el ideal de esta, encarnado en un efebo, el joven polaco llamado Tadzio. Este deseo pudiera entenderse como una atracción de tipo sexual, pero más allá de eso, simboliza la añoranza platónica de Aschenbach por la juventud, la obsesión de aferrarse a la vida, atormentada y vacía.

En esta Venecia disfuncional de Mann, a inicios del siglo XX, Visconti no tiene otra alternativa que apelar a herramientas cinematográficas que construyen algo distinto a la narrativa clásica de la época, específicamente en lo que respecta a la utilización indiscriminada del zoom. A

---

<sup>21</sup> Esta comprende los filmes de Visconti: *La caída de los dioses* (1969), *Muerte en Venecia* (1971) y *Ludwig* (1973)

<sup>22</sup> Luchino Visconti, *Morte a Venezia*. (Roma: Cinecitta Studios, 1971), 35mm (color), 130 min.

pesar de que se trató de un filme avalado por el estudio cinematográfico -Cinecittà Studios- su tratamiento resulta ya muy poco convencional desde la puesta en escena de la época. Al respecto debemos considerar que hasta nuestros días todo esto depende en buena medida de los múltiples productores ejecutivos que sobran en cualquier industria cinematográfica y que, generalmente, toman las decisiones finales en busca de resultados en torno a las cifras significativas de espectadores.

El filme da la impresión que se trata solamente de un alarde de Visconti, del uso indiscriminado de ópticas varifocales que coquetean con las novedades del *Nuevo Cine Estadounidense*, especialmente con el zoom. Como mencionamos anteriormente, la morfología de la escritura de Thomas Mann resulta muy “agresiva”, esto es, sin demostrar ruptura aparente en la continuidad de los párrafos. Del mismo modo inicia el filme, a través de una representación “agresiva” del espacio donde acontecerá la historia: zoom a un hombre sentado pensativo, zoom a unos jóvenes vestidos de marineros, zoom al rostro de un bufón. Todo parece deberse a la necesidad de inducir, o “didactizar”, al espectador en torno a los elementos simbólicos del filme o de la historia: la mirada de deseo, la juventud y el bufón, que luego personifica la enfermedad, se convierte en la imagen de la peste en un pueblo que depende del turismo de esta sociedad burguesa.

Un comienzo atiborrado de zooms que podrían desencadenar una “gastritis” de quien no se encuentra en busca de un lenguaje alternativo, disidente. Esta “didactización”, por darle algún nombre, consiste precisamente en la información/mensaje de extrañeza, símbolo de la alianza, el compromiso de que estamos en condición de aceptar la atmósfera/propuesta desconocida del filme. Este trabajo de construir con el zoom revela sus frutos una vez concluido el filme. El empleo del zoom se “normaliza”, decrece porque a su vez ha sido “naturalizado”, incorporado en nuestro espacio vital como una forma nueva de experimentar el tiempo, un tiempo sin fragmentos.

La desgracia de Aschenbach, el amor imposible e inexistente, transforma su propia mirada. La enfermedad se ha apoderado de él y el arrebató por observarlo todo como un águila sobrevolando el cielo, desaparece. A partir de este momento el zoom simboliza la calma. *Muerte en Venecia* no sería la misma película si no usará el zoom como herramienta narrativa principal para construir un tiempo fílmico distinto, pero a su vez, el zoom ha dependido en buena medida de *Muerte en Venecia* para salir de ese marco azaroso donde había sido confinado por otros filmes.

### **1.1.3 Al pan pan y al vino vino: el tiempo cinematográfico vs. el tiempo de la televisión.**

« (...) Linda agonizaba en buena compañía; en buena compañía y con todos los adelantos modernos. (...) A los pies de la cama, de cara a su moribundo ocupante, había un aparato de televisión. La

*televisión funcionaba, como un grifo abierto, desde la mañana a la noche.»<sup>23</sup>*

Para continuar con el análisis del zoom como una herramienta que construye un tiempo cinematográfico diferente, debemos también reflexionar respecto a su empleo en la televisión. Esta última se ha considerado por antonomasia como una especie de máquina para comunicar códigos culturales y sociales de manera explícita y rápida, en detrimento de la iniciativa personal y la reflexión del espectador. Debemos comprender que dentro del espacio creativo de la televisión existe un tiempo que se exige para la producción -crear contenidos que llenen una parrilla de programación- y el tiempo propiamente televisivo, que se da en y desde la forma en que se utilizan las herramientas televisivas. Aunque muchas veces suele subestimarse el papel de la televisión como fundamento de la comunicación masiva, o “democrática” -noticieros donde se busca la opinión pública, *talk shows*, etc.- debemos aceptar que todos en algún momento hemos sido espectadores al menos pasivos de esta televisión. Particularmente, mis primeras experiencias “cinematográficas” transcurrieron a través de la televisión, de los maratones de filmes de artes marciales o de las sagas de películas, como *Los cazafantasmas*<sup>24</sup>.

La inmediatez y hasta “precariedad” que propone la televisión, exige construir herramientas comunicativas basadas en un lenguaje retórico, que subraya lo que acontece a partir de una imagen de visión híper-objetiva del mundo. Si tenemos en cuenta que en sus comienzos la televisión era solo un espacio de telenoticieros, es lógico inferir que como lenguaje se haya visto restringido al objetivo de comunicar. Por esta razón, el tiempo narrativo de la televisión tiende a construir líneas de comunicación directa, sin crear interrupciones o vacíos que pongan en duda la sensación de realidad.

Sin embargo, a pesar de que la televisión puede considerarse como el “estandarte” principal de la cultura de masas, esto no significa necesariamente que tiene como objetivo generar una especie de reflexión post-información. La reflexión es un hecho abstracto, una forma de abstracción del que consigue detenerse frente a la exposición frenética de imágenes. Es posible que la televisión como mecanismo que sustenta el proceso de globalización y, a su vez esta última como fundamento del capitalismo, precisa que sus herramientas se encuentren emparejadas con el ritmo de la sociedad actual. Así por ejemplo, lo más natural consista en detenerse y tomar pausas con cámara fija adaptada a un trípode, cuando se busca comunicar al “serio”, como en los noticieros. Mientras tanto, en los programas de variedad o *reality shows*, podrían utilizarse herramientas como el zoom, que comunican /husmean insistentemente y curiosamente: ¿con quién está Fulanito?, ¿a quién besaré hoy Juanita?

---

<sup>23</sup> Aldous Huxley, *Un mundo feliz* (Barcelona: Debolsillo, Ed.: 2014), 137.

<sup>24</sup> Ivan Reitman, *Ghost Busters*. (New York: Columbia Pictures, 1984), 35mm (color), 105 min.



A partir de este concepto, todo, incluso lo más sutil, termina convirtiéndose en algún proceso de comunicación lineal estéril, dado que a fin de cuenta en una sociedad no solo se vive para trabajar o ser la más “profunda” de la criaturas. Es así como, entre menos complejas sean las cosas parecen mejor y, por tanto, donde la televisión llega a ser ese lugar de “armonía” aparente, simpático y empático con su público, como menciona Omar Rincón:

La televisión ha triunfado como medio más popular y como narrador central de nuestras vidas porque ha sabido responder a la temporalidad hogareña, ha promovido relaciones afectivas con sus audiencias e identificaciones en sus públicos, se ha adaptado al tono de la conversación diaria, sirve de compañía en los quehaceres cotidianos, no exige mucho del televidente y le promete mucho: entretenimiento permanente.<sup>25</sup>

Herramientas como el zoom, el paneo y el tilteo, constituyen una herencia del cine, pero en el caso del zoom, esta terminó naturalizándose en la televisión. Según lo que hemos observado, en el caso del cine consiste específicamente en una propuesta<sup>26</sup> más que una herramienta en sí, dado que no es lo más frecuente. Así, lo usual en cine es la realización de un corte a través del montaje y cambiar del lente angular a un teleobjetivo y, por tanto, interrumpir el tiempo de la historia. De igual forma, se puede apreciar que la manera en que se construye la narrativa de los *blockbuster* es, en el fondo idéntica a la estética televisiva. Como todos sabemos, en muchos casos el *blockbuster* exige un mínimo de reflexión, evitando cualquier sobre esfuerzo o abstracción, como suele ocurrir en otros tipos de cine que requieren un compromiso mayor por parte del espectador, como el cine etnográfico, el tercer cine, los dogma, etc.

Omar Rincón también menciona que para comprender la televisión hay que describir su paisaje social, es decir, ¿cómo es el paisaje de la televisión?, ¿desde dónde narra la televisión?<sup>27</sup> A partir de estas preguntas podemos intuir porqué el zoom como herramienta narrativa ha pasado a un segundo plano en el cine ecuatoriano. El cine nacional presenta una sobreproducción de materiales que, en su mayoría, se construyen desde una cámara en mano, “azarosa”, que “rechaza” el planteamiento “televisivo” de un encuadre fijo y/o un zoom<sup>28</sup>. A partir de esta reflexión de Rincón, es que hemos deducido porqué la televisión nacional no ha priorizado contenidos que desarrollen

---

<sup>25</sup> Omar Rincón, *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad el entretenimiento* (Barcelona: Gedisa, 2006), 23.

<sup>26</sup> A diferencia de los filmes de artes marciales o los documentales televisivos dirigidos a las culturas de masas, que en su mayoría también usan el zoom de manera “exótica”, pudiera decirse, para comunicar detalles, obviedades o incluso, generar extrañeza u otras experiencias subjetivas.

<sup>27</sup> Rincón, *Narrativas mediáticas...*, 171.

<sup>28</sup> Aunque aquí menciono el uso de la cámara en mano como herramienta frecuente en el cine, también está claro que se trata de una herramienta que se utiliza muchísimo en la televisión. En este caso, preferimos restringirnos al objeto de estudio de este texto, el zoom, dado que constituye una de las herramientas que conforman la propuesta de dirección de foto que se analiza en el capítulo II. Además, en los comienzos de la televisión, al igual que pasó en los primeros años del cine en los estudios cinematográficos, las cámaras eran una tecnología destinada para utilizarse en estudios de televisión, por lo que su tecnología dificultaba la realización de muchos movimientos de cámara. Por esta razón, el uso de ópticas varifocales permitió conseguir una especie de movimiento dentro de lo estático.

minuciosamente sus herramientas, o que consideren con seriedad una puesta en escena previa, sino que tienden a la banalización de estas herramientas, como ha sucedido con el zoom. Parecería que los realizadores de cine nacional han intentado escapar del “estigma” que proyecta la televisión pública ecuatoriana y por eso deciden realizar un cine que morfológicamente maneja una estética que se asimila mucho mejor dentro de la “paleta” de los demás filmes latinoamericanos.

Para retomar el paralelismo entre tiempo cinematográfico y tiempo televisivo, vale la pena mencionar también la forma en que el cine se ha nutrido de la televisión. El tiempo cinematográfico jamás será un tiempo *en vivo* en cuanto tal. Da la sensación de que todo filme acontece en el o un pasado, esto es, que el material registrado parece una vez que se filma y revive, de alguna manera durante el montaje, pero, en última instancia se trata de sucesos que no acontecen en nuestro tiempo. A diferencia del cine, la televisión propone un tiempo distinto, “de lo nuevo”, el tiempo de lo instantáneo, de lo que acontece junto a la capacidad de comunicarlo en el mismo momento que sucede. Esto constituye en esencia la señal en vivo o la *toma directa*, que Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados* considera como lo más característico de la televisión frente a otras formas de comunicación<sup>29</sup>. Eco menciona que la televisión ha tenido que adaptarse para narrar los acontecimientos imprevistos y es aquí, precisamente, donde la *toma directa* se vuelve una característica exclusiva de la televisión y que podríamos decir que sería heredada desde la radio:

Con la toma directa se ha ido afirmando un modo de “narrar” los acontecimientos totalmente distinto: la toma directa manda a las ondas las imágenes de un acontecimiento en el preciso momento en que tienen lugar, y el director se halla, por un lado, obligado a organizar una “narración” capaz de ofrecer una exposición lógica y ordenada de cuanto ocurre, pero, por otro lado, debe también introducir en su “narración” todos aquellos acontecimientos imprevistos, aquellos factores imponderables y aleatorios que el desarrollo autónomo e incontrolable del hecho real propone.<sup>30</sup>

Esta posibilidad de reaccionar ante el acontecimiento real o ante el “presente mismo”, podríamos conectarla con lo que más adelante en el cine se convertiría en *Direct Cinema* y el *Cinéma Vérité*, o hasta en filmes como *Comizi d'amore*<sup>31</sup>, que aunque no se considera dentro de ninguno de estos dos estilos cinematográficos, igual se construye desde el formato televisivo de la entrevista.

Sin embargo, la construcción de un tiempo fílmico a partir del montaje genera un distanciamiento entre la temporalidad televisiva y la temporalidad cinematográfica, donde para este último, como menciona Deleuze, el montaje consiste en esa operación que recae sobre las *imágenes-*

---

<sup>29</sup> Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados* (Barcelona: Editorial Lumen, 1984)

<sup>30</sup> Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados* (Barcelona: Editorial Lumen, 1984), 337.

<sup>31</sup> Pier Paolo Pasolini, *Comizi d'amore*. (Nápoles: Arco Film, 1964), 35mm (blanco y negro), 92 min.

*movimiento*, con el objetivo de extraer de ellas el todo, la idea, es decir, la *imagen del tiempo*<sup>32</sup>. Si con esto volvemos al zoom, que sencillamente es la excusa para poder hablar de estos dos tiempos, podemos entender la razón de porqué su empleo en la televisión en muchos casos es distinto al del cine. No obstante, una vez que son rechazadas herramientas como el zoom, podemos constatar que el empleo de otras herramientas termina por generar una especie de “clasismo”, que construye una frontera entre el cine y otras formas de comunicación audiovisual, como la televisión. Un caso interesante donde se entremezclan, en este sentido, la estética televisiva y fílmica, sería en los trabajos de la *Generación Televisiva del Nuevo Cine Estadounidense*<sup>33</sup>.

En 1970, un año antes de que Visconti estrenara *Muerte en Venecia*, Robert Altman presentaba al mundo el filme *M.A.S.H.*<sup>34</sup>, donde el zoom se utiliza para resaltar elementos y acciones de tipo satírico, al contrario de Visconti que, como habíamos sugerido, intentaba generar una atmósfera “insegura” o “incierto”. En el mismo año de *Muerte en Venecia*, otro realizador de la generación de la televisión, Robert Mulligan, estrena *Summer of '42*<sup>35</sup> donde se desarrolla una historia de amor dentro del mismo arquetipo de *Muerte en Venecia*, una persona que padece de fijación/observación por otro personaje y, por supuesto, una historia de amor imposible.

No obstante, volviendo a la cuestión del tiempo cinematográfico y el tiempo televisivo, el empleo del zoom como herramienta fílmica en *Summer of '42*, no se corresponde con la representación del punto de vista de un determinado personaje, como es el caso de *Muerte en Venecia*. Su utilización aquí está restringida a la capacidad del zoom de registrar diferentes valores de plano de una misma acción, sin ninguna intervención del corte/montaje, del mismo modo que sucedería en la televisión. En cualquiera de los dos ejemplos está claro que el zoom, a pesar de ser un artilugio óptico -a diferencia del desplazamiento en el espacio que consiguen otras herramientas como el *travelling*- existe la oportunidad de representar un tiempo fílmico continuo, que deviene en nuevas formas de construir narrativas cinematográficas.

#### **1.1.4 Otras formas de entender el tiempo por medio del zoom.**

***Reflexiones sobre el uso del zoom en Dios y Diablo en la Tierra del Sol*<sup>36</sup> y *El Caballo de Turín*<sup>37</sup>.**

---

<sup>32</sup> Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I* (Barcelona: Paidós, 1984), 51.

<sup>33</sup> Movimiento cinematográfico que nace a comienzos de la década del sesenta con la propuesta de un cine independiente con estéticas y narrativas diferentes a los filmes de Hollywood. En sus comienzos al movimiento se suscribieron cineastas como John Cassavetes, Maya Deren, Robert Altman, Jonas Mekas, Robert Mulligan, entre otros. Muchos de estos venían de trabajar en televisoras, como es el caso de Mulligan y Altman.

<sup>34</sup> Robert Altman, *M.A.S.H.* (Los Ángeles: Aspen Productions, 1970), 35mm (color), 116 min.

<sup>35</sup> Robert Mulligan, *Summer of '42*. (Los Ángeles: Warner Bros Pictures, 1971), 35mm (color), 104 min.

<sup>36</sup> Glauber Rocha, *Deus e o Diabo na Terra do Sol*. (Bahia: Copacabana Filmes, 1964), 35mm (blanco y negro), 120 min.

<sup>37</sup> Béla Tarr y Ágnes Hranitzky, *A torinói ló*. (Hungria: TT Filmműhely, 2011), 35mm (blanco y negro), 155 min.

En 2011, el cineasta húngaro Béla Tarr anunciaba un cierre de ciclo en su carrera como director. *El Caballo de Turín*, constituía más un filme de despedida que un posible cierre de ciclo para abrir paso a otros potenciales filmes de Tarr. *Dios y Diablo en la tierra del sol*, por otra parte, del director brasileño Glauber Rocha, fue en 1964 parte de los filmes que habría el camino del movimiento cinematográfico brasileño *Cinema Novo*. Cada película significaba un momento diferente para el mundo, en continentes diferentes, pero sobretodo son obras que se colocan en periodos de vida distintos para cada uno de sus directores.

Para Rocha, *Dios y Diablo en la tierra del sol* fue un filme génesis que legitimó la experimentación de la cámara en mano y el uso del zoom como herramienta cinematográfica<sup>38</sup>. A su vez, el fondo narrativo del filme partía de la necesidad de Rocha y del Cinema Novo de proponer una nueva forma de interpretar, o de poner en escena, las necesidades del pueblo brasileño. Como Rocha menciona en su texto en torno a la que llamó *Estética de la violencia*, los intereses desde donde parte la propuesta estética del Cinema Novo, fueron desde un principio dejar de entender al personaje brasileño marginado (sertão) desde la mirada que solo registra, pero que no genera discusión. Se alejaba así de la metodología del cine antropológico, del mero registro de las sociedades excluidas pretendiendo conocerlas, para otorgarle una cara/lugar al problema de la exclusión social, la hambruna y los conflictos políticos del Brasil de la época.

El Cinema Novo para Rocha debía ser una forma de construir comunicación masiva, problematizar, por lo que en su texto sobre el Cinema Novo menciona la importancia de proyectar los filmes en la televisión:

Nuestra concentración, y la de todo cineasta de América Latina, debe ser para esto: el cine sólo se transforma en poderoso instrumento de comunicación y de modificación del pensamiento de las masas cuando consigue comunicarse. Y no es un solo film el que va a lograr esto. Es una cinematografía es el dominio de un mercado. Porque los filmes para comunicarse necesitan ser exhibidos y para esto, una sala de proyección o un canal de TV. Tenemos que meternos en la cabeza la importancia de la TV. Pero el cineasta de América Latina quiere todavía ir a festivales, aparecer en Cahiers, todas las ideas subdesarrolladas propias de liberales del siglo XIX. El asunto es otro: es aprovechar la tecnología lo mejor posible para conseguir la mayor comunicación posible.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Está claro que previo a esto Glauber Rocha realizó dos cortometrajes y que antes de *Dios y Diablo en la tierra del sol*, la opera prima de Rocha en largometrajes fue nada menos que *Barravento* (1961), pero esta última se mantenía en un uso modesto de la técnica (planos estáticos en trípode), sin la experimentación drástica de la cámara en mano o el uso del zoom que podemos constatar en *Dios y Diablo en la tierra del sol*.

<sup>39</sup> Glauber Rocha, *El Cinema Novo* (Brasil, 1967).

Si retomamos estas palabras, “comunicación, televisión y tecnología”, podemos suponer porqué el empleo del zoom vertebra gran parte de esta primera etapa de las obras de Rocha. Esto es que, para crear un cine diferente, un cine sin ínfulas de perfección, el zoom funciona como catalizador de la puesta en escena y de las líneas dramáticas de los personajes. También es importante entender que esta herramienta no rivaliza con otras como la cámara en mano o *jump cuts*<sup>40</sup>, que también forman parte de la estética del filme. Para esto Rocha construye una regla específica, si así se le puede llamar, utiliza el zoom a lo largo del filme por medio de una cámara fijada en trípode, que se desplaza por medio de paneos y tilteos, contribuyendo a generar momentos de calma, donde lo estático busca anticipar la necesidad del filme de una mayor atención por parte del espectador. Seguido a esto, tendremos también *zoom outs* agresivos, que presentan la aridez del sertão o zooms hacia el rostro del cangaceiro mencionando frases que sentencian y que, por lo enérgico del acercamiento del zoom, no hacen más que reafirmar el sentimiento de venganza por parte de este cangaceiro. Es así como una historia con tiempo fílmico no lineal, que se construye a través de un montaje agresivo con constantes *jump cuts*, por medio del zoom consigue una estructura de la información que el espectador tiene que recibir de forma directa para continuar con el filme.

Por otro lado, lo que para Rocha significaba inmediatez y la posibilidad de enfatizar determinadas palabras, acciones y espacios, para Béla Tarr simboliza la forma de presentar de manera sutil los elementos que construyen el tiempo rutinario y los espacios vacíos que habitan los personajes de *El Caballo de Turín*. En el caso de Rocha, el zoom se torna en una herramienta casi barroca, por su capacidad de acumular signos en la mente del espectador. Para Tarr, el zoom solo será otra forma de desplazamiento dentro de una estética minimalista para dos personajes granjeros que solo se tienen a ellos dos para sobrevivir: una hija y su padre.

En contraste con el filme de Rocha, que nace dentro de un contexto de confrontación de los problemas del Brasil de la época, *El Caballo de Turín* viene a ser la despedida de un director que no cree en la inmediatez como mejor manera de comunicar el sentido de una obra, sino en la repetición, el *leitmotiv*<sup>41</sup>, como el camino más eficiente para traducir el tiempo cíclico/suspendido en el que habitan los dos personajes. Dentro de este espacio precario, la cámara tiene un trabajo no tan sencillo, al menos por lo que suele esperarse en historia de este tipo. Dentro de la casa que habitan los personajes, la mayoría de sus acciones se encuentran seguidas por medio de movimientos de *travellings*. Cuando los personajes están fuera de la casa, la cámara es estática y se limita a seguirlos por medio de paneos y tilteos, o en su defecto, vuelven a utilizarse los *travellings*, en forma de

---

<sup>40</sup> Cortes drásticos en el montaje que interrumpen la continuidad del espacio fílmico y donde muchas veces se busca saltar intencionadamente el eje del mismo.

<sup>41</sup> Figura musical que propone la repetición de cierta melodía en una composición musical. En el cine el término se lo utiliza para la presentación recurrente de determinadas acciones por parte de un personaje, espacios o efectos que sean de uso constante durante la obra.

desplazamientos junto al personaje, acompañado de vendavales que parecen interminables. En el espacio aparentemente minimalista donde no puede existir nada, paradójicamente existe mucho y el viento es el elemento que controla el rumbo del filme. Este viento insaciable ha arrancado las hojas de un árbol que veremos constantemente a través de las ventanas de la casa y que a su vez es escenario principal del filme.

La cámara ve a través de los ojos de la chica y la ventana constituye la estancia-lugar de los dos personajes del filme, que permanecen observando a través de ella. Este punto de observación también es relativo, conforme atraviesa los bordes del marco de la ventana y nos acerca al árbol sin hojas. En alguna escena presenta el primer intento de la cámara de librarse de los límites de la ventana. Encuadra a la hija del granjero observando desde la ventana y seguido a esto la cámara se entremezcla con ella, acercándose por medio de un *travelling*, ajustándose “imperceptiblemente” con el zoom para encontrarse más cerca de la acción, retomando el punto de vista de la chica.

El dispositivo parece consciente del deseo de abandonar esta casa, que consiste al mismo tiempo en el lugar más seguro. En algunas escenas nos encontramos en la presencia del árbol en su totalidad, pero enseguida lo distinguimos otra vez a lo lejos, atravesado por una turba de gitanos. El zoom out nos revela que se trata del punto de vista de la chica. El granjero pregunta qué sucede, la hija le indica que son gitanos. Ahora el zoom se constituye como punto de vista del padre quien luego pide a su hija que ahuyente a los gitanos del lugar. El encuadre se libera del espacio ocupado por la hija, mientras el zoom in -considerado como punto de vista del padre- nos conecta con la reacción de los gitanos que se burlan de la joven y rehúsan abandonar el lugar.

En este momento, el zoom como herramienta, demuestra su capacidad de construcción de un tiempo cinematográfico en linealidad con el relato. Sin el empleo de este recurso en la escena descrita, no habría sido posible experimentar la misma tensión, dado que una puesta en escena como esta, requería de cierta complejidad de valores de plano que solo se consiguen a partir de un montaje. Pero el montaje destrozaría a su vez el minimalismo de la historia, la precariedad de la atmósfera donde aparentemente no sucede nada, pero que al mismo tiempo nos transmite lo atemorizante de la rutina, de la realidad sin otra pretensión que la mera *presentación* de acciones cotidianas, o como comenta maravillosamente Jacques Rancière en *Después del final*:

Es un tiempo cotidiano que no es interrumpido por ninguna promesa, enfrentado a una sola posibilidad: el riesgo de ya ni siquiera poder repetirse. No hay salones de bar donde las esperas se cruzan y se proponen las transacciones. Solamente una casa perdida en el campo y azotada por el viento. No hay ilusión, ni transacción, ni mentira: una simple cuestión de supervivencia,

la mera posibilidad al día siguiente de seguir comiendo con las manos un plato que consiste en una papa hervida. Cuestión que depende de un tercer personaje, el caballo.<sup>42</sup>

Sin embargo, la escena no termina desde el punto de vista del padre. De inmediato el zoom continúa -sutil pero ágilmente- exponiendo un cuadro de los gitanos tratando de robar agua del pozo. Le toma todavía unos segundos a la escena para que la chica se incorpore al espacio de los gitanos. Existe aquí una “anti-elipsis”, por así llamarlo, donde se lleva a cabo una comunión tiempo-espacio, debido a que el padre también abandona su punto de observación y sale en ayuda de su hija. En este momento podemos experimentar por medio del zoom, la concatenación de acontecimientos dentro del espacio-tiempo fílmico.

Padre e hija deciden abandonar su casa, perdida en la geografía de un espacio habitado por nadie más que ellos. A lo lejos, los vemos pasar por el árbol del filme, el árbol que siempre hemos visto a través de la ventana. El zoom in aquí que no escatima con el tiempo, nos acerca todavía más al árbol hasta que lo deja solo en un cuadro. Tiempo después, dentro del mismo cuadro, vemos que padre e hija regresan nuevamente, al tiempo que el zoom out nos devuelve a la posición inicial de la cual partimos. El ejercicio del zoom en esta escena busca transmitir el tiempo cíclico de estos personajes, quienes siquiera pueden abandonar el lugar que habitan y se encuentran condenados al mismo. Los personajes llegan otra vez a la casa rocosa, descargan las pocas pertenencias que pretendían llevarse consigo. La hija entra y nuevamente se sienta en la ventana desde donde, minutos antes del filme, era el único lugar a través del cual habíamos visto el árbol de hojas secas.

La manera a través de la cual estos dos filmes construyen el tiempo parte de sus necesidades comunicativas. Lo que para Glauber Rocha constituye una herramienta para destacar los elementos más importantes dentro de una escena, para Béla Tarr es un recurso para comunicar la imposibilidad de una familia, es la forma de acercarse a algo de manera virtual; la posibilidad de abandonar un lugar pero que al igual que el zoom, no es un desplazamiento físico sino una movilidad dentro de lo inmóvil.

### **1.1.5 Entre la técnica y la anatomía.**

#### ***Paneo y tilteo.***

Se podría decir que la necesidad del cine por construir la *idea* de movimiento es el punto de partida de la existencia de trípodes con cabezales fluidos. Las cámaras, que en un inicio reposaban sobre una estructura estática, tal cual como en una foto fija, poco tiempo después incorporan la posibilidad de generar “movimientos continuos” gracias a la inclusión de trípodes con cabezales

---

<sup>42</sup> Jacques Rancière, *Béla Tarr. Después del final* (Buenos Aires: El cuenco de plata, 2013), 81.

fluidos o mecánicos<sup>43</sup>. Esto permitió contar con una forma alternativa de movimiento en el cine, que hasta ese entonces se había visto restringido a los movimientos diegéticos, los movimientos en el cuadro<sup>44</sup>, aquellos que se conocieron desde las primeras proyecciones de filmes, como *La Salida de la Fabrica*<sup>45</sup>, y todos los demás filmes que registraban gente caminando, automóviles moverse, etc. La inclusión de la tecnología en cabezales, permitió al espectador una primera experiencia del “movimiento continuo”<sup>46</sup>. Así los elementos dejaron de ser parte del ciclo de entrar y salir del cuadro, para poder ser seguidos por la cámara. La furia de los coches en movimiento, seguir el recorrido de unas personas caminando, todo era entonces posible. El desplazamiento de la cámara significaría, en filmes como *El Hombre de la Cámara*<sup>47</sup>, una manera de potenciar y comunicar la furia del futuro, ese que, en última instancia formaba parte ya del aquí y ahora.

No podemos explicar en esencia qué hay detrás de tantos avances en el *quehacer cinematográfico*. Al menos en sus primeros tiempos, el cine era un medio de comunicación masiva, un gran panfleto y el espejo de una sociedad maleable en torno a lo que se deseaba proyectar como ideal de nación<sup>48</sup>. Mediante la sencillez del paneo y tilteo –así se llamarían posteriormente estas herramientas- se podían transmitir fácilmente determinados mensajes e, inclusive, sostener la tensión de las acciones en escena. Por ejemplo, recorrer el trayecto de una mujer después de robar un sobre con dinero: la cámara la observa en la cama, abre la maleta, toma el dinero y recorre toda la habitación buscando un lugar para esconderlo. El personaje está consciente de lo que ha hecho, ha robado el dinero y toda la incertidumbre de la acción puede ser comunicada a través de una cámara que se alimenta de pequeños movimientos a través de paneos y tilteos<sup>49</sup>.

Es posible que la naturalidad con que el paneo y tilteo se convierten en herramientas de sencilla interiorización entre los espectadores desde el inicio del cine -a diferencia de otras herramientas más radicales como el zoom- se debe a la analogía que presentan respecto al cuerpo humano. Como menciono anteriormente, para comprender la efectividad con que determinadas herramientas cinematográficas han llegado a un gran nivel de comunicación, se debe entender primeramente al ser humano y su anatomía. Así como un actor busca entender el cuerpo humano -por ejemplo, Jacques Lecoq y sus reflexiones respecto al trabajo del espacio y el cuerpo humano-

---

<sup>43</sup> En inglés se los llama y diferencia entre *fluid heads* y *gear heads*. Los primeros son un sistema de líquidos internos que permiten mover las piezas del cabezal. Los segundos consisten en un sistema de engranajes que se mueven por medio de manivelas.

<sup>44</sup> La alternativa al “movimiento en el cuadro”, pudiera denominarse también “movimiento con el cuadro”.

<sup>45</sup> Los hermanos Lumière, *La sortie de l'usine Lumière à Lyon*. (Lyon: Lumière, 1895), 35mm (blanco y negro), 1 min.

<sup>46</sup> Lo llamo de esta manera porque luego la tecnología introdujo nuevos tipos de movimientos que generan otras experiencias, como la experiencia de una cámara en Dolly o de una cámara en grúa recorriendo una amplia calle, etc.

<sup>47</sup> Vertov, *Man with a movie camera*. (URSS: Vseukrainske Foto Kino Upravlinnia, 1929), 35 mm (blanco y negro), 68 min.

<sup>48</sup> En el caso del cine realizado en la URSS, donde se manejaba un diálogo político de marcada impronta.

<sup>49</sup> Minuto 31 de *Psycho*. Alfred Hitchcock, *Psycho*. (USA: Shamley Productions, 1960), 35mm (blanco y negro), 109 min.



considero que en el cine no se ha reflexionado profundamente sobre la biología del espectador. Hemos dado por sentado muchas cosas que han sido aceptadas sin mayor esfuerzo por el cine. Resulta sorprendente constatar que la facilidad con que asimilamos la comunicación sobre un mismo eje, llevada a cabo por un paneo y tilteo, se debe a que constituye en esencia la materialización de los movimientos que puede realizar nuestro cuello. Ni más, ni menos.

### **1.1.6 Delimitaciones entre la razón y la emoción.**

La naturalidad con que hemos aceptado al tilteo y paneo como espectadores, es el motivo de que haya devenido en una *herramienta-fórmula*, perfectamente elaborada para agilizar la comunicación visual. Sin duda, esta podría ser la razón principal por la que el cine contemporáneo ha tratado de implementar otras herramientas, como la cámara en mano o los sofisticados estabilizadores de cámara, cada vez más electrónicos y “antinaturales”. La sobre explotación de lo primero, es el punto de partida para construir una puesta en escena desde lo segundo, como una especie de negación de la modestia de las prestaciones de una cámara en trípode.

No obstante, es necesario reconocer el deterioro que la rutina televisiva ocasionó en los recursos de tilteo y paneo. Reflexionemos sobre el “arquetipo” que hemos incorporado desde estas telenovelas donde la cámara consiste en un aparato registrador de las acciones en el cuadro, casi siempre desde el uso de ópticas gran angulares. Por ejemplo, las constantes escenas de la antagonista observando a su criada realizar las tareas de limpieza del hogar: el ojo de la antagonista es la cámara siguiéndola dentro de un conjunto de acciones mecanografiadas sin mayor planteamiento dramático. La herramienta aquí funciona por añadidura, como un accesorio. La cámara como herramienta capaz de escribir y construir -como lo planteaba Astruc en el manifiesto del *Caméra-stylo*<sup>50</sup>- se convierte en un simple aparato registrador.

Aparato, del latín *apparatus* que significa preparar, *disponerse para algo*, es el concepto bajo el que funciona la cámara en estos casos. La herramienta renuncia a su capacidad de “escribir”, para trabajar en función de lo demás elementos: pierde su carácter auténtico. Desde el momento que las herramientas cinematográficas dejan de construir una forma de comunicación de sentido, transformadora desde y en lo sensible o más vulnerable de nuestro ser, entonces pasa a ser “simulacro”<sup>51</sup>, se convierte en una receta o estereotipo para contar algo sin el menor esfuerzo.

---

<sup>50</sup> Alexandre Astruc, *Nacimiento de una nueva vanguardia: la «Caméra-stylo»*, en *Textos y manifiestos del cine*. Joaquim Romaguera i Ramió (Madrid: Ediciones Cátedra, S.A, 1993), 220.

<sup>51</sup> Jean Baudrillard, *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. (Buenos Aires: Amorrortu, 2006)

Regresando a la experiencia de la televisión, por el hecho de considerar que el tilteo o paneo hoy en día resulta una herramienta de fácil ejecución y, por tanto, de poco peso “cinematográfico”, esto es, artístico-estético, en comparación con los modernos sistema de movimiento, entonces se evita su uso. Se le considera poco *cinematográfica* desde el cine, sobre todo desde la perspectiva que todo el *blockbuster* se ha encargado de erigir como relativo a lo “profesional”, desde la sofisticada tecnología que consolidó la cámara como un instrumento “omnipresente”, a través de grúas de treinta metros, *motion controls*<sup>52</sup>, *gimbals*<sup>53</sup>, etc.

La tecnología sofisticada va dejando de lado la importancia de construir narrativamente a partir de la sencillez y la precariedad, exacerbando la necesidad de llevar la imagen cinematográfica a una plasticidad absoluta que, con el afán de retratar la “realidad” en el cine, termina por convertirla en una hiperrealidad, desencantamiento del proceso cinematográfico e inversión de las capacidades del cine, transformación y producción frenética de tecnología<sup>54</sup>. Pero si lo dice mucho mejor Jean Baudrillard: «siempre que se recarga lo real, siempre que se agrega lo real a lo real con miras a una ilusión perfecta (la de la semejanza, la del estereotipo realista), se da muerte a la ilusión en profundidad»<sup>55</sup>. De esta manera es como se ha venido justificando el “desaconsejamiento” de los paneos y tilteos a secas, marginándoles al oficio de la televisión, sin tener en cuenta que dentro de “la precariedad” o sencillez de determinadas herramientas, es donde existe verdaderamente la posibilidad de reinención, siempre que existan historias que lo ameriten.

De esta manera hemos desaprendido que, desde el momento en que algo nos despierta un sentimiento, una sensación, entonces toma carácter, lo legitimamos. Legitimamos las cosas que nos despiertan determinadas emociones que no podemos explicar pero que están ahí. Esto me hace pensar en Chris Marker, en los Haiku, en Peter Greenaway, en el lugar para *las cosas bellas del mundo*, en *El libro de la almohada*<sup>56</sup> y todo lo que significa esto en obras como *Le Mystère Koumiko*<sup>57</sup>. Nadie más que Chris Marker es un ejemplo para confirmar que nuestras emociones frente a algo es lo único que legitima una obra, una herramienta cinematográfica, etc. Hacer las cosas en cuanto a nosotros nos hacen sentir. Por ejemplo, la sencillez técnica de las obras de Marker permite entender la importancia de *ser sinceros* frente a una obra, de comprender hasta dónde los artilugios

---

<sup>52</sup> Sistema electrónico que se controla por computadora y que permite realizar movimientos de cámara de manera fluida y automática sin un operador físico moviendo el sistema, como sucede por ejemplo en los dollies o en las grúas, donde se necesita al operador presente para conseguir la manipulación del instrumento.

<sup>53</sup> Sistema de giroscopio electrónico que estabiliza los movimientos de cámara a partir de compensaciones electrónicas para evitar movimientos bruscos.

<sup>54</sup> No se busca realizar una crítica ciega de la tecnología dentro del cine, más bien este texto muchas veces destaca la forma en que el cine genera necesidades técnicas. El problema del *blockbuster* radica en el empleo desmedido e injustificado de determinadas herramientas sin contribuir a la narrativa. Es aquí donde la herramienta o la tecnología condiciona la narrativa, cuando lo ideal debería ser a la inversa: la narrativa es la que genera los requerimientos técnicos.

<sup>55</sup> Jean Baudrillard, *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. (Buenos Aires: Amorrortu, 2006), 15.

<sup>56</sup> Sei Shōnagon, *El libro de la almohada* (Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú Fondo editorial, 2002).

<sup>57</sup> Chris Marker, *Le Mystère Koumiko*. (Paris: A.P.E.C. y ORTF, 1965), 35mm (color), 46 min.

cinematográficos tienen que ser desarrollados: desdoblarse la sensibilidad para crear obras universales, sin duda es una cosa que no pasa por la razón, sino por la sensación.

## **1.2 Herramientas de índole representativo-diegética. Cuestión de compromiso visual.**

### **1.2.1 Sobre la relación de aspecto y las formas del encuadre.**

Como ya sabemos el cine tiene la capacidad de usar las herramientas de manera estratégica en función de lo que se busque comunicar. Establecer un cuadro con determinada composición constituye una tarea difícil. El lugar que ocupa la cámara va a regir la forma efectiva en que buscamos construir determinada comunicación que transmita múltiples signos a los espectadores. Para esto, debe existir un ejercicio de observación del mundo que permita sugerir un encuadre que cumpla con las necesidades de la escena. Traducir un guion a lenguaje cinematográfico, es como traducir un texto desde determinado idioma a otro diferente, cuidando que no se pierdan los elementos más importantes. Para esto es necesario observar verdaderamente... y esto no es tarea fácil. No existe el hábito de observar debido a que estamos dentro de un mundo repleto de códigos, cuyo ritmo nos obliga a omitir ciertos detalles, casi todos, para solo concentrarnos en lo que se supone que debemos ver. Sin embargo, cuando existe la predisposición de observar el mundo, su luz, las constancias en el movimiento de los cuerpos de las personas, los espacios, los movimientos de los elementos que le conforman el mundo, entonces estamos en condiciones de representarlo y transmutarlo, de llevarlo al plano bidimensional de la pantalla de cine.

### **1.2.2 El proceso fisiológico de ver.**

Para que podamos entender una imagen experimentamos dos tipos de proceso. El primero es el proceso físico, el funcionamiento del órgano de la vista, mientras el segundo es de índole cognitiva, esto es, el procesamiento de los códigos de determinada imagen. En lo que respecta al procedimiento físico, el cine ha contribuido con muchos estudios en torno a la manera en que comprendemos las figuras del espacio y, sobretodo, de las sensaciones que produce el color en nosotros. Para esto Jacques Aumont describe tres operaciones fisiológicas dentro de lo que comprende la función de la vista: un primer proceso con operaciones ópticas, un segundo con operaciones químicas y el último con operaciones nerviosas<sup>58</sup>.

El ojo, gracias a su forma esférica, logra captar los rayos luminosos que llegan desde diferentes ángulos. El funcionamiento del ojo es igual al del iris o diafragma de un lente: por medio de la pupila, que se abre o cierra igual que un diafragma, recibe los estímulos nerviosos conforme a

---

<sup>58</sup> Jacques Aumont, *La Imagen*. (Barcelona: Paidós Ibérica, 1992), 18.

la cantidad de luz necesaria que deja pasar para que podamos ver. Esto ocurre a diferencia de una cámara, que necesita de luz artificial para poder funcionar en la oscuridad o de filtros de densidad neutra para controlar la cantidad de luz proveniente del sol. Sin embargo, el ojo compensa la cantidad de luz que necesitamos ante determinada experiencia lumínica.

Una vez que la luz atraviesa la pupila comienza el proceso químico llevado a cabo por la retina, cuya analogía consiste en la del fotograma fílmico, dado que la retina constituye la “base” donde se impregna el color y la forma en el ojo. A esto le llama Aumont el *gigantesco laboratorio químico* donde se encuentran dos tipos de receptores: bastones y conos que contienen las moléculas de pigmento.

Por último, tenemos la operación nerviosa que Aumont describe con mayor precisión:

Cada receptor retiniano se enlaza con una célula nerviosa por un relee (llamado sinapsis); cada una de estas células está, por medio de otras sinapsis, enlazada a su vez con células que constituyen las fibras del *nervio óptico*. (...) El nervio óptico sale del ojo y termina en una región lateral del cerebro, el *cuero geniculado*, del que salen nuevas conexiones nerviosas hacia la parte posterior del cerebro, para llegar al *córtex estriado*.<sup>59</sup>

Durante el proceso cognitivo, una vez que la luz penetra por la vista y los rayos toman una forma y color determinada comienza el proceso de la percepción. Esto último es lo que experimentamos al ver determinadas imágenes y cómo la información almacenada en nuestro cerebro realiza las construcciones pertinentes a partir de los signos que percibe, símbolos y análisis de los mismos. Este proceso no es una mera interpretación de la realidad, es una interpretación que se ve afectada por quienes somos y es aquí, precisamente, donde cada persona puede desarrollar un análisis diferente de determinado signo: «En la medida en que la información visual se obtiene por medio de ciertas aptitudes y procesos físicos, biológicos y neuropsicológicos, es necesario familiarizarse con las formas en que los diversos mecanismos perceptivos se relacionan con la realidad ambiente».<sup>60</sup>

Así mismo, existen informaciones que se convierten en generales, acciones a las que se les otorga un nombre determinado durante el proceso de aprendizaje de los elementos del mundo y por medio del cual se consigue una especie de conexión, unificación entre individuos. Este proceso comprende la constitución de los códigos/comunicaciones, que se construyen, por ejemplo, en la infancia, como caminar, hablar, comer, etc.

Una vez comprendidos los códigos, la imagen adquiere significado y se abre a las lecturas que podamos darle a la misma. Como mencionamos anteriormente, en el cine estas pueden ser

---

<sup>59</sup> Aumont, *La Imagen*, 22.

<sup>60</sup> Santos Zunzunegui, *Pensar la imagen*. (Madrid: Cátedra/Universidad del País Vasco, 1989), 27.

manipuladas con el fin de despertar múltiples emociones-otras en el/la receptor/a, permitiendo así la experiencia de un cine formativo que re-interpreta la realidad u otorga sentido.

### **1.2.3 El punto de vista documentado y los múltiples encuadres en los filmes de los Lumière.**

Reflexionar sobre el lugar de enunciación de un filme es uno de los análisis más subjetivos dentro de los estudios fílmicos. La decisión de los tiros de cámara de una escena o la forma de estructurar un *mise-en-scène*, es uno de los procesos más complejos dentro de la creación cinematográfica. Así, colocar la cámara de determinada manera se podría inferir como un ejercicio sencillo, es más, hasta puede ser muy fácil decidir desde qué parte del set se colocará la cámara para llevar a cabo una escena. Para esto, podríamos restringirnos a que existen dos fórmulas para tomar esta decisión: la primera sería por la conveniencia de dónde habrá más facilidad de comunicación y la segunda sería pensando desde dónde podemos construir un punto de vista.

Esto no significa que dentro de las decisiones azarosas no existe un punto de vista. Seguramente también puede haber más de un punto de vista en una decisión azarosa que en toda una reflexión abstracta respecto a dónde y cómo lanzar el plano. Por ejemplo, en *Festen*<sup>61</sup> de Thomas Vinterberg y no por ser un filme construido desde los lineamientos del *Dogma 95*, donde el uso de cámara en mano sin previas mediaciones es fundamental, no deja de tener una mirada precisa que destaca desde dónde se está observando la problemática del filme, estas familias que se constituyen como perfectas, pero que esconden muchos secretos dentro la ilusión y el lujo que los rodea. Este filme que, por su construcción “dogmática”, se elabora mediante herramientas fílmicas muy sencillas, dentro de las cuales se encuentra el uso de una relación de aspecto 1.33.1, poco común para la época sino para la televisión, nos demuestra que pensar en el punto de vista va más allá de la decisión desde dónde encuadrar.

Deberíamos comenzar esta reflexión entendiendo que, para construir una propuesta cinematográfica, hay que experimentar una conexión con la historia, sino solo registraremos un conjunto de planos y movimientos que no significan nada. Dentro de este proceso, el guion es el punto de partida y, a su vez, el punto de partida del guion no debe ser solo una idea, debe ser una idea madura, que comprenda su tema y temática. Por ejemplo, podemos desarrollar del tema de la adolescencia, partiendo de la idea de una cámara en mano, en la medida que transmite ese efecto de instantaneidad, de frescura quizás. Lo cierto es que, si nuestro objetivo es verdaderamente profundizar o complejizar, mucho más nuestras indagaciones y abordar desde la misma adolescencia, cuestiones como la construcción de las identidades desde determinado lugar del mundo o hasta los enfrentamientos generacionales, quizás la cámara en mano no consista en nuestro mejor recurso. En

---

<sup>61</sup> Thomas Vinterberg, *Festen*. (Copenhague: Nimbus Film Productions, 1998), 35mm (color), 105 min.

estos casos, tal vez una cámara fija en un trípode que registra a modo de entrevista, sea la solución más sincera y viable para abordar el tema, como por ejemplo sucede en *J'ai tué ma mère*<sup>62</sup> de Xavier Dolan.

Es aquí donde el concepto *punto de vista* se vuelve más abstracto y puede que a partir de este ejercicio cualquier obra cinematográfica se convierta en, o pueda ser considerada como artística verdaderamente. Existen imágenes que desde una restringida concepción estética se pueden considerar *bellas* o *feas*, conceptos demasiado abiertos cuando lo que se intenta es otorgarle determinado juicio de valor a un filme. Así mismo, las convenciones cinematográficas<sup>63</sup> que deciden cómo se debe comunicar determinada película, dentro de determinado género, han contribuido a reforzar la costumbre de considerar correctas o incorrectas determinadas imágenes. Sin embargo, lo cierto es que existen imágenes “bellas” que son incorrectas o, al contrario, imágenes “feas” que despliegan un discurso que va más allá de las apariencias y “escudriña” verdaderamente en el interior de los espectadores. Es aquí donde el ejercicio de pensar el punto de vista de una obra se convierte en una cuestión casi “auto etnográfica”, que depende de la sensibilidad de los realizadores y por tanto nace lo que Platón denominaba *poïesis*: donde comienzan a ser o existir las cosas más allá de su ser por naturaleza o *physis*.

No puedo olvidar nunca esta anécdota, que a fin de cuentas funciona como excelente tributo a mis años en la Universidad de las Artes. Hace cinco años un docente francés, con un limitado manejo del español, impartía una clase de cinematografía. Recuerdo que comenzaba presentando un fotograma y preguntando a los alumnos qué sensación les transmitía. Los estudiantes que conocían el fotograma, enseguida comenzaron a comentar el filme, que si era de los hermanos Lumière, etc. Otros se limitaban a presenciar la discusión que generaban los “conocedores” en silencio. Para algunos, era sencillamente una imagen estática de personas saliendo de una fábrica. Luego de la ferviente discusión el profesor les pregunta si los hermanos Lumière hacían cine ya. La pregunta generó cierto silencio, hasta que por obvedad los estudiantes comenzaron a decir que sí, que ellos habían inventado el cine. Seguido a esto, el profesor vuelve a preguntar: “¿Entonces si los hermanos Lumière podían hacer cine, mi abuelita puede hacer cine?”.

La pregunta generó una secuencia de risas imparables entre los alumnos, que además debido al poco dominio del español del docente, creían que se trataba de una confusión idiomática, que quizás no hacía necesariamente referencia a su abuelita. Camille –que por si fuera poco llevaba el apellido de Rousseau, como el filósofo- repitió insistentemente la pregunta, lo cual ya generaba algo de

---

<sup>62</sup> Xavier Dolan, *J'ai tué ma mère*. (Quebec: Mifilifilms, 2009), 35mm (color), 96 min.

<sup>63</sup> Con convenciones cinematográficas nos referimos, por ejemplo, a pensar que dentro de un filme policial la víctima tiene que ser encuadrada con un plano picado, esto es, más arriba de los ojos para poder transmitir el mensaje de que se trata de un ser indefenso, es decir, los estándares o clichés.

seriedad en la sala. Comenzaron a decir que no, que no era posible, ante lo cual el docente les pidió que argumentaran su respuesta. Recuerdo que el argumento principal consistía en que la abuelita, por motivos de edad, no se encontraba en condiciones de utilizar una cámara.

Con aquel “debate”, comenzaba una clase sobre el punto de vista, este que el docente insistía que debía ser *documentado*, es decir, a partir de una argumentación sostenible en torno al *por qué* y *cómo* de lo que se buscaba hacer en una obra cinematográfica. La intención de este profesor era llamar la atención de los estudiantes sobre dos cosas: la primera, que debía existir una reflexión sobre el carácter cinematográfico de las obras de los Lumière o si fuimos nosotros los que le otorgamos superficialmente el calificativo de “cinematográficas” y, segundo, poner en cuestionamiento la posibilidad de que cualquier persona se encuentra en condiciones de realizar una película.

Está claro que la contribución de los Lumière al cine viene desde la posibilidad que crearon a partir de la invención del cinematógrafo: un aparato que podía registrar material fílmico sensible -emulsión- en movimiento y, a su vez, proyectarlo. De aquí se generalizó la idea/estándarte de que habían *inventado* el cine. Sin embargo, podríamos considerar que el cine se trata también de un invento anterior, por ejemplo, desde la pintura rupestre o hasta que los Lumière no concibieron verdaderamente el cine, sino el registro de los cuerpos y del mundo en movimiento. Así, luego de que existiera -o que se considerase por añadidura- la construcción del lenguaje cinematográfico a partir de la praxis, es que se le empieza a conocer con el nombre de cine o película a un proceso de registro por medio del cinematógrafo, de la cámara. Cuando los hermanos Lumière comenzaron a utilizar el cinematógrafo, no pretendían realizar películas, sino llevar a cabo un proceso fisiológico de los seres humanos, el de construir determinado registro o representación, así como lo que fue en algún momento la pintura rupestre, *grosso modo*. La diferencia entre la pintura rupestre y el registro de los Lumière, sería que este cine desde un inicio estuvo relacionado con la cuestión del capital, del dinero, y hasta de la posibilidad de venderlo como una novedad<sup>64</sup>.

Luego de las primeras proyecciones de los “filmes” realizados por los hermanos Lumière, el uso del cinematógrafo se implementó como una herramienta etnográfica, es decir, para conocer otras realidades y contextos del mundo. Aquí es cuando aparecen los operadores Lumière: un grupo de operadores de cámara a los cuales se les adjudicaría la tarea de viajar por el mundo filmando la realidad de otros lugares, para luego proyectarlos a la clase media y media-alta francesa. Estos filmes, que comenzaron como un proceso de mero registro, dentro de la precariedad de la técnica -cámara fija en trípode- constituyeron las primeras miradas del cine etnográfico y auto etnográfico. Así, se convirtió por un lado, en una manera de registrar desde la mirada externa realidades distintas a las

---

<sup>64</sup> Esto a su vez significa una radiografía del tiempo: cuando empieza el cine estamos a las puertas de la globalización, en el inicio de la industrialización del mundo. Por esta razón el cine sería cruzado por ese estado que vivía el mundo.

que podía “experimentar” un/a espectador francés y, por otro lado, justificó la posibilidad de decisión del operador de cámara de cómo registrar y qué registrar –procedimiento determinado por la auto-etnografía de cada operador- que vendría a ser el punto de vista cinematográfico, el concepto que rige la realización de un filme.

La parte más interesante consiste en reflexionar cómo estos filmes llegaban a ser la “cartografía” de diferentes lugares, lo que a su vez daría comienzo al estudio del plano cinematográfico. En *Louis Lumière*<sup>65</sup>, filme documental para televisión de Eric Rohmer donde se estudian diferentes películas de Louis Lumière y los operadores, Jean Renoir menciona que durante su adolescencia, los filmes de los Lumière le constituyeron la convicción de que detrás de toda esa novedad del cinematógrafo, tendría lugar un cambio en el proceso de transición del pensamiento humano. En este proceso dialéctico, el cine más que un registro sería un proceso de construir atmósferas, como sucedía ya en el caso de los filmes de los Lumière, donde en ausencia de consciencia alguna al respecto, existía ya una intención “voluntaria” de comunicar lo que se “sentía” de alguna manera en el momento que se filmaba.

En el mismo filme, Rohmer también entrevista a Henri Langlois, uno de los primeros fundadores de la cinemateca francesa. Rohmer le comenta sobre un filme de los operadores Lumière donde este, efectivamente, mueve la cámara. Sin embargo, para Langlois no es que el operador quisiese mover la cámara del modo en que lo entendemos hoy día, esto forma parte de un concepto de lenguaje cinematográfico que nosotros manejamos en el presente, sino que el operador solo intentaba transmitir la sensación de movimiento de una góndola, registrarlo del mismo modo en que sus ojos reaccionaban ante la experiencia de estar en la góndola.

La concepción del encuadre nace a partir del momento que los operadores intentaron construir una narrativa. Dentro de lo estático, muchos de estos filmes de un minuto construyeron los valores de plano que hoy conocemos. Por ejemplo, en muchos filmes donde hay multitudes en plazas de distracción, la composición del plano presenta la mayoría de valores de planos que hoy por hoy usamos con total normalidad. Dentro de esos planos generales, observamos multitudes en el fondo, luego personajes que atraviesan la cámara hasta colocarse en un primer plano. También encontramos otras figuras que transitan entre el personaje en primer plano y la multitud del fondo, creando así un plano medio, cosas para las cuales hoy tenemos un nombre ya.

Ahora, regresando a la anécdota inicial, los filmes de Louis Lumière y sus operadores no consistieron con exactitud en cine, al menos en aquel entonces, el concepto de cine nace después que se dan todas estas experiencias de registro y proyección. Además, el nacimiento del cine también es una consecuencia de la manera en que el mundo aprendió, junto al cine, un nuevo lenguaje: lxs

---

<sup>65</sup> Eric Rohmer, *Louis Lumière*. (Paris: L'Institut Pédagogique National, 1968), 35mm (blanco y negro), 66 min.



realizadorxs aprendiendo a comunicar y la forma en que lxs espectadores tienen la capacidad de comprender determinada información y aceptar aquel nuevo lenguaje e, incluso, naturalizar la forma de entenderlo. Como última cuestión aquí, debemos mencionar que los operadores eran personas comunes y corrientes, no habían pasado por una educación con el objetivo preciso de aprender a hacer cine. Esto significa que cualquier persona podría hacer un filme, siempre y cuando existiera la necesidad de transmitir una sensación que se construyese desde una mirada *a priori*.

#### **1.2.4 Pintura y relación de aspecto.**

##### ***El placer que conforma ver y sentir.***

La relación de aspecto hoy en día es una decisión estética que, sin embargo, en un inicio significaba un modo representativo diegético: la relación de aspecto 1.33:1 era la dimensión del tamaño del fílmico de 35mm y 16mm. No existía entonces ninguna otra opción y este constituía el “lienzo” dentro del cual había que construir los planos necesariamente. Así mismo, esta relación de aspecto coincidía o, al menos, era lo más cercano a la sensación de la mirada humana porque, aunque nuestro rango de visión sea tan amplio como los 180 grados, hemos desarrollado una mirada selectiva que focaliza, observa, selecciona los elementos de acuerdo a nuestros intereses dentro del rango de visión.

Para inicios de la década de los cincuenta, la televisión comienza a generar en el cine una especie de necesidad. Luego de que la televisión se convierte en una alternativa para visualizar las películas que normalmente se veían en el cine, las personas comienzan a tomar cierta distancia del hábito/distracción de ir al cine. Esto provocó una especie de guerra de formatos de proyección, con el fin de conseguir el retorno del público a las salas de cine. Los formatos cinematográficos pueden influir en la manera que tiene de reaccionar el público ante el cine, en la posibilidad de dejar absorto al público a partir de herramientas que buscan el placer visual, pero también estimular otro sinnúmero de experiencias.

En 1960, con la llegada de las ópticas anamórficas y el Cinemascope, se pretendía que el público regresara al cine. El cine Western se aprovechó de las bondades que trajo consigo la relación de aspecto 2.35:1, tratándose de una imagen amplia, como si fuese un gran lienzo. La concepción del espacio fílmico cambió completamente, por lo que entonces se debía trabajar en función del nuevo lienzo, que a diferencia del 1.33:1 -que hoy en día se ha establecido como formato académico- permitía construir encuadres paisajísticos imponentes.

Las relaciones de aspecto panorámicas del VistaVision y del CinemaScope se han considerado más “naturales” con respecto a las relaciones de aspecto cuadrado como lo son el 1.33:1, debido a la forma en que la pintura construyó el imaginario en torno a perspectiva y lienzo. Ya sea una pintura

que se presente de manera vertical u horizontal, en muchos casos va a recaer sobre el uso del rectángulo como forma para construir el relato. Esto se debe a los lineamientos que la pintura ha establecido desde la Edad Media: “La fotografía, sin embargo, no es responsable; no ha hecho más que seguirle los pasos a la pintura occidental que poco a poco, sobre todo desde el siglo XIV, ha privilegiado la pintura de caballete, el cuadro de forma rectangular.”<sup>66</sup>

Incluso dentro de la forma en que se presentan otros periodos de expresión pictórica, existe la necesidad occidental/contemporánea por representar de forma rectangular aquellas pinturas, como por ejemplo, el caso de cómo se distribuyen las imágenes de las pinturas rupestres en las enciclopedias de pintura, donde la selección de estas busca ser dentro de una forma rectangular en vez de cuadrada. Al respecto, debemos recordar nuevamente que la visión humana a pesar de su capacidad de ver en 180 grados, existe una necesidad por construir imágenes homogéneas donde discriminamos el excedente dentro de nuestra capacidad visual, por medio de la visión selectiva. Debido a esto podemos pensar en que no se trata de una acción tan natural la implementación de un soporte rectangular para las imágenes como se lo propone y, en realidad, el ojo debe realizar un recorrido dentro del espacio geométrico que enmarca la pintura o el fotograma en el caso del cine, donde es posible que dentro de esta necesidad del ojo por desplazarse exista como resultado sentir placer por imágenes panorámicas, aunque sea una mentira occidental pensar que se refieren a una forma más natural de ver:

Hay que admitir, pues, que el cuadro con forma mayoritariamente rectangular es un puro producto de la civilización técnica occidental, sin duda asociado con el empleo generalizado de la perspectiva, la racionalidad geométrica y los imperativos de la manutención. (...) Lo natural del rectángulo es una ilusión más, que debe atribuirse a la megalomanía de nuestra civilización, que declara natural lo que elabora por cuenta propia.<sup>67</sup>

Otra técnica de la pintura de la cual se apropió el cine es la anamorfosis, donde se trabaja en función del sentido óptico para transformar la perspectiva de los elementos en cuadro. Cuando el cine busca combatir el desplazamiento que sufrió por parte de la televisión, acude a la anamorfosis como técnica para la creación de las ópticas anamórficas. Es sorprendente la forma en que el cine genera necesidades técnicas que ponen a trabajar un grupo de científicos con el fin de contribuir a la experiencia cinematográfica. Es así como, para lograr proyectar imágenes en formatos panorámicos de proyección como el CinemaScope, fue necesario construir nuevas cámaras que tengan una ventanilla rectangular, construir ópticas que ya no manejan una tecnología esférica sino anamorfizada que, una vez llevada a la visión normal, pueda cubrir el ancho del material fílmico que requerían estos nuevos formatos de proyección.

---

<sup>66</sup> Guy Gauthier, *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. (Madrid: Cátedra, 1996), 23.

<sup>67</sup> Gauthier, *Veinte lecciones...*, 23 y 24.

Dentro de esta nueva etapa del cine es interesante como, en paralelo, existió una pugna escondida entre los diferentes formatos y el monopolio de las grandes productoras. En los años cincuenta y hasta los setenta, se dieron las guerras de los formatos, donde, el CinemaScope se volvía una atracción para incentivar a las personas a ver una determinada película y, por otro lado, Panavision iba mejorando la infraestructura de sus lentes anamórficos. Esto en realidad era un enfrentamiento secreto de los grandes estudios 20th Century Fox -que apostaba por el CinemaScope- y Metro Goldwyn Meyer -que trabajaba de la mano de Panavision- enmascarados en formatos donde cada uno trataba de venderse como una mejor experiencia panorámica. De esta forma, una vez más, el comercio que envuelve al cine es lo que sometió en gran parte las decisiones sobre los avances tecnológicos del mismo. Sin embargo, esto revela el poder que tiene el cine de “didactizar” a un público dentro de la experiencia de nuevas visualidades.

La facilidad de composición de un cuadro rectangular se debe a la forma de construir la perspectiva, elemento por el cual el cine ha pugnado por construir desde la bidimensionalidad y donde compite con los sentidos de perspectiva que se han construido en otras artes como la pintura:

Esta idea de *analogía figurativa* es, como se sabe, bastante extensa y los límites de la semejanza ampliamente convencionales. Como han observado, entre otros (desde puntos de vista muy diferentes), Ernst Gombrich y Rudolf Arnheim, las artes representativas se apoyan sobre una *ilusión parcial* que permite aceptar la diferencia entre la visión de lo real y su representación; por ejemplo, la perspectiva no da cuenta de la binocularidad. Consideramos, pues, esta definición como intuitivamente aceptable, sin intentar precisarla. Sin embargo, es importante ver que si nos parece admisible, o sea, *natural*, es porque estamos masivamente habituados a cierta forma de pintura representativa.<sup>68</sup>

Dentro del sentido que hemos generado en torno a estas otras formas de representación, como lo son las diferentes relaciones de aspecto, es interesante también pensar en torno a la intimidad que una escena puede exigir para presentarse donde la búsqueda de lo panorámico y el rectángulo pasa a segundo plano. Es aquí donde deberíamos pensar en torno al encuadre dentro del encuadre, una herramienta cinematográfica que tiene la capacidad de desintegrar el plano cinematográfico y pone en cuestionamiento la funcionalidad de lo rectangular del formato en situaciones que requieran focalizar la mirada.

Ahora que lo más difícil ha pasado dentro de la tecnología del cine y todo lo estandarizado y académico “está hecho”, la decisión de una determinada relación de aspecto debe ser un trabajo donde

---

<sup>68</sup> Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet, *Estética del filme. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje* (Buenos Aires: Ediciones Paidós, 2005), 30.

no se busque seguir los lineamientos estéticos ya afianzadas por el ojo del espectador, sino que indaguen dentro de la experimentación con el fin de construir *nuevas cinematografías*.

\*\*\*

Nota: En lo que sigue el texto aparece redactado exclusivamente en primera persona debido a que el siguiente capítulo constituye una reflexión personal en torno a la utilización de las herramientas referidas hasta el momento y de cómo estas han sido implementadas dentro de una propuesta específica de dirección de foto. Consideramos que como se trata de un proceso en buena medida auto-etnográfico, es necesario el uso de la primera persona para enriquecer esta introspección post experiencia, esto es, el hecho de haber filmado utilizando el zoom, paneos, tilteos y relación de aspecto 1.33:1.

## CAPÍTULO II. “Manual de uso” para una dirección de foto insurgente.

### *La condición de...*

Antes de reflexionar en torno a la metodología y procesos del trabajo de dirección de foto en *Nuria de Piernas Largas*, quisiera mostrar los resultados de algunas notas que escribía en mi cuaderno de apuntes, mientras cavilaba sobre los requerimientos técnicos de *Nuria*. Me “obsesionaba” entonces la existencia de una dicotomía, a pesar de que mi objetivo no era crear divisiones al respecto, sino más bien, identificar la causa de esta “dicotomía” dando por sentado que se trata siempre de *un síntoma de...: la sociedad*.

Hombres y mujeres pueden desarrollar el mismo tipo de sensibilidad, pero siempre hay algo que lo impide: *la condición de...* Con esto me refiero al lugar desde donde se construye nuestra mirada y forma de accionar frente al mundo. No cabe duda de que hombres y mujeres pueden ser violentos también, así como pueden ser igual de sensibles, pero la brecha que existe entre las capacidades de ser sensibles o no, es el mayor daño que nos ha dejado el sistema. El sistema y los lineamientos que ha creado para tratarnos y regularnos según el sexo con el que nacemos, han construido la forma en que las sociedades interactúan entre sí. En este sentido, los *accidentes sociales* nos permiten forjarnos artísticamente, entendiendo estos *accidentes* no siempre peyorativamente, sino como particularidades, matices de las cosas, tales como nacer o no con comodidades, vivir en una región peligrosa o pacífica, tener padres o no, etc. Ser mujer y existir en un mundo atiborrado de violencia de género es un accidente social también que condiciona el tipo de acercamiento a determinadas cuestiones, sobre todo y específicamente, cuando nuestra tarea es entender lo que está pidiendo una historia que necesitamos traducir al lenguaje cinematográfico.

Es probable que todo lo que menciono aquí no se trata de nada nuevo, sin duda consiste en algo que muchos de ustedes ya tienen pensado. Sin embargo, lo traigo a consideración porque siempre me parece una sorpresa constatar que la dirección de foto, pese a que en realidad se trata de una labor que todos podríamos realizar en teoría, depende siempre de estos *accidentes sociales* que, a fin de cuenta, son los que determinan los matices o diferencias del trabajo de determinadx fotógrafox u otrx. A estas diferencias es lo que llamamos *estilo* verdaderamente, al menos desde nuestro punto de vista.

### **2.1 Fenomenología de la luz.**

La experiencia con determinados elementos de la práctica cinematográfica construye una mirada o postura determinada, de la que a veces no somos conscientes inmediatamente, sino luego de un tiempo de reflexión y maduración. Al menos en mi caso funciona de esta manera y he podido constatar que fotógrafos mucho más experimentados, como el italiano Vittorio Storaro, han trabajado

también bajo los mismos presupuestos. Un ejemplo de esto se da en *Apocalypse Now*<sup>69</sup>, un filme sobre el que reflexiona frecuentemente respecto al ambiente dentro del cual fue realizado y la construcción de la narrativa desde la luz. En el documental *Escribir con la luz*<sup>70</sup> Storaro menciona que la presencia de Marlon Brando en el set, ese tipo impresionante, de pocas palabras y adusto, le permitió entender que de ahí mismo provenía la forma en que su personaje sería concebido en términos de luz: sombría, lúgubre, pero de gran impacto visual.

La experiencia de Storaro a partir de la proyección de la personalidad de Marlon Brandon se trata de una experiencia fenomenológica de la luz, dado que el talentoso director de foto italiano siquiera podía comunicarse adecuadamente con Coppola. Así, la personalidad de M. Brando, el aspecto en sí del actor, constituyó primeramente un proceso de interiorización y luego -post experiencia de Storaro mismo- se convierte en una lectura y una propuesta cinematográfica de luz.

Sin duda, cuando recibí la noticia de la muerte de la madre de la guionista de *Nuria de Piernas Largas*, mi construcción de la propuesta de fotografía del filme cambió también. Desde hace mucho, antes de comenzar a filmar la historia, venía considerando que semejante eventualidad generaría un cambio de enunciación de la luz mucho más drástico aún. La luz para *Nuria...* en un inicio se pensaba desde una concepción “naturalista”. Cabe mencionar que el término “naturalista” resulta de por sí bastante problemático en la contemporaneidad. El neorrealismo generó en el imaginario de los realizadores de cine la idea de que lo natural es la representación de la realidad sin manipulación alguna. Sin embargo, el neorrealismo en el cine fue una gran utopía. Dentro de sus procesos técnicos existe buena manipulación del entorno, como, por ejemplo, la acentuación de la iluminación en ciertos espacios para que parezcan, paradójicamente, “reales”. Pero, esto último dice algo muy importante, esto es, que el cine no es un registro de la realidad en cuanto tal, sino que atraviesa por un proceso de abstracción de quien lo realiza, desde el cual se construye una nueva lectura donde se resaltan o destacan aquellas cosas que nos abstraen verdaderamente.

En el caso de *Nuria*, pensé que la mejor forma sería “naturalista” a secas, supuestamente en ausencia de cualquier procedimiento de abstracción. Luego entendí que había que sobre-escribir una atmósfera lúgubre de difícil codificación, es decir, un mensaje dentro del filme para así anticipar que algo puede pasar. Es aquí donde la idea del neorrealismo salió a flote de nuevo. Para esto, los espacios de Ancón, un lugar que vivió el auge del boom petrolero pero que ahora se encuentra desplazado en el mapa de la zona costera, me llevó a la conclusión de que debía destacar, realzar la extrañeza de su geografía: casas con árboles sin ramas, casas con ventanales, gasolineras abandonadas, densidad de la luz más cálida que en la ciudad, etc. Todo eso formaba parte ya de la decisión de una propuesta de

---

<sup>69</sup> Francis Ford Coppola, *Apocalypse Now*. (USA: Zoetrope Studios, 1979), 70mm (color), 147 min.

<sup>70</sup> David Thompson, *Writing with Light: Vittorio Storaro*. (USA, 1992), (digital), 78 min.

fotografía que jugaba entre el neorrealismo que se esconde en lo “naturalista” de la luz, paradójicamente y el expresionismo, que otorgaba una especie de licencia para la exageración o deformación de los elementos, como por ejemplo, escenas donde la luz exterior busca parecerse a la de la luna, sin embargo, es tan fuerte que no permite divisar lo que se encuentra afuera.

## **2.2 La mirada que selecciona, abandona. (Relación de aspecto).**

Cómo se menciona en la introducción de este trabajo, una de las cosas que me cuestiono constantemente es la fascinación contemporánea por implementar una relación de aspecto que simula la que genera filmar en anamórfico. De esta manera, la realización del *crop* de una imagen -no siempre filmada en anamórfico- a una relación de 2.35:1 se ha vuelto el sinónimo de “cinematográfico”, al menos desde un punto de vista más estandarizado. Como ya les mencioné, desde un inicio sentí esta historia tan íntima que, desde la propuesta de dirección, decidí *evitar* cualquier tipo de distracciones en el cuadro, con el objetivo de construir la tensión que supone la espera de la muerte de alguien muy cercano. De esta forma se llegó a la conclusión que debía emplearse primeramente una relación de aspecto 1.33:1.

Una relación de aspecto cuadrada, canónica, significa un reto para la puesta en escena, sobre todo porque dentro de sus proporciones geométricas, compite con la regla de  $a+b/a$ , que básicamente permite que algo se construya dentro de las proporciones áureas. Desde un inicio fue necesario negociar con el director, dada su poca predisposición por apostarle a una relación de aspecto como esta. Lógicamente, dentro de un mundo mediado por las tendencias de lo que se considera “cinematográficamente correcto”, jugar a otro tipo de reglas supone exponer peligrosamente nuestra obra ante las incontables producciones que se suceden año tras año y que siguen los patrones y tendencias que se van dando desde el punto de vista técnico, como, por ejemplo, filmar con artefactos sofisticados o con determinadas ópticas que cubran sensores 8K.

Por esta última razón, al iniciar el proceso se trató de considerar otras relaciones de aspecto que no necesariamente implicasen el 1.33:1, por ejemplo, otras más anchas a los lados como el 1.66:1 o el 1.37:1, teniendo en cuenta incluso, que esta última antes de la llegada de las relaciones de aspecto amplio como el Cinemascope, se consideró durante muchos años como la relación de aspecto *académica* por excelencia. La palabra *académica* y el sentido de formar parte de lo considerado correcto o no, dentro de las imposiciones de la AMPAS<sup>71</sup>, fue una de las motivaciones iniciales para trabajar con una relación de aspecto que pasó al olvido, conforme la tecnología de las ópticas, el tamaño del fílmico y las técnicas de proyección de los cines iba evolucionando. Cuando comencé a decidir sobre qué temas debía reflexionar o desarrollar en mi graduación como directora de foto pensé

---

<sup>71</sup> Abreviaturas de las siglas en inglés para The Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

en trabajar con lo que se considera “feo” o incluso “incorrecto”. De esta manera, la idea de realizar una dirección de foto “fea”, fue desarrollándose hasta convertirse en una reflexión cinematográfica seria, más allá del capricho personal o por pura experimentación, de apostar por decisiones estéticas con determinadas herramientas que normalmente no se utilizan.

Trabajar sobre el 1.33:1 era, en fin, una decisión arriesgada, dado que hoy día existen principalmente dos relaciones de aspecto que lideran la gran pantalla: el 1.85 (16:9), que a su vez se ha estandarizado como el formato para proyectar en televisión y dispositivos móviles y, por otro lado, el 2.35:1, o su hermano mayor el 2.39:1, que serían las otras dos relaciones de aspecto “académicas” que conforman los estándares contemporáneos. Estas dos relaciones de aspecto predominan en las producciones mediáticas de la época y es por esto que las series de plataformas como Netflix se vuelven una forma de aprendizaje o, como habíamos mencionado “adoctrinamiento”: el ojo se acostumbra a ver aquellas relaciones de aspecto y el momento en que se presenta algo diferente se lo considera desde lo que se conoce ya.

Otro aspecto que comprometía la utilización del 1.33:1 es que, así como somos espectadores, también somos creadores. En mi caso particular, por más que muchas veces haya sentido admiración por la forma de composición de filmes que emplearon una relación de aspecto 1:33.1, nunca en mi etapa de aprendizaje como directora de foto pensé que me atrevería a trabajar con un formato tan estrictamente “cuadrado” como este. Desde un inicio pensé en que la relación de aspecto del cine contemporáneo es rectangular, espaciada y así fue la forma en que la implementé desde el primer cortometraje en que realicé dirección de foto, *KANUN*<sup>72</sup>. Entonces nuestra intención era que esta relación de aspecto “rectangular” contribuyera a transmitir la sensación del espacio futurista del filme. Así fue que nunca en mis trabajos habría implementado como decisión estética una relación de aspecto fuera de la *académica* de 2.35:1, dado que consideraba que esta era la “tendencia” y por tanto la manera más “correcta” y “sencilla” de realizar mi trabajo.

Entonces se hizo necesario “desaprender”, teniendo en cuenta que el trabajo con alguna relación de aspecto distinta a la estandarizada, significaba que no podría validar lo aprendido durante la educación universitaria en cine, precisamente. La cuestión aquí era más bien a la inversa, se trataba de poner a un lado todo lo aprendido y comenzar a trabajar sobre un nuevo “lienzo”. Siempre concebí la composición tomando como referente los cuadros y el paisajismo, balanceando la imagen en función de lo ancho, utilizando la proporción áurea o la ley de tercios, donde se sugiere colocar los personajes en las esquinas donde se interceptan las líneas. Sin embargo, todo esto quedaba prácticamente anulado con una relación de aspecto “cuadrado”, teniendo en cuenta que trabajar los tercios aquí suponía el empleo de ópticas más angulares en lugar de teleobjetivos, para permitirle más

---

<sup>72</sup> Escrito por Leslie Castro León y dirigido por Frank Vera Jiménez, 2016.



espacio al cuadro y evitar que el personaje ocupase en su totalidad todo el cuadro. El volumen de los elementos en cuadro (personaje u objetos) resulta fundamental a la hora de distribuir los elementos en el cuadro para encontrar la armonía que asociamos a las relaciones de aspecto rectangulares.

Respecto a este punto podemos tomar como ejemplo la escena inicial de *Nuria...* que me provocó bastante frustración precisamente por la composición. Esta escena se construye con un grupo de primeros planos que debían de transmitir esa cercanía entre madre e hija, sin embargo, resultaron bien difíciles de componer, debido a que la relación de aspecto “cuadrada” me obligó componerlas en la mitad del cuadro y ocupando la mitad inferior. Aún veo esos fotogramas y trato de pensar en por qué no busqué otra manera de generar la armonía. Por otro lado, considero también que en aquellos planos iniciales existe todavía esa inocencia de la fotografía fija amateur, es decir, colocar en el centro los elementos de mayor interés, las motivaciones de la fotografía, con la idea de que así adquieren verdaderamente importancia. Pero luego del conjunto de primeros planos y planos medios, pasamos a un plano general donde a través del encuadre la escena adquiere carácter y se vuelve más estable en su composición.



Fig. 3

En este encuadre (Fig.3) Berenice realiza previamente un gran esfuerzo por levantarse de la hamaca, a pesar de ser una mujer ciega. Entonces se convierte en el elemento predominante del cuadro debido a que 1) Berenice ocupa la altura del cuadro donde, mediante el barrido que realiza el ojo naturalmente, ella se convierte en el primer elemento en el cual nos fijamos como espectadores y 2)

el volumen corporal de Berenice es mayor que el de Nuria, quien se encuentra casi en la parte inferior del cuadro. A esto último debemos agregar que la ropa blanca de Berenice realiza un contraste con el fondo cian, que la separa del resto de los demás elementos. Sin embargo, Nuria equilibra la parte izquierda del cuadro teniendo en cuenta que aparece circundada de otros elementos que la directora de arte -quien contribuyó con los resultados de la composición entendiendo también el balance de la imagen y las necesidades de cada encuadre- incluyó, como las velas y la intermitencia de estas debido al viento. Este recurso genera un efecto sugestivo del ojo y de alguna manera lo conduce hacia el lado izquierdo del cuadro.



Fig. 4

A pesar de que Nuria en este encuadre no es el elemento principal de nuestra atención, es el lugar que genera armonía dentro del cuadro o, más que esto, balancea, equilibra la imagen. Como vemos en la Figura 4, la parte principal de la proporción áurea se adapta bien ajustadamente del lado de Nuria, desde el cual surge la línea que recorre todo el espacio restante. Sin duda, no se trata de una proporción áurea “perfecta”, pero a pesar de eso existe una imagen lo suficientemente pareja como para garantizar la distribución de los elementos. Desde un lenguaje cinematográfico estrictamente ortodoxo, este cuadro podría entenderse como la expresión de determinada jerarquía entre madre e hija, no obstante, las intenciones de este cuadro consisten más bien en mostrar el sentido de la admiración mutua entre Nuria y la madre.

Por otra parte, Nuria observa desde la parte inferior del cuadro, mientras que desde la parte superior la madre, vulnerable desde la ceguera, intenta encontrar algún reflejo de Nuria en la

oscuridad del espacio. A pesar de la línea divisoria que existe entre las dos debido a la disposición de las ventanas, esto no consigue una segmentación importante del cuadro y, más bien, pasa a ser un mensaje en segundo plano, de tipo pasivo. Otra interpretación en torno a la composición de este cuadro y que funciona bastante bien a mi juicio, es que esta línea en segundo plano podría representar el punto de inflexión de una dialéctica entre la vida y la muerte, teniendo en cuenta que Berenice ocupa en su totalidad una parte del cuadro, a diferencia de Nuria que distribuye las proporciones de su cuerpo entre los dos lados, pero también en la parte inferior. En este sentido se podría interpretar como la compartimentación o complementación entre el sueño y la realidad.

Por cierto, quisiera mostrarles qué pasaría si este encuadre se hubiera realizado sobre el 2.35:1, reflexionando en torno al tema de la expresión de esa “intimidad” por medio del encuadre. A pesar de que no se construyó pensando en una relación de aspecto rectangular, igual podemos realizar una simulación dado que se filmó utilizando todo el sensor. Esta escena, debido al espacio de la locación, igual se tuvo que filmar por detrás de una puerta, por lo que significa que el espacio permanece cortado en las esquinas de cualquier manera.



Fig. 5



Fig. 6

Como podemos ver en este otro ejemplo (Fig. 5), la imagen apaisada, se mantiene coherente en cuanto al objetivo de comunicar que existe, verdaderamente, un diálogo entre los dos personajes. Incluso, se fundamenta en el hecho de que consta de un encuadre dentro del encuadre, debido a los batientes de la puerta, que tuvimos que abrir para poder colocar la cámara. No obstante, adquiere otro significado, o más bien otra atmósfera, muy distinta de la que transmite la relación de aspecto cuadrada. En este caso el peso del encuadre recae mucho más sobre el lado derecho teniendo en cuenta que la hamaca se encuentra en primer plano, por lo que la proporción áurea no se genera sobre Nuria, sino sobre Berenice (Fig. 6). De esta manera ya no existe como tal un volumen parejo entre cada sector del cuadro, sino una descompensación visual que dirige toda nuestra atención sobre Berenice.

A lo largo del filme la composición en 1.33:1 se mantendrá casi simétrica, por lo que cada personaje mantiene en, o forma parte de, el equilibrio en el cuadro. Los momentos que Nuria se encuentra sola, por ejemplo, cuando está tratando de encontrar a su madre, entonces siempre va a permanecer centrada en el cuadro. Aún trato de entender por qué me decidí por esta solución visual para componer la imagen, es decir, centrando a los personajes. Es muy posible que se deba a que, inconscientemente, mi punto de partida para la propuesta de foto era esa remembranza de la candidez con que siempre he reaccionado ante las fotos viejas del baúl de mi abuela. En estas fotografías no existe una composición exigente, ni que piensa en proporciones de algún tipo, sino que más bien recae sobre los elementos de interés. En este sentido, podría tal vez haber complejizado los encuadres,

a través de una consciencia arquitectónica de los elementos más profunda, sin embargo, preferí componer el espacio conforme a lo que “sentía” que transmitía la escena y el desplazamiento de las actrices, sin reparar conscientemente en las “normas” más estrictas de composición.

Con el objetivo de entender el espacio, ha sido muy importante una experiencia que tuve hace más de un año por el mes de abril, que me ayudó a comprender de otra manera el sentido del espacio fílmico. La idea es que contribuyó a desprenderme o “desaprender” de la técnica como un recurso “artificial”, para que eventualmente funcionara o fluyera de manera inconsciente y no como ese no sé qué “acartonado” que hacemos simplemente porque es así como “se debe hacer”. Esta experiencia consistió en una obra de teatro experimental llamada *Intruso*<sup>73</sup>, que utilizaba como escenario mayor una casa, donde cada uno de sus compartimentos funcionaba a manera de escenario menor de la obra. Dentro de la obra cada propuesta artística era diferente y desconectada de las demás, pero al mismo tiempo ponía a prueba mi memoria cinematográfica, porque la cuestión se trataba en última instancia de terminar de hilvanar cada una de estas escenas. Puede que esta cualidad de la obra, la de trabajar sobre los espacios de la casa, terminara conectándose con mi experiencia cinematográfica.

En aquel entonces, es posible que por la proyección y sutileza del trabajo de lxs actores/actrices de aquella obra, comprendí que cuando trabajamos una puesta en escena no siempre existe un trabajo que se sensibilice con el espacio fílmico del que disponen lxs actrices/actores. Al menos yo nunca había tenido una reflexión con respecto a esto, incluso luego pensé en que muchas veces mi indecisión al hacer cámara en mano se debía a que carecía de comprensión alguna de este elemento. Incluso, en alguna ocasión filmando *Martha Con H*<sup>74</sup>, terminé golpeando inconscientemente a las actrices con el mattebox de la cámara, debido a que no trabajaba mi cuerpo en armonía con el espacio... como por ley lo hacen lxs actrices/actores.

Esta es una de las razones por las que se sugiere al director que implemente ciertas marcas para trabajar el movimiento de cámara y los encuadres. En este caso, luego de aquella experiencia empecé a comprender desde otra perspectiva el trabajo actoral y a buscar maneras de ofrecerles libertad para su trabajo con el espacio. A su vez yo también necesitaba entenderme desde una perspectiva parecida, intentando que la luz y la composición contribuyeran al trabajo actoral, más allá de constituir un simple artilugio para construir determinada propuesta. Puede que por esta razón toda la forma de componer el cuadro resultó de una manera más natural, por lo que no recuerdo en ningún momento haber requerido complejizar la composición, a pesar de que la relación de aspecto ya suponía complejidad en el asunto.

---

<sup>73</sup> *Intrusos*: Trabajo de teatro y danza multidisciplinar. Se lleva a cabo cada año como resultado de la residencia realizada por la compañía de danza Zona Escena. El año en que participé estuvieron en escena: Liz Mery Tejada Ureña, Michelle Mena, Maribella Domínguez, Vanessa Guamán, Jeff Castro, Christian Guerrero, Jean Pierre Mieles y Mario Suárez. Director *Intruso*: Jorge Parra Landázuri.

<sup>74</sup> Frank Vera y Leslie Castro, *Martha Con H*. (Guayaquil: Ashtarak Films, 2017), digital (color), 15 min.

Ahora, post-experiencia de filmar, es que puedo realizar una especie de *découpage* de escenas difíciles de filmar, como por ejemplo la inicial de *Nuria*, donde la composición incluso se veía restringida por cuestiones logístico-cinematográficas, como el espacio de las locaciones de trabajo para conseguir tiros de cámara más amplios. Sin embargo, considero que toda la experiencia que menciono consistió en una manera de entender que buena parte de la intimidad visual que se consigue registrar durante las escenas de *Nuria* con su madre, es el resultado de la valoración y el respeto al espacio, del entendimiento de sus propiedades y limitantes. Posiblemente sin esta experiencia en el teatro, no podría haber enfrentado el trabajo con una relación de aspecto que requiere una forma distinta de visualizar los elementos que conformen determinado encuadre.

Por último, está la transformación, el hecho de que *Nuria* finalmente despierta de un sueño. Esto nos llevaba a considerar una herramienta lo más eficiente posible para transmitir este tipo de experiencia. En un inicio pensaba que la evolución de la luz podría servirle de ayuda al espectador para también salir del sueño en el que se encuentra *Nuria*, pero resultaba demasiado sutil y lo más probable hubiera sido que el espectador permaneciera absorto en la luz, en lugar de reaccionar activamente a esta. Así fue como terminamos considerando que una manera más efectiva de destacar la “transferencia” entre sueño y realidad podría ser el paso de una relación de aspecto 1.33:1 al 2.35:1. En primera instancia esto parecía una solución muy sencilla, incluso llegamos a pensar que por esta misma razón consistía en un tratamiento demasiado banal de nuestra propuesta. Lo cierto es que constituyó un reto muy complejo de sortear, dado que el espectador desde el inicio de *Nuria*... debe familiarizarse con el 1.33:1 y lo va aceptando conforme se desarrolla el filme, por lo que se trata de una construcción gradual. La cantidad de espacios diferentes que vamos experimentando ayudan a construir una especie de ilusión, la ilusión de que, dentro del cambio entre secuencia y secuencia, las elipsis de tiempo se perciben más largas, distendidas. Es por esto que, luego parecía un poco abrupto transitar desde este mundo del ensueño, “cuadrado”, encerrado, a una “realidad” que se presenta desde una relación de aspecto panorámica. Este tipo de experiencia podría generar alguna forma de rechazo, o simplemente, considerarse como un error creativo en sentido general. Otra cosa que debíamos sopesar era la posible pérdida de empatía con el espectador, que se supone que ya se ha esforzado lo suficiente como para conseguir una forma de hilar la historia y ha ido aceptando esta condición de registro y proyección cuadrada.

En las primeras pruebas de montaje ocurría que, efectivamente, el cambio de relación de aspecto se “sentía” como una especie de error y, por tanto, no se lograba comunicar eficientemente que en aquel momento preciso termina la realidad del sueño y comienza el tiempo “normal” de *Nuria*, por llamarlo de alguna manera. Para corregir este problema decidimos que lo mejor era utilizar el sonido para facilitar este cambio de experiencia visual por “sinestesia”. Cuestión que, si por un lado

intentaba conseguir una disposición más activa o creativa del espectador, a su vez no debía generarle extrañeza o sorpresa como consecuencia de un error de tipo creativo. Es así como, la transición del sueño a la realidad viene acompañada de sonidos de reverberación, que se agudizan hasta sorprender a Nuria despertando. De esta manera, mediante una suerte de *raccord* sonoro, se relacionan los dos espacios o realidades y es el fundamento comunicativo de nuestra propuesta respecto a la relación de aspecto cuadrada y el cambio posterior. En esto consiste la forma de comunicar que Nuria ha vivido su sueño desde el vínculo con su madre, desde las experiencias más cotidianas como ver la telenovela o cualquier programa de televisión, elemento que confronta finalmente y que la pone a llorar.

### **2.3 *Buscar nuevas perspectivas (Paneos y tilteos).***

Con el uso de herramientas sencillas, como el paneo o tilt, existe la posibilidad de re-encuadrar, permitiendo nuevas configuraciones y construyendo diálogo con diferentes emociones o estados, en cuestión de segundos. Puede que, a diferencia de otras herramientas, esta sea la que mayor empleo se le da dentro de un cine convencional, por lo que es cosa de todos los días constatar en la mayoría de las películas que la cámara se mueve desde un mismo eje.

El sentido de movilidad, pero a la vez permaneciendo anclados o limitados a un solo eje, fue lo que terminó convenciéndome de implementar esta herramienta para la propuesta. En algún momento recuerdo que barajé la posibilidad de prescindir de esta, si no completamente, al menos de la necesidad de reinventarla o de experimentar a través de ella, dado que se le utiliza tanto que ya la conocemos de todas las maneras posibles. Lo que me llevó a mantenerla finalmente fue que, para mí y paradójicamente, se trataba de una herramienta desconocida, que suponía además un reto interesante, tener que encuadrar desde una cámara inmovilizada en un trípode, cuyo mayor sentido de movilidad depende del anclaje a un eje determinado. Con semejantes limitaciones, significaba encontrar la capacidad de pre-visualizar lo que sucedería en escena todo el tiempo.

Cuando comencé a realizar dirección de foto consideraba impensable la decisión de utilizar el trípode como punto de partida, porque en principio me parecía una herramienta poco dinámica y de la cual sería muy difícil comunicar una serie de cosas. Para mí siempre fue fácil proponer desde donde lanzar el encuadre, pero para esto debía tener la cámara en mano, caso contrario no podía encuadrar. Ahora puedo entender que para usar una cámara en trípode hay que tener mucha experiencia porque la cámara no se la puede estar moviendo de lado a lado a nuestro antojo. Trabajar con una cámara en trípode significa entender las dimensiones del espacio fílmico, prever la distancia focal adecuada, porque a diferencia de la cámara en mano, aquí no nos podemos acercar o alejar si es que lo consideramos necesario en medio de la escena y, por supuesto, lo más importante es que consiste en un ejercicio de construir la ilusión de movilidad a partir del tilteo y el paneo solamente.

Así mismo, panear y tiltear no es una tarea fácil, aunque lo parezca, gracias a la capacidad que tienen los operadores de cámara de televisión para componer con esos dos movimientos. En diciembre del año pasado tuve la oportunidad de trabajar para un programa de televisión llamado *The Amazing Race Israel*, un reality de deportes extremos donde el equipo venía a filmar algunas escenas a Ecuador atraídos por la riqueza visual de los paisajes. Era un grupo de diez camarógrafos experimentados y la tarea de ellos con un “sencillo trípode” significaba desde poder movilizarse rápido de punto a punto, hasta trabajar con la velocidad de los concursantes corriendo a lo lejos y que debían encuadrar con ópticas teleobjetivos que requieren de mucha práctica de los movimientos en trípode, para evitar cualquier temblor. Esta experiencia me ayudó a entender muchos elementos de la televisión, además de que los métodos de operación no difieren internacionalmente, solamente la diferencia de los contenidos con los que construyen sus programas. Luego de esta experiencia me di cuenta que un operador de Ecuador tiene la misma capacidad que un inglés: todos trabajan en función de construir el instante y a esto se debe que requieran de herramientas prácticas como el uso de lentes zoom o de paneos y tilteos.

En el minuto 14 de *Nuria...* tenemos una escena donde se dirige en una camioneta hacia el risco desde el cual lanza las cenizas de su madre. El lugar desde donde se filmó la escena era verdaderamente majestuoso, una carretera abandonada que hace más de cincuenta años era el camino por el cual se movilizaban los forasteros y los ingleses encargados de la explotación de los pozos de petróleo de Ancón. En un inicio, el plano se pensó como un cuadro fijo donde se podía divisar a lo lejos acercarse la camioneta zigzagueando por aquella carretera. Luego, nos dimos cuenta de que a pesar de la “majestuosidad” del cuadro, el plano estático del paisaje desviaba el interés sobre el elemento principal de la escena, Nuria y La Nena regresando al pueblo. Por esta razón decidí proponerle a Frank Vera algunos tiros de cámara, mediante lo más teleobjetivo del zoom, en este caso un lente de 250mm, para seguir a la camioneta en movimiento. Nos encontrábamos muy lejos del auto, es posible que a un kilómetro y medio de distancia, así que la única forma de coordinar el movimiento de la cámara con la camioneta era mediante los radios. Sumado a esto, tuvimos que subir la cámara de altura en dos secciones de *appleboxes* para colocarla en un ángulo contrapicado que nos permitiera componer con una parte del mar.

Eran cerca de las cinco y media de la tarde, momento en que empieza a caer el atardecer y el viento se vuelve más persistente en las zonas costeras debido a la marea. Algo tan sencillo como panear siguiendo a la camioneta, se convertía en una tarea bien compleja, a pesar de que para esto se utilizó un cabezal Ronford Baker de 150mm, los cuales están fabricados para soportar cámaras de hasta 150 lbs, igual el viento hacía tambalear el equipo. Para evitar que el viento hiciera temblar la cámara hubo que colocar *sandbags* en la base del trípode, además de tensar el cabezal con sogas para



que no se balanceara mientras paneaba. Luego de superar los percances de la naturaleza, debía entender entonces la velocidad del señor que manejaba la camioneta, aproximadamente entre 60 y 70 KM por hora. En los dos primeros intentos se me adelantaba, porque aparte de sincronizarme a su velocidad debía panear con la sutileza necesaria que un teleobjetivo requiere, además de las condiciones climáticas. La única forma de lograr el plano fue adelantando a la camioneta para evitar que esta me rebasara y terminara saliéndose del cuadro. Así me quedó claro para siempre que una cámara que se desplaza con paneos o tilteos no es un ejercicio tan sencillo como parece, que la coordinación en estos casos significa entender al espacio, el clima y encontrar armonía con los elementos que se filman.

En fin, que en el caso de *Nuria...* estos recursos me permitieron comprender la funcionalidad comunicativa que supone la utilización de la cámara con paneos o tilteos, sobre todo, que la movilización de la cámara es un trabajo con el cuerpo, con el espacio, como si estuviéramos bailando. Esto significa que hay que permanecer en una evolución constante del punto de vista, en la búsqueda de nuevos ángulos para transmitir diferentes sensaciones.

#### **2.4 Acercamientos sutiles (Zoom)**

Como menciono desde el inicio, hace mucho que vengo cuestionándome la preferencia de un movimiento de travelling sobre el zoom, que se le resta importancia a este último, etc. Normalmente se le considera como una forma de acercamiento distante, aferrado a un lugar, por supuesto desde una mirada ortodoxa sobre la funcionalidad de las herramientas cinematográficas. Es cierto que el zoom no constituye específicamente un movimiento, tampoco busco decir que funciona mejor que una cámara móvil que se desplaza por el espacio fílmico. Creo que todos tenemos claro que son formas diferentes para construir un tratamiento visual. Sin embargo, tomé esta decisión estética con el objetivo de advertir que el movimiento no consiste necesariamente en algo explícito, es decir que no requiere del desplazamiento físico en cuanto tal. El zoom era una forma más metafórica de movimiento, un desplazamiento óptico, en el que igualmente existe una especie de recorrido en el espacio y la forma de percibir este espacio depende de la velocidad con que se realice el *movimiento de zoom*.

Recuerdo que comenzando el proyecto mi primera idea acerca del zoom se daba desde las películas de artes marciales, las cuales vi muchas veces en la infancia en compañía de mi abuelo. A pesar de que los filmes de artes marciales tienen una praxis y objetivos diferentes al del cine de Glauber Rocha por ejemplo, normalmente en los filmes de artes marciales el uso del zoom sirve igual como una manera de enfatizar lo que va a suceder inmediatamente. Casi siempre el movimiento de zoom antecede a la acción, en este caso, normalmente son patadas, golpes a la cara o la mirada

vengativa del oponente. Al empezar a trabajar en *Nuria...* proponía esto como un esquema para implementar el zoom: manejarlo como una herramienta agresiva que sirviera de contrapunto para descolocar al espectador dentro de estos espacios suspendidos en el contexto cotidiano de Nuria y su madre. Sin embargo, poco a poco el zoom se fue transformando, reinventando, de manera tal que se da imperceptiblemente, sin interponerse entre la relación de Nuria y el espacio, pero que igual mantiene determinada tensión visual.

Nuevamente el uso del zoom significaba una negociación con el equipo, específicamente con la guionista y el director, Leslie Castro y Frank Vera, por lo que consideré como una *búsqueda en lo precario*. Por un lado, sabía que durante mucho tiempo Frank había esperado hasta su graduación para trabajar con determinados lentes de cine -Arri ultra primes-, que él consideraba de buena calidad desde el punto de vista tecnológico y que para mí era más como un capricho, porque al final son los lentes estándar que se utilizan en la “industria”. Por otro lado, estaba también el temor de Leslie, respecto a que el zoom no era la herramienta adecuada para transmitir la intimidad de los personajes. Por estas razones y dado que el guion iba evolucionando, de versión en versión complejizándose la narrativa, terminé por re-plantearme el uso del zoom y, en este sentido, localizar los momentos que lo requerían como herramienta de manera imprescindible.

Desde mi experiencia como asistente de cámara, notaba la poca apertura de los directores de foto del país al empleo de las ópticas varifocales, a pesar de que se tratan de herramientas distintas a lo que se encuentra normalizado y que suponen un ahorro en tiempos de producción. Esto último no lo permiten las ópticas prime -o fijas-, debido a que en una escena que requiere el cambio de al menos dos lentes, ya significa un desgaste físico entre los actores, que deben esperar para luego continuar con la escena, que hasta podría perderse en su totalidad si el cambio de óptica interfiere en el trabajo de los actores.

Luego de concretar el uso del zoom, esto significaba autogestionarme para conseguir un lente varifocal. Como les he mencionado, los lentes zoom no son algo de todos los días en los sets, sean estos de publicidad o de películas, incluso no recuerdo alguna película ecuatoriana que haya utilizado ópticas varifocales como parte de su propuesta. La poca demanda, ha llevado a que las casas de alquiler no cuenten con una variedad importante en ópticas varifocales, aunque tampoco Ecuador es un país con casas de alquiler que tengan variedad de ópticas primes. Para ser exactos, las casas de alquiler del país cuentan exactamente con: 2 lentes Alura 45-250mm, 2 sets de Angeniux Optimo 16-42mm y 30-80mm y, aparte, un lente olvidado, el Angéniux 25-250 f/3.2. Este Angéniux 25-250 f/3.2, un lente vintage -a diferencia de los otros mencionados- y que data de 1960, la misma serie de

Angéniux que utilizó el director de foto László Kovács para filmes como *Easy Rider*<sup>75</sup>, era la única opción debido a que los demás lentes varifocales mencionados tenían costos de alquiler excesivos.

Al inicio el Angéniux 25-250mm no era mi mejor opción de lentes varifocales, mi objetivo era conseguir el Alura 45-250mm, debido a que cuenta con tecnología óptica Fujinon y es un lente elaborado para el digital. Además, tiene mayor contraste en la definición de las formas y es un lente mucho más luminoso, teniendo en cuenta que su apertura máxima de diafragma es T. 2.6, a diferencia del stop y medio menos del Angéniux 25-250mm. Era lógico que no podría solventar los costos de alquiler de un lente como el Alura 45-250mm, donde lo más barato por día era 400 USD.

Debido a esto, decidí recurrir a la opción del Angéniux 25-250mm, que no había pasado por mantenimiento hace mucho tiempo, lo que a su vez traía consigo otros problemas, que terminaron convirtiéndose en una herramienta estética. Así, mi objetivo se convirtió en valerme de que el lente no se encontraba en sus mejores condiciones, para así poder conseguirlo gratis o tal vez al precio más accesible posible. Decidí pedirles un día el lente para realizar unas pruebas de cámara y, efectivamente, el lente no se encontraba en condiciones que un set exigente habría aceptado.

El día de las pruebas traté de aprovechar el lente, para también utilizarlo con las actrices y visualizar el maquillaje. El lente estaba totalmente descolimado, había sufrido un golpe que movió los espejos internos provocando cierto problema de definición del foco, una especie de *glare* en los bordes de las formas. Este defecto, paradójicamente, me convenció de que era lo que necesitaba en lugar de un lente moderno como el Alura 45-250mm. Mientras más pruebas realizaba y veía a la actriz a través del lente, más me enamoraba de la sensación fantasmagórica que generaba este “defecto”. Pero, lo que para mí se convertía en una ventaja estética, era una pesadilla para el foquista, que tuvo que diseñar sus propias marcas para el lente, debido a que el deterioro de este era tal, que al hacer zoom el foco no conseguía mantenerse y era preciso constantemente que el foquista corrigiera el foco mientras yo hacía zoom, lo que no habría pasado en un lente sin defectos.

---

<sup>75</sup> Denis Hopper, *Easy Rider*. (Los Ángeles: Pando Company Inc., 1969), 35mm (color), 95 min.

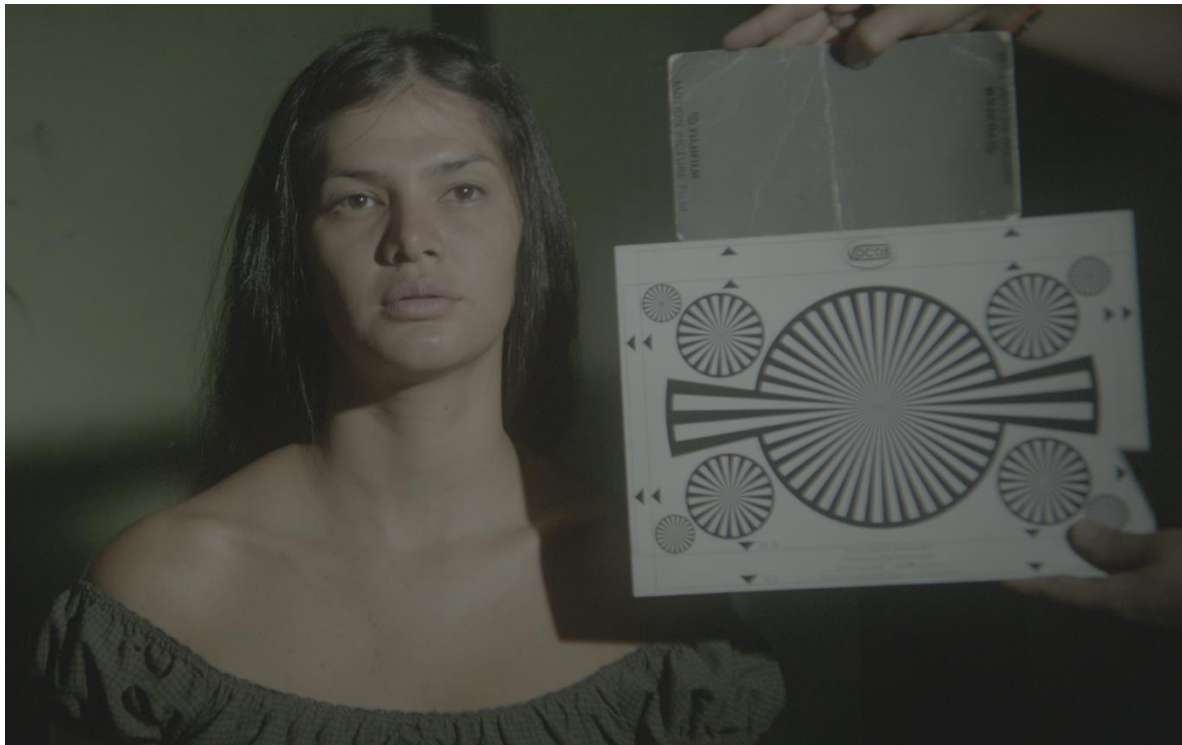


Fig. 7

La imagen (Fig. 7) forma parte de las pruebas de cámara donde decidí incluir a los actores. Como podemos ver, al lado derecho tenemos una cartilla de foco donde la esquina derecha no tiene la misma definición que la izquierda, cuando deberían todos los bordes estar enfocados.



Fig. 8

En la imagen anterior (Fig. 8) podemos ver con más detalle el defecto. Aquí se encuentra la actriz que interpreta a Berenice y el actor que representa el personaje de Clímaco y, a pesar de que los dos actores se encuentran uno al lado del otro, a la izquierda, donde aparece la actriz

se mantiene enfocado, mientras que a la derecha pierde definición en los bordes. En este ejemplo se supone que los dos personajes deberían estar en foco, sin embargo, el defecto del lente generaba esta sensación.

A continuación, quisiera mostrar algunos fotogramas donde este “defecto”, con la ayuda de los filtros de cámara que también utilicé como propuesta de foto, ayuda a construir un mundo onírico con personajes no del todo definidos, extraños pudiera decirse.



Fig. 9

Como vemos en el fotograma anterior (Fig. 9), Nuria y Berenice se encuentran al mismo nivel, las dos deberían estar en foco, sin embargo, la única que permanece enfocada es Berenice.



Fig. 10

Puede que este otro fotograma sea uno de mis favoritos en todo el filme, debido a que el defecto genera un brillo particular en los ojos de Nuria y aunque debería estar enfocado en su rostro, solo lo está en el cabello (Fig. 10). La especie de glimmer en los ojos, da la sensación de que Nuria se encuentra contenida y se encuentra a punto de echarse a llorar. Los bordes del cuerpo de Nuria no están definidos, es como si ella también se tratara de un fantasma, como si no perteneciera a ese mundo. Seguido a esto, el sueño se convierte en pesadilla y Nuria ve a su madre en llamas.

Tal vez hubiera sido un error trabajar con otro tipo de óptica, sobretodo porque este lente es muy compacto y nada invasivo, a diferencia de otras ópticas varifocales como el propio Alura 45-250mm. Sin duda, el Angéniux 25-250mm no es algo que yo busqué precisamente, sino más bien un lente que me encontró a mí y del que pude apropiarme de sus “defectos” para revertirlos en beneficio de la obra. Como se trataba de un lente vintage, también significaba que tenía ciertas aberraciones cromáticas, debido a que no cuenta con la tecnología anti-flare que tienen todos los lentes modernos. Por esta razón, también habría sido un error trabajar con otro tipo de óptica, sobretodo porque la tecnología del Angéniux 25-250mm, contribuía mucho mejor con el concepto de que la imagen

pareciera más bien una emulsión fílmica y que tal vez se hubiera sentido muy falso si se la trabajaba con un lente moderno, que tuviera demasiada definición.

A lo largo del filme, todo el tiempo mantuve la presencia del zoom, un ejercicio leve casi imperceptible, que buscaba ser tan natural como la respiración. No obstante, existen dos momentos donde el zoom realiza un desplazamiento largo y que comunica algunos elementos que de otra manera no se habrían conseguido.

Cuando Berenice le menciona a Nuria que alguien robó una de sus gallinas, existe un diálogo muy íntimo entre las dos. Nuria trata a Berenice como si lo que dijera no fuera tan importante. Luego le sigue un zoom out casi imperceptible de ellas donde, seguidamente, se escucha la frase: ¿Guardaste la ropa? A lo que Nuria responde afirmativamente, pero Berenice le vuelve a preguntar. Entonces Nuria le pregunta si cree que es una mentirosa y, cuando termina la frase, vemos un plano general con la ropa tendida que se mueve por el viento y donde una prenda de color rojo resalta entre las demás. (Fig. 11 y 12)

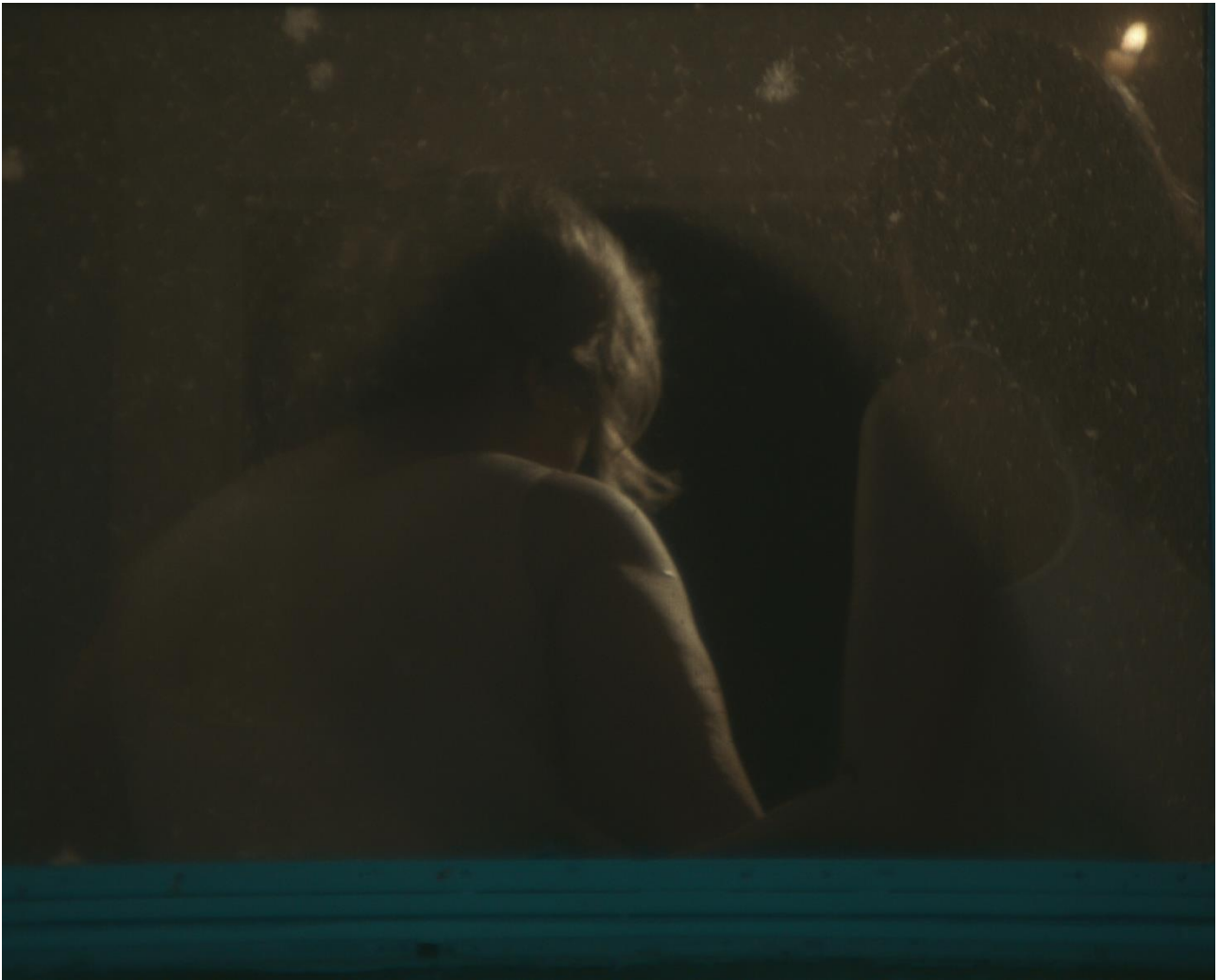


Fig. 11



Fig. 12

Esta escena significaba para la guionista algo muy preciso, la idea de que la mentira consiste en una especie de paliativo durante los momentos más difíciles. Si esta escena se hubiera construido en dos planos a partir de un corte, es decir un primer plano de ellas y luego el plano general con la ropa, no se habría conseguido el mismo efecto. Es posible que entonces se hubiera experimentado este corte como demasiado abrupto y habría sido difícil revelar la existencia de la ropa, que es a fin de cuenta el elemento que revela la mentira de Nuria. Es por esto que aquí el zoom se convierte en



una herramienta muy sutil, que no interfiere con el diálogo que establecen los personajes y que al mismo tiempo comunica de manera efectiva el subtexto de la escena.

La otra escena donde el zoom funciona de la misma manera acontece durante el minuto 4:30, luego de pasar por la rutina cotidiana de las medicinas, vemos que madre e hija se encuentran acostadas en la cama. Berenice empieza a divagar preguntado a Nuria, un poco metafóricamente desde el guion, cómo duermen los murciélagos, pero esta le pide que se duerma. (Fig. 13)



Fig. 13

La cámara comienza a acercarse a ellas por medio del zoom in, mientras Nuria observa con admiración a su madre, le acaricia el rostro y le pregunta qué hará cuando ella muera. Cuando Berenice responde a Nuria, ya nos encontramos en un primer plano del rostro de las dos, una especie metáfora también sobre la intimidad, la cercanía que existe entre las dos. (Fig. 14)



Fig. 14

Algo interesante de lo que me di cuenta con el zoom, es también la forma en que la percepción con respecto a la exposición de la imagen cambia, conforme a si tenemos un plano general y luego un primer plano. En este caso, el plano general del encuadre mantiene una exposición adecuada, o más bien acorde a lo que se puede inferir de la escena: una luz de habitación, íntima, sin mayor distracción y una luz cian que se supone que procede del tv que se escucha. Luego, cuando se llega al primer plano existe la sensación de que la exposición disminuye, debido a que desde un primer plano podemos percibir muchos más el contraste del rostro de Nuria al lado izquierdo, lo termina por dirigir la mirada hacia los ojos blancos y ciegos de Berenice.

## 2.5 Al otro lado de la pantalla (espectador y proyección)

Siempre he admirado la audacia de quienes pueden transgredir el lenguaje y no pienso mencionar nombres, porque a fin de cuentas cada quien tiene sus propios “ideales” dentro de la historia del cine. Cuando empecé *Nuria...* pensé que parte del proceso de experimentación con las herramientas, también era una forma de descomponer, de-construir eso “adecuado”, aprendido en la “academia”, entiéndase. Ahora, confirmo una vez más que existe una brecha entre pensar el cine y hacerlo. Con esto me refiero a que no siempre la forma de reflexionar en torno a una obra contribuye necesariamente con el desarrollo de nuestro lenguaje artístico o viceversa. Así también, muchas veces las obras del cine, que en algún momento consideramos como una especie de “mito fundacional” en nuestro proceso de construir una mirada, van a ser un referente solo cuando desde nuestro propio sentir humano se convierten en necesarias para nuestro quehacer cinematográfico y esto es algo que pasa de forma inconsciente. Quisiera poder decir que la forma en que las películas analizadas durante el primer capítulo utilizaron el zoom o el resto de las herramientas que menciono, fue una inspiración directa, pero no es así completamente. En muchos casos algunas de las películas que menciono las conocí después de plantearme los temas de esta tesis, además de que considero que cada una tiene fórmulas distintas de explotar las herramientas cinematográficas que ahora comparto con esos filmes.

Uno de los lugares más valiosos del cine va a ser el de observar, el lugar del espectador. Pero la observación es un juego irónico, al menos para mí. En el lugar de la observación muchas veces he visto filmes sin entender gran parte de las cosas que construyen y, paradójicamente, creo que las cosas que menos he entendido muchas veces son las que más he conservado en mi memoria. Dicho esto, considero que para poder realizar un cine que piense en el espectador, nosotros también debemos ser espectadores, pero sin pretender nada más allá que acto de observar en sí mismo.

Luego de realizar *Nuria...* trabajé el color durante un mes y medio, durante el cual junto al foquista del cortometraje y luego asistente de color, Diego Coello, trabajábamos sin sonido con el fin de que no nos distrajera de las necesidades estrictamente visuales del filme, al menos en esta etapa de post-producción. Básicamente era pensar al cortometraje como una película silente. Veíamos día a día durante siete horas diarias las escenas del cortometraje y siempre terminaba preguntándole a Diego qué opinaba de cada herramienta que había utilizado. Creo que algo que debería mencionar es que para mí un filme nunca está del todo concluido, por lo que siempre me he sentido vulnerable repensando sobre cada una de las herramientas que utilizo y cuestionándome otras formas de haberlas utilizado.

Una vez finalizado el color de *Nuria...* entregamos el material para que fuera integrado a la mezcla de sonido. Entonces fue que decidí ver *Nuria...*, con todos los componentes, desde una mirada de espectador, olvidando lo que hice o no hice. Al finalizar sentí un remordimiento en el corazón y

comencé a “echar” algunas lágrimas, las mismas que vienen a mis ojos, luego de ver algunos filmes que han quedado escritos en mi memoria. Sin embargo, temía que esta emoción no fuera igual en los espectadores, o que se considerase al cortometraje desde los criterios que el cine contemporáneo, más bien el taquillero, impone.

En realidad, me di cuenta que detrás de ese temor también se escondía esa especie de subestimación del espectador ecuatoriano, la posibilidad de que no sería capaz de interpretar determinadas herramientas. Sin embargo, una vez más me doy cuenta de que el cine es verdaderamente un lenguaje democrático de interpretación y cada quien puede construir y sentir en la medida en que sus conocimientos le dictan o permitan. Ahora bien, esa palabra “conocimiento” me viene haciendo ruido debido a que se encuentra revestida de todas las construcciones sociales que la academia impone. Considero que es mejor pensar en que la interpretación de algo parte desde las sensaciones o experiencias y que estas se construyen a su vez en la vida cotidiana.

El día 26 de mayo de 2019 realizamos una primera proyección de *Nuria de Piernas Largas*. La sala en la cual se hizo esta proyección -MAAC Cine- no era la más adecuada en términos de sonido e imagen: no contaba con un proyector calibrado adecuadamente, ni con un sistema de sonido 5.1. A pesar de que la sala carecía de esas cualidades, la experiencia en la pantalla grande permitió a los espectadores constatar de alguna manera ese “realismo mágico” que se buscaba transmitir en *Nuria...* y a partir de todas las herramientas utilizadas, de las cuales hace referencia este texto.

Uno de mis mayores temores ese día era que mi abuela no pudiera entender la historia. Siempre he medido la eficacia de comunicación de un filme desde la forma en que mi abuela pudiera entender las herramientas que lo comprenden. Por ejemplo, filmes de Jean-Luc Godard como *Notre musique*<sup>76</sup>, los he visto en su compañía para comprobar si ella, al igual yo, siente determinada conexión con las imágenes, a pesar de no seguir estrictamente el hilo narrativo de estas. Este ha sido mi método hasta ahora, aún no sé qué pueda pasar mañana cuando ella no esté. En esa primera proyección no recibí preguntas directas acerca de las herramientas utilizadas. La mayor cantidad de preguntas recaían sobre la dirección, preguntando la razón de los “efectos” y/o herramientas utilizadas. Indudablemente, el estado de los espectadores pasivos no pasa desde la reflexión directa hacia determinadas cosas, sino que pasa por las emociones. Si lo vemos de esta manera, se podría inferir que, dado que los espectadores se sintieron atraídos por estos “efectos”, la idea de presentar algo diferente con el objetivo de despertar otras emociones fue efectiva.

---

<sup>76</sup> Jean-Luc Godard, *Notre musique*. (Bosnia-Herzegovina: Avventura Films, 2004), 35mm (color), 80 min.

## 2.6 Glosario *-de otras herramientas.*

Dentro de todo lo que construye la visualidad fotográfica de *Nuria de Piernas Largas*, también se emplearon otras herramientas que no necesariamente se mencionan en este texto. La razón por la cual no se las menciona, no se debe a que se tratan de herramientas menos importantes, sino más bien porque podía distraerme del rumbo de lo que buscaba analizar precisamente. En el corto camino de dirección de foto que he tenido, he venido tratando de implementar algunas otras herramientas que me ayudan a construirme en la aspiración ser directora de fotografía. Quiero hablarles a continuación un poco sobre mi tratamiento de la imagen a través de las mismas.

**Color:** Una de las etapas de post-producción que he decidido venir realizando por mi cuenta es la etapa de colorización. Para mí la realización del color en los proyectos donde me encargo de la dirección de foto, significa algo así, como el proceso de revelado de las imágenes que registro. Esta es una de las etapas más valiosas donde puedo re-pensar sobre lo creado y además comprender cómo funcionan las decisiones en set con respecto a la luz.

Para *Nuria...* el proceso de color comenzaba desde la noción sobre la cual previamente ya venía trabajando: enfrentarme a esa fascinación contemporáneo de crear imágenes con gran resolución. Aún no logro entender el deseo que existe por filmar con cámaras de muchos pixeles, ni de los 4K, 6K, 8K. El digital logró democratizar las formas de hacer cine, pero esto trajo consigo una ola sistemática donde las cámaras antagonizan por venderse como la mejor opción en base a su resolución. Esto ha llevado a pensar que las imágenes nítidas y plásticas, consisten en la experiencia verdadera o correcta. Lo cierto es que esta hiperrealidad, solo nos ha conducido a olvidar que la razón por la cual decidimos hacer cine, es por la posibilidad de experimentar el mundo desde una mirada que transpone o transforma la realidad. Si lo que queremos es observar la realidad basta con quedarnos a ver la vida misma pasar, incluso los programas de naturaleza, que consisten en la mimesis por excelencia, porque manejan un tratamiento sofisticado sobre la forma de presentar la vida.

Es por eso que *Nuria...* ha significado mi mayor tratamiento sobre la imagen con respecto al color. El objetivo, desde lo que se hizo en set, era trabajar el material como si fuera fílmico. Para esto se trabajó con algunos filtros -los cuales menciono en otro ítem más adelante- para conseguir otras temperaturas de color. Luego en la sala de colorización, buscaba lograr la sensación de una determinada emulsión de Fujifilm llamada “Eterna”, la cual se caracteriza por generar matices verdosos en los tonos negros, por tener un alto contraste de la imagen. Para esto intenté comprender la forma en que funcionaba su curva sensitométrica, revisando filmes que hubieran utilizado esta

emulsión como, por ejemplo, *Requiem for a Dream*<sup>77</sup>. Para poder ofrecer un espacio de color al material, se aplicó un LUT que ayudaba a contrastar la imagen y sobre esta se trabajó moviendo las curvas de color, hacia los matices de la emulsión de Fujifilm. Se crearon tres tratamientos distintos para adaptarlos a las diferentes escenas. El primero era mover las curvas para un interior día, luego para interior noche y al final un exterior día. Después de comprobar que los tres procesos funcionaban adecuadamente, se comenzaron a colorizar todas las escenas.

También he venido poniendo grano a las imágenes que realizo, sobretodo porque he tratado de entender por qué las imágenes que tienen grano dan una sensación visual diferente, se sienten como imágenes cálidas, humanas. Gracias a las investigaciones que realicé en trabajos anteriores donde he puesto grano como decisión estética, entendí que gran parte del placer visual que se puede sentir gracias a este se debe a la forma en que nuestro cerebro procesa la luminancia y el color de las imágenes. De esta manera, el leve contraste que genera este grano sobre la imagen da la sensación de que existe mayor contraste en la misma. Es así como todo este proceso se fue construyendo en cada sesión de color de *Nuria...* para lograr una imagen atemporal, que parezca de esta u otra época y sobre todo para permitir una experiencia de color distinta a lo que normalmente podemos apreciar: un color “melancólico” donde los matices ocres y verdes prevalecen a lo largo del filme.

**Emulsión:** Como pudieron leer más arriba, trato de que el trabajo con el digital sea como trabajar en fílmico, más allá de las razones estéticas. También decidí hace mucho que fuera así, debido a la superficialidad desde la que solemos considerar el digital. La ventaja de no tener que depender de los pies de película disponibles para filmar, ha generado la costumbre de que podemos filmar sin tener una visión firme en torno al trabajo de dirección de foto. Es maravilloso poder cometer un error para luego mejorarlo, pero no es bueno cuando no existe un cambio ni un mejoramiento sobre estos errores. Es por eso que he empezado a tratar de pensar en fílmico con la finalidad de aprender *a tener oficio*, verdaderamente.

Dentro del proceso previo a filmar, comencé a decidir los artilugios que utilizaría en *Nuria...* para incrementar la propuesta de un mundo extraño o mágico y también para trabajar sobre lo que ya les mencioné de construir imágenes que no se “sientan” ni digitales ni plásticas. Para lograr esto volví al uso de algunos filtros de cámara llamados Promist, que básicamente lo que hacen es suavizar las formas y destacar los destellos de las altas luces. Existen en varias densidades, pero para *Nuria...* se empleó específicamente *White Promist 1 y 1/2*, los dos filtros al mismo tiempo, lo que en las escenas que tienen primeros planos transmite una especie de sensación de ensueño. Otros filtros que también se utilizaron para construir la sensación de emulsión fue el Chocolate, mediante el cual acentuábamos los medios tonos, es decir específicamente las pieles, los atardeceres, la naturaleza. Junto a esto se

---

<sup>77</sup> Darren Aronofsky, *Requiem for a Dream*. (New York: Artisan Entertainment, 2001), 35mm (color), 102 min.

mezclaban también luces con temperatura de color fría, las cuales gracias al filtro no afectaban los medios tonos y permitían obtener esta dicotomía visual entre calidez y tonos cian.

**Fuego:** El trabajo de iluminación desde un inicio trató de ser de tipo neorrealista, con esto me refiero a que acentuaba la belleza de lo “real”. Uno de los elementos que utilizados en el filme fue la iluminación a partir de la sensación que da el fuego. En las escenas iniciales se supone que no hay luz, un par de velas iluminan la escena, mientras que afuera de la casa un color cian de noche americana entra por las ventanas. Para tratar esta iluminación se trabajó con luces puntuales que simularan la exposición ante una vela o, mejor dicho, de cómo nosotros creemos ver cuando estamos frente a una vela. Lógicamente, una vela no es un nivel de exposición que permita a una cámara poder registrar una imagen, pero dentro de nuestro imaginario tenemos la idea de que las velas permiten iluminar el espacio en condiciones donde no hay ninguna luz artificial.

Otro momento donde el fuego se convierte en el elemento principal para iluminar es en las escenas donde vemos a Berenice envuelta en llamas. Hoy es muy fácil trabajar simulando la luz de las velas o de fogatas, gracias a luces con tecnología LED que cuentan con estos *presets*, un ejemplo serían los SkyPanels de ARRI. Pero lógicamente, una vez más, tratándose de un proyecto sin un presupuesto para costear tecnología de ese tipo, recurrimos a trabajar desde la precariedad. Para la escena que vemos a Berenice en llamas, el departamento de arte colocó cuatro hileras de cañas con telas para quemar. Las colocaron de tal manera que las llamas no se vieran todas a un mismo nivel y así mismo hileras en la parte de atrás de Berenice. La exposición que daban estas hileras de caña ya era una luz adecuada para trabajar. Sin embargo, se optó por colocar dos luces tungsteno con dimmer y acentuar el parpadeo aleatorio de las llamas. Así mismo, podemos ver este efecto en el rostro de *Nuria...* cuando observa a su madre en llamas antes de despertar de su ensueño.

**Sol:** La gran parte de la iluminación utilizada en *Nuria...* se construyó desde la visión neorrealista de acentuar lo real. Gran parte de las escenas que vemos presentan a Nuria envuelta por la luz del sol, así como las sombras de los árboles producidas por el sol son una puesta en escena por parte del departamento de foto. Es real la presencia del sol y para esto se trató de encontrar una locación que estuviera localizada hacia donde cae el atardecer, a pesar de que muchas veces la duración del atardecer o del sol en el cenit, no alcanzaba para filmar escenas con actuaciones que requerían repetirse una y otra vez. Para esto se trataba de filmar todos los planos generales primero y luego los planos detalles del rostro o elementos donde veíamos las sombras de los árboles se filmaban con luz artificial y con ramas que hacían las veces de ramas.

La escena cuando Nuria se sienta en su cama luego de buscar a su madre se hizo en su totalidad con luz artificial, debido a que el atardecer baja en cuestión de minutos y la actriz requería de tiempo para conseguir el sentido de la escena. Se trabajó con luces de 2500 watts dirigidas a cada ventana y

colocando ramas adelante de las luces para simular la ilusión de que se trataba del sol. En la misma escena, en el primer plano de ella sentada en el piso, se puede notar mucho más la sensación que su rostro se ilumina y vuelve a penumbra, gracias a esta puesta en escena de la luz.

**Ralentí:** Una de las herramientas que hace mucho venía queriendo incluir es el uso del ralentí, que en realidad no es lo mismo que la cámara lenta. Recuerdo que hace mucho tiempo en alguna clase de la universidad traté cuestionar lo que nos hace sentir la cámara lenta y cómo esta capacidad sobrehumana de llegar a ver lo que no vemos realmente, generaba cierto placer visual volviéndose casi adictivo, pero que a su vez consiste en una herramienta utilizada sin otra justificación que el deseo de observar con minuciosidad. En aquel momento, dentro de aquella investigación y con el fin de entender por qué existe esa admiración por algo tan tecnológico como la cámara lenta, llegué a *France/tour/detour/deux/enfants*<sup>78</sup> una serie de televisión de Jean-Luc Godard donde se lanzan cuestionamientos en torno a la infancia, el aprendizaje, la relación con el mundo y el lenguaje. En algunos capítulos Godard hace uso del ralentí desde la mutilación de este, programas que no son filmados con una velocidad de fotogramas adecuada para ser cámara lenta, que al momento de ser lenteados se ralentizan obteniéndose una imagen fraccionada, incompleta, que permite otros estados de abstracción distintos a los que permiten la cámara lenta.

Para *Nuria*... desde un inicio sugerí a Frank la implementación de esta herramienta como una forma de transmitir un tiempo que se va des-construyendo y la desesperación de Nuria por encontrar a su madre. El primer momento donde se utiliza el ralentí es cuando vemos a Nuria en el mercado mirando desesperada hacia todos lados con el fin de ver a su madre. Poco a poco, el movimiento se empieza a descomponer hasta convertirse casi en reflejos de formas incomprensibles. El segundo momento fue la mezcla del ralentí con el zoom, durante una escena muy difícil de lograr. Así, para que el ralentí fluyese entre elemento y elemento sumado al zoom, tocaba ser muy precisos en la forma que se iban colocando los objetos en el cuadro y de entender las proporciones de cada uno, para evitar corregir el cuadro y tener que volver a empezar. Por medio de un zoom in la cámara se acerca poco a poco a los objetos que nos comunican que Berenice está muriendo: la vaca, la silla de rueda, la mascarilla de oxígeno, la foto, los diarios y, por último, las zapatillas en un primer plano que ya no cuenta con el horizonte del cielo. Por medio de este ralentí el tiempo se des-construye, no existe y se convierte en una ilusión que precede al final de una vida.

---

<sup>78</sup> Jean-Luc Godard y Anne-Marie Miéville, *France/tour/detour/deux/enfants*. (Paris: Institut National de l'Audiovisuel (INA), 1977), video (color), 26 min aprox por episodio.



## CONCLUSIONES.

Una vez que hemos trabajado en torno a la experimentación, así como la manera de implementar las herramientas sobre las cuales reflexiona este texto, hemos logrado saciar gran parte de las dudas que conllevaron a la construcción del mismo y que me condujeron a especular en torno a la funcionalidad y re-inención de estas herramientas cinematográficas. En muchos casos, en el mismo set consistieron en un reto inesperado, pero que al mismo tiempo permitía enriquecer las reflexiones presentes. En este sentido, podemos concluir que:

-Trabajar el espacio fílmico partiendo del tamaño de otros lienzos -relación de aspecto- significó comprender también otros elementos, como prestar atención a la forma en que funciona nuestro cerebro y lo que experimentamos frente a determinadas geométricas, como las imágenes apaisadas. Por otro lado, una relación de aspecto cuadrada significa aprender a componer en función de las limitantes del espacio a lo ancho. La utilización de una relación de aspecto 1.33:1, que a diferencia de la 2.35:1, requiere que se componga el cuadro a lo ancho más que a lo alto, ayudó a enriquecer el trabajo en conjunto con el departamento de dirección de arte. Así, desde la sutileza que requería la relación de aspecto 1.33:1, se colocaron los elementos en función del plano y se aprendieron distribuir las formas que construían al mismo. Las escenas finales que requieren una relación de aspecto 2.35:1, permitieron entender por qué esta decisión estética, determina una serie de precisiones al momento del quehacer cinematográfico. Con esto nos referimos a que las relaciones de aspecto anamorfizadas construyen una narrativa diferente con la composición. Por ejemplo, un primer plano que se elabora desde una relación de aspecto 2.35:1 va a requerir cortar el rostro de los personajes a lo alto, si es que se busca evitar espacio vacío e innecesario a lo ancho. En una relación de aspecto 1.35:1, este mismo ejemplo significaría, implementar un encuadre donde los rostros ocupan todo el espacio del cuadro, sin necesidad de evitar áreas inutilizadas a ambos lados. Por otro lado, si ahora tomamos de ejemplo la necesidad de encuadrar un paisaje, una relación de aspecto alargada va a facilitar la composición de este, mientras que un plano que se trabaje en una relación de aspecto cuadrada necesita el empleo de distancias focales angulares o gran angulares, para permitir que la misma cantidad de paisaje que entraría en la relación de aspecto 2:35.1, pueda quedar igual en un encuadre que use una relación de aspecto 1.35:1.

-Con esto queda claro la funcionalidad que cada relación de aspecto permite, sin embargo, el uso de estas también condiciona libertades de tipo creativo, donde se busca construir contrapuntos visuales como, por ejemplo, paisajes desde una relación de aspecto cuadrada y tratar de hablar así de algo que está aprisionado y no puede desarrollarse libremente. Hay que trabajar todavía sobre estas otras relaciones de aspecto que ya no son de uso cotidiano, pero igual están ahí entre la lista de múltiples formatos que se pueden emplear. En fin, la relación de aspecto tiene que comenzar a ser una decisión

en función de la historia y no una herramienta que se utiliza bajo está normado o establecido, que serían las relaciones de aspecto apaisadas como el 2:35.1.

-Reflexionar acerca del uso de ópticas varifocales, ha llevado a descubrir la gran ventaja que tienen y poder confirmar la hipótesis de que son una herramienta de uso extendido en la televisión, debido a que facilitan la comunicación visual permitiendo en cuestión de segundos pasar de planos generales a primeros planos o a la inversa. Pero, a pesar de la facilidad de comunicación que propicia el zoom, también ha existido una reflexión sobre la forma de implementarlas en función de comunicar una narrativa determinada que requiera construir ciertas analogías. Es el caso de acercarnos a pesar de estar anclados a un determinado lugar y así a poner en práctica esto como otras formas de trabajar el desplazamiento y tiempo fílmico.

- Puede que la herramienta más notable en la creación de un lenguaje cinematográfico sea el paneo y el tilteo. Este recurso constituye el comienzo para construir el sentido del movimiento en el cine. Es una herramienta que se debe valorar mucho más y no se puede considerar como obsoleta debido a la asociación que hacemos de esta con la cámara en trípode. La capacidad del paneo y tilteo para permitirnos al paso la construcción de perspectivas diferentes a partir de mover la cámara, es un ejercicio que permite aprender a trabajar con el espacio fílmico y prever las necesidades de determinadas puestas en escena.

\*\*\*

Como punto final, considero que el cine constituye la mayor capacidad del hombre por construir un lenguaje distinto a otros, re-inventarlo y estructurarlo constantemente, en función de los requerimientos del guion. Hacer cine significa poder asociar imágenes de manera adecuada e inadecuada -o más bien libre- para darles un peso visual y sobretodo, tener un punto de vista. Esto último es lo más importante, porque sin un lugar de enunciación estaremos registrando acciones que no consiguen comunicar ni expresar nada al mundo. De esta manera, sin punto de vista no existe reflexión con respecto al tema que nos desconcierta y que nos genera la necesidad de hablarle al mundo a través de imágenes en movimiento.

Por otro lado, la dirección de foto no necesariamente es algo que se aprende en la academia. Todos podemos aprender a iluminar, todos podemos calcar el trabajo de determinados directores de fotografía, pero en lo que debemos trabajar arduamente es en la capacidad de construir una voz a través de la luz, los movimientos de cámara y la composición. Para esto es necesario la observación activa y sensible del mundo, desde las cosas más sencillas que difícilmente nadie ve hasta lo más obvio, como observar un atardecer común.

## **BIBLIOGRAFÍA:**

Angenews. «31 July 1964: 50 Years Ago, The First Close-Up images of the moon», Revista *Angenews. The art of optics*, segunda edición. (2015): 79.

Astruc, Alexandre. *Nacimiento de una nueva vanguardia: la «Caméra-stylo»*, en Textos y manifiestos del cine por Joaquim Romaguera i Ramió. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A, 1993.

Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet. *Estética del filme. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Ediciones Paidós, 2005.

Baudrillard, Jean. *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu, 2006.

Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Barcelona: Paidós, 1984.

Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Editorial Lumen, 1984.

Film and Digital Times. «NASA to Nixon», Revista *Film and Digital Times*. (2013): 30

Gauthier, Guy. *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Madrid: Cátedra, 1996.

Hall, Nick. *The development and use of the zoom lens in American film and television: 1946-1974*. University of Exeter, 2012.

Huxley, Aldous. *Un mundo feliz*. Barcelona: Debolsillo, Ed., 2014.

Krauss, Rosalind. *Lo fotográfico. Por una teoría de los desplazamientos*. Barcelona: Gustavo Gili S.A., 2002.

Rancière, Jacques. *Béla Tarr. Después del final*. Buenos Aires: El cuenco de plata, 2013.

Rincón, Omar. *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad el entretenimiento*. Barcelona: Gedisa, 2006.

Rocha, Glauber. *El Cinema Novo*. Brasil, 1967.

Shōnagon, Sei. *El libro de la almohada*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú Fondo editorial, 2002.

Zunzunegui, Santos *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra/Universidad del País Vasco, 1989.

## **FILMOGRAFÍA:**

Altman, Robert. *M.A.S.H.* Los Ángeles: Aspen Productions, 1970, 35mm (color), 116 min.

Aronofsky, Darren. *Requiem for a Dream*. New York: Artisan Entertainment, 2001, 35mm (color), 102 min.

Coppola, Francis Ford. *Apocalypse Now*. Los Ángeles: Zoetrope Studios, 1979, 70mm (color), 147 min.

Dolan, Xavier. *J'ai tué ma mère*. Quebec: Mifilifilms, 2009, 35mm (color), 96 min.

Godard, Jean-Luc. *Notre musique*. Bosnia-Herzegovina: Avventura Films, 2004, 35mm (color), 80 min.

Godard, Jean-Luc y Anne-Marie Miéville. *France/tour/detour/deux/enfants*. Paris: Institut National de l'Audiovisuel (INA), 1977, video (color), 26 min aprox por episodio.

Hitchcock, Alfred. *Vertigo*. Los Ángeles: Alfred J. Hitchcock Productions, 1958, 35mm (Color. Technicolor), 129 min.

Hitchcock, Alfred. *Psycho*. USA: Shamley Productions, 1960, 35mm (blanco y negro), 109 min.

Hopper, Denis. *Easy Rider*. Los Ángeles: Pando Company Inc., 1969, 35mm (color), 95 min.

Kieślowski, Krzysztof. *Dekalog*. Varsovia: Televisión Polaca, 1988, 35mm (color), 572 min.

Lumière, Louis y Auguste Lumière. *La sortie de l'usine Lumière à Lyon*. Lyon: Lumière, 1895, 35mm (blanco y negro), 1 min.

Marker, Chris. *Le Mystère Koumiko*. Paris: A.P.E.C. y ORTF, 1965, 35mm (color), 46 min.

Mulligan, Robert. *Summer of '42*. Los Ángeles: Warner Bros Pictures, 1971, 35mm (color), 104 min.

Pasolini, Pier Paolo. *Comizi d'amore*. Nápoles: Arco Film, 1964, 35mm (blanco y negro), 92 min.

Reitman, Ivan. *Ghost Busters*. New York: Columbia Pictures, 1984, 35mm (color), 105 min.

Rohmer, Eric. *Louis Lumière*. Paris: L'Institut Pédagogique National, 1968, 35mm (blanco y negro), 66 min.

Rocha, Glauber. *Deus e o Diabo na Terra do Sol*. Bahia: Copacabana Filmes, 1964, 35mm (blanco y negro), 120 min.

Tarr, Béla y Ágnes Hranitzky. *A torinói ló*. Hungría: TT Filmműhely, 2011, 35mm (blanco y negro), 155 min.

Tillstrom, Burr. *Kukla Fran and Ollie*. Washington: ABC y NBC, 1947-1954, 35mm (blanco y negro), 15 min por capítulo.

Thompson, David. *Writing with Light: Vittorio Storaro*. USA, 1992, (digital), 78 min.

Vera, Frank y Leslie Castro. *Martha Con H*. Guayaquil: Ashtarak Films, 2017, digital (color), 15 min.

Vertov, Dziga. *Man with a movie camera*. Moscú: VUFKU, 1929, 35mm (blanco y negro), 68 min.

Vinterberg, Thomas. *Festen*. Copenhagen: Nimbus Film Productions, 1998, 35mm (color), 105 min.

Visconti, Luchino. *Morte a Venezia*. Roma: Cinecitta Studios, 1971, 35mm (color), 130 min.

**ANEXOS:**

**Fotos del pre-estreno de *Nuria de Piernas Largas***





*Set de Nuria de Piernas Largas*



