

La verosimilitud de las sombras. Exploraciones de la narrativa del *Found footage* en el cine de ficción

ESTEBAN GALLEGO GONZÁLEZ¹

Artículo recibido el 3 de abril de 2021, aprobado para su publicación el 4 de diciembre del 2021

Resumen

El género *Found Footage* representa para el cine un estado de resistencia, casi de anarquía. En él se rompen las convenciones tradicionales para la verosimilitud de la representación audiovisual y confluyen nuevas estéticas, que se niegan a sí mismas. A través de una grabación *amateur* de la imagen reciclada y de la empatía entre la historia y el público, y mediante un enfoque investigativo de corte cualitativo y estudio de caso, se demuestra, por medio del abordaje de nueve películas, que este tipo de filmografía consigue argumentar una narrativa con la misma fuerza del cine tradicional y otros géneros.

Palabras clave: Cine; *Found footage*; Metraje encontrado; Verosimilitud; Estudios sobre cine.

The verisimilitude in the shadows. The bases of the cinematographic contract in found footage cinema

Abstract

Found Footage genre represents for cinema a state of resistance, almost anarchy. In it, the traditional conventions for the plausibility of audiovisual representation are broken and new aesthetics converge, which deny themselves. Through an amateur recording of the recycled image and empathy between the story and the audience, and through a qualitative research approach and case study, it is demonstrated, by approaching nine films, they achieve to argue a narrative with the same force as traditional cinema and other genres.

Keywords: Cinema; Found footage; Verisimilitude; Cinema studies.

¹ Comunicador social y periodista de la Universidad de Manizales. Trabaja en la actualidad como realizador audiovisual. Correo electrónico: gallego.esteban98@gmail.com

1. Del cine al REC. A manera de introducción

El primer problema semántico del cine se vio reflejado en la dicotomía entre realidad y ficción. Sin embargo, este no era un debate único del séptimo arte. Por varios siglos, la literatura y la pintura, sobre todo, se habían preguntado por el valor de realidad en sus obras y las consecuencias físicas de sus mensajes.

Si bien el pánico sufrido por el público que, en la Francia de finales del siglo XIX, vio acercarse a toda prisa un tren grabado por los hermanos Lumière, fue solo un mito exagerado, no es posible negar que las imágenes, en este caso ejecutadas a través de una ráfaga de tiempo que genera movimiento, pueda afectar la realidad misma.

Jorge Luis Borges, el escritor argentino, incluso, lo cuestiona en su cuento *Del rigor de la ciencia* en el que lleva a unos cartógrafos a un gran reino con el deber de realizar el mapa más preciso de los terrenos. Ingeniosos, los cartógrafos entregan un gran mapa, tan grande como el reino mismo. Generaciones futuras, explica Borges, identificaron el gran papel como un objeto fútil y lo abandonaron. Finalmente, responde Borges (1946): “En los desiertos del Oeste perduran despedazadas Ruinas del Mapa, habitadas por Animales y por Mendigos; en todo el País no hay otra reliquia de las Disciplinas Geográficas” (p.1), como parte de una metáfora en la que reúne el grosor de las letras con la fuerza de las acciones naturales y humanas. “La producción de los dioses no es un simple fantasma sino un procedimiento concreto cuyo objeto adopta la forma de una verdad perceptible como tal, tanto como las circunstancias de la subsistencia y la reproducción” (Piault, 2002).

El cine, entonces, y por medio de ideologías, símbolos y discursos, puede llegar a ser más real que la realidad misma para los espectadores (De los Ríos y Ayala, 2008) y, a través de la verosimilitud o percepción de realidad, el público puede llegar a ser influenciado más eficazmente, incluso, cuando el mensaje no se encuentra textuado en la narración de las acciones cinematográficas.

Este, sin duda alguna, es el motivo primario del género *Found footage*, el cual lo lleva a ejercer una resistencia frente a los protocolos clásicos y tradicionales del cine para conectar a través de una verdad, o por lo menos creencia, con los espectadores. Casi como *El contrato social* de Rousseau (1985), pero ejercido en una sala oscura que, en tinieblas, cuenta y transforma realidades. Este cine expone sus técnicas, las vuelve *crudas*, le recuerda al espectador sobre la cámara, sobre el botón de REC para comenzar a contar sucesos, además, en casos particulares, de sabotear sus géneros, convertirlos a un contexto y anunciarlos como si fueran la realidad captada por afortunados o desgraciados.

A partir de la pregunta ¿Cómo el cine *Found footage* consigue argumentar una narrativa con la misma fuerza del cine tradicional y otros géneros, para demarcar su estructura fílmica? este estudio centra su atención en las técnicas de representación y contenido que fueron usadas en distintas épocas del género y que construyeron, a paso agigantados, una revolución del método que, negando las aristas concretas e históricas del cine, logró contar una

historia igual de creíble, pero desechando los componentes propios del contrato tradicional. En el marco de los estudios fílmicos cualitativos y a partir de la deconstrucción de nueve películas catalogadas dentro del género *Metraje encontrado*, se identifica la arquitectura de su estructura y sus metalenguajes para alcanzar la credibilidad de quien espera, mediante el abordaje de cuatro categorías: la resistencia en el *Found footage*, la ilusión de realidad, la cámara y montaje audiovisual y el sabotaje del terror. El enfoque metodológico responde a los estudios de caso, con un corpus intencional o muestra no aleatoria u opinática (Arias, 2006), válida para estudios exploratorios que originaran nuevas investigaciones y profundizaciones en el tema abordado.

2. Abordaje conceptual

2.1. La verdad en el cine

En señalamientos de Aguilar-Alcalá (2018), acertar en la diferencia entre el cine de ficción y el cine documental es complicado y no puede reducirse a la idea de que el primero cuenta hechos no tan ciertos, mientras que el segundo representa la realidad. La ficción no puede deshilarse de su contexto y esto, en cierto grado, la obliga a realidades mientras que, la razón documental, solamente podrá acercarse -nunca llegar- a una historia objetiva que no haya sido contaminada por la fe de su creador. Según Aguilar-Alcalá (2018):

Ninguna película tiene una existencia hermética y aislada, sino que, como cualquier discurso, está dentro de una densa red de discursos con los que tiene sentido. Ese sentido tampoco está dado por sí mismo 'naturalmente', sino que es otorgado por quienes interactúan con él. Un discurso no es de tal naturaleza por sí mismo, sino que es visto de ese modo (p.75).

Por lo anterior, el contenido no sería una buena puerta de entrada para averiguar las diferencias que se proponen aquí. La representación, en otra esquina, tampoco puede ofrecer argumentos concretos. Desde lineamientos propuestos por Aumont (2014), si bien existen técnicas apropiadas por cada uno de ellos, las cuales han construido un prototipo estético de los mismos, esto no limita a la ficción, por ejemplo, de utilizar un formato entrevista para desarrollar la personalidad de sus personajes, o al documental para recurrir a dramatizaciones o actuaciones guiadas, para hacer más sólido una narración o un hecho del que no se tienen prueba. "He intentado conducir la fatigada oposición entre documental y ficción al único terreno donde a mi juicio tiene cierta validez: el de la pragmática. Un documental es aquello que se anuncia como un documento, una ficción es aquello que se anuncia como ficción" (Aumont, 2014, p.45).

Aumont ofrece una perspectiva que se aleja de las representaciones para adentrarse en el debate industrial del cine. Según él, la diferencia entre ambos, incluso entre algunos géneros audiovisuales, radica en la anunciación previa de las películas, a la publicidad con la que se convence al público y en la que se le explica, como mínimo, cuáles son las posibles emociones

a las que se verá enfrentado. El contrato cinematográfico, entonces, comienza en la cartelera o en el comercial, cuando una persona decide ver una película y confía en la información que presta la pieza publicitaria. Así las cosas, si el tráiler cinematográfico exhibe imágenes oscuras, bandas sonoras tenebrosas y personajes psicológicamente agrietados, lo mínimo que espera el espectador, antes de que sea una buena película, es que esta narre hechos de terror.

Ahora bien, el cine de *Metraje encontrado* sabotea esta relación. En algunas ocasiones de forma más explícita que en otras. Utiliza, sobre todo, la representación a través de unas herramientas y técnicas narrativas particulares -que se analizarán en los estudios de caso-, aquí abordados, para generar una pregunta muy sencilla en el público: Se cuestiona, junto con Nichols (2011): ¿Serán estas imágenes completamente reales? El ser humano conserva, por naturaleza una epistefilia, un constante palpito de la arqueología del conocimiento, de traer al presente y al contexto particular aquellos signos del pasado. La respuesta entonces se inclina por aceptar como ciertos los hechos en pantalla, pues para el espectador, voyeur por tradición, es más interesante, más compatible con su morbosidad intelectual, el hecho de aprender una historia recuperada y contada, como es el caso clásico del *Metraje encontrado*, a través de una cámara que funciona, también, como personaje dentro de la ficción.

La realidad de la ficción consiste en asegurar su verosimilitud, mientras que la ficción del documentalismo depende de la ilusión de objetividad. Una vez que aparece la temporalidad en términos de reflexividad interna de una obra documental, la verdad que se hace presente es la verdad del tiempo, el tiempo como soporte de toda verdad, borrando, de este modo, el límite ficticio entre la verdad del documentalismo y la mentira de la ficción (Celis-Bueno, 2010, p.1).

Según Celis-Bueno, además de diferenciarse por su anunciación, tienen la capacidad de modificar particularmente la lectura de quien observa y crea previas ilusiones de su película. En el caso del documental, asiente como real una historia que probablemente no haya sido contaminada por la ideología y estética de un director o creador -aunque esa misma idea sea controvertida por este artículo-. Ahora, en referencias de Nichols (2011), lo que hace especial al género del *Found footage* es que navega entre ambas orillas y planea, entre sus aspectos más eficaces, en términos de credibilidad para ofrecer una ilusión de objetividad visual, de grabación improvisada, hasta amateur, pero también de emociones fuertes, personajes dantescos y fantasías eróticas del ser humano como el conocer, empíricamente, el comportamiento de un fantasma o demonio en el lenguaje del terror.

2.2. La anarquía pragmática del cine

La técnica es fruto y componente, al mismo tiempo, de las culturas. Un pincel, un martillo o un mouse de computadora, fueron creados gracias al desarrollo cultural y científico de una civilización y, a través de ellos, en un ciclo, constituyeron sus manifestaciones literarias, artísticas y orales. El cine, además de ser fruto de una revolución industrial e intelectual, de los siglos XIX y XX, comenzó con una era de la mirada que Régis Debray (1994) nombró como

la *videósfera*. Esta, además de sus valores obvios con respecto a la formación de la imagen, unida a un audio y que, en conjunto, desarrollaban una acción, tuvo una gran influencia en factores de nivel social y político. Hoy, dos siglos después del cinematógrafo, la imagen se ha democratizado y valido de la sociedad en red, según Rodríguez y Lévy (2014), para utilizar las redes sociales como plataforma de consumo y producción. El cine que en un principio solo podía verse a través de la gran pantalla, hoy también se encuentra en cualquier celular inteligente, computadora, o mínimos instrumentos de grabación con precios bastante asequibles en comparación con los de su era primitiva.

Gracias a las pantallas personales, no hace falta asistir a un matrimonio en Japón para conocer sus protocolos y rituales; tampoco es necesario viajar hasta Francia para conocer la grandeza de la torre Eiffel o los datos curiosos de su historia. Parafraseando a Guardiola (2016), la humanidad pasó de la imagen que remitía a una cosa, a la imagen que se suma con otras y constituye el mundo mismo.

Esto es, precisamente, la base argumental de cualquier película *Found footage*. Se aprovecha de una sociedad prosumidora, acostumbrada a grabar y espectral videos a diario acerca de la cotidianidad humana. Así, utiliza la imagen como objeto de reciclaje, de edición, de manoseo intelectual, de ruina narrativa, que puede ser relacionada en contextos completamente distintos y que, en función a ellos, puede convertirse en discurso de miedo, de comedia o de verdad. “El found footage pone de manifiesto que toda imagen es un espacio de producción visual que convierte la imagen en susceptible de ser manoseada, usada, desrealizada y remontada, que toda imagen es una superficie de contacto que parte de la interacción permanente que empieza con la manipulación explícita de un material preexistente” (Guardiola, 2016, p.4).

El *Metraje encontrado* comprende la ruina de la imagen, el estado de olvido instantáneo al que se ven sometida, y trabaja, en expresión de Derrida (1971), la configuración de sentidos a través de contextos complejos que intentan acoplarse a la rutina humana, y generar en el espectador ese sentimiento de empatía con alguno de los personajes o el terror de lo siniestro, al entender que cualquiera de los que asumen el control de esa historia, podría ser yo mismo dentro de mi entorno habitual.

3. Análisis. Una arquitectura narrativa

127 horas (Boyle, 2010) es una película que cuenta la historia de un turista americano que emprende una caminata en el *Parque Nacional Robbers Roost*, en el estado de Utah, acompañado de una pequeña cámara en la que documenta su aventura. A mitad de camino, alejado de otros turistas, sufre un accidente que lo deja atorado por varios días. Como el turista, millones de personas en el mundo, con su celular o videocámara, intentan grabar aquellos viajes o momentos importantes, lo que en primera instancia ubica al espectador en sus zapatos y lo compromete a vivir la historia con el argumento de que el atorado bien podría ser él en su contexto y con su herramienta de grabación. De esta manera, el género comienza a interpretar un rol ecológico de la imagen, de reciclaje y apertura a nuevos escenarios: cualquier registro

o documento a través de trucos cinematográficos como el efecto *Kuleshov* o el acople de una banda sonora, puede rescatarse dentro de cualquier otro suceso, emoción o realidad.

3.1. La cámara y el corte

Como se mencionó en el punto anterior, la cámara, en la era de la videósfera, se convirtió en la herramienta que hizo pública la realización del séptimo arte y que transformó al espectador en un prosumidor *amateur*. Los planos, el montaje y la adecuación de un escenario o *backstage* fueron, hasta la época clásica del cine, una prioridad y se manejaron, hasta la década de 1960, con un protocolo rígido de causalidad y de narración a través de la tercera persona. Sin embargo, una de las retaliaciones que asume el *Metraje encontrado* es el de convertir a la cámara en un personaje más de la historia que la narra desde una perspectiva de primera persona -incluso de segunda en algunos ejemplos- y que, a través de un corte preciso, experimental, logran una ruptura entre la pedagogía cinematográfica del espectador con el cine protocolario y tradicional en el que, ninguno de ellos participaba activamente en la trama del film.

Las yuxtaposiciones extrañas, las técnicas expresionistas, las suaves continuidades de la narrativa clásica y el realismo psicológico disminuyen para dejar momentos desnudos, unidos por esa cualidad improvisada, de «véalo usted mismo», de los documentales, a merced de unos acontecimientos que no se pueden controlar directamente. Hay en ello un arte de la naturalidad, del «rechazo a hacer de la imagen algo más de lo que hay ahí, y una tentativa de dejar que unos rostros, gestos y entornos —cuantos menos y más sencillos mejor— digan lo que tengan que decir y después sigan adelante (Guardiola, 2016, p. 221).

En la estética clásica del género, un personaje y sus amigos deciden viajar a un lugar alejado, sin mucho contacto con otras personas, y comenzar desde allí sus investigaciones sobre el pasado o sus aventuras juveniles, tal como sucede en *El Proyecto de la Bruja de Blair* (Sánchez y Myrick, 1999). Uno de ellos es un aficionado de las artes audiovisuales y con él lleva una cámara con la que pretende documentar todo lo que les suceda. A medida que avanza la película, las emociones y reacciones afloran entre los personajes. Esto es un síntoma de naturalización de la imagen que se ve reflejado en el control del foco; cuanto menos, vibra, realiza movimientos bruscos sin estabilización y decide, a través del botón de REC, cuáles son los momentos que grabará y cuáles otros no, aunque aquellos que no queden documentados puedan influir y ser importantes, también, en cuanto a la historia general. En este caso, a diferencia de la película, la fotografía o la acumulación de fotogramas, como expresa Pérez-Tort (2009), genera una fuerte nostalgia, pues no es una creación desde cero del hombre, es un tipo de momificación de momentos que recuerda el acercamiento físico de un objeto -la cámara-, con la de un ser querido, un personaje histórico, o el demonio de una película sobre exorcismos.

El *azar sin azar*, ese encuentro que Aumont (2014) define como una de las estéticas más logradas del cine, es lo que logra el cine del *Found footage*. Éste ofrece al espectador unas imá-

genes que él considera reales, que desde un inicio le corrigen como *Basada en hechos reales* y que, en gesto de sinceridad con el espectador, resuelve un montaje que parece descoordinado, que encuentra esos momentos que hacen especiales a su historia, dependen enteramente del funcionamiento técnico de la cámara y de quien la maneje y no intentan persuadir su carácter amateur para hacer más *correcta* -en términos tradicionales- la imagen, incluso los errores tipo *glitch* de la cámara se hacen importantes y narrativos en algunos metrajes.

En *Chronicle* (Josh Trank, 2012), la cámara se convierte en un arma, una pistola que apunta sobre sí mismo y sobre aquellos que lo retan. En coincidencia con el análisis de Del Castillo-Aira (2017), se observa que en la primera escena de la película el joven argumenta a su padre, un borracho y maltratador, que desde ahora él grabará toda su vida, como si de un poder se tratara.

La mayor parte del tiempo -la cámara- narra con un punto de vista subjetivo, por lo que no posee la ubicuidad necesaria para verlo todo, es decir, se restringe mucha información. Este hecho acentúa la fuerza que el fuera de campo tiene en el cine de terror, con sus sonidos, presencia e irrupciones sorpresivas. Todo lo que la cámara no nos muestra, lo rellenos nosotros con nuestros miedos (Del Castillo Aira, 2017).

Ahora, cuando las imágenes son *recuperadas*, hace falta organizarlas a través de una línea de tiempo que convoca las acciones y le da sentido, historia, a una imagen. En el *Found footage*, este es quizá uno de los aspectos de mayor importancia en cuanto a contenido y coherencia en la historia.

La ruptura que asume este género se basa, en primer lugar, en la resistencia ante las acciones tradicionales del cine, los cortes en acción o por lo menos los causales -aquellos a los que el público se ha acostumbrado-; por otra parte, el montaje para el cine de metraje encontrado suele ser veloz -algo que apoya el constante titubeo de la cámara-, asume decisiones que a priori son poco participativas por parte del director -que complementa la ilusión espectral acerca de la objetividad o falta de contaminación ideológica-, además de funcionar a través de fragmentos que si bien le ofrecen una coherencia a la trama, son partidarios de retrasar los detonantes y desenlaces de la película. De allí, que el *Found footage* utilice el apropiacionismo de la imagen y la reproduzca cuantos contextos y realidades sea necesario.

3.2. El miedo amigo

El camino del terror es uno que se siente cómodo cuando se trabaja desde el metraje encontrado. En este, el contrato cinematográfico se hace más puro puesto que, desde un inicio, el filme propone una actividad en la que el suspenso se desborda y las emociones desencadenadas afloran en la sala. Si bien el documental, en un contexto clásico de la imagen, no pretende llevar al público hacia deseos eróticos o curiosidades instintivas, la ficción y, sobre todo, el género del terror, tiene como único objetivo el desestabilizar emocionalmente al público por lo menos hasta que la obra termine. Por ello, el metraje encontrado hace una buena relación con el miedo pues: conserva la ilusión de realidad que plantea en la mayoría

de casos los documentales, como productos puros, pero navega entre las emociones cardíacas que ofrece la ficción en función de fantasmas, brujas o cualquier elemento monstruoso que tenga el control de la vida, como de la muerte.

El camino sería el siguiente: el espectador llega de manera voluntaria a un espectáculo de entretenimiento donde reconoce su condición de ficción. Se siente identificado con un 'héroe' que guía su mirada. Está junto a él en un estado de confianza, de cotidianidad, de familiaridad. El héroe empieza a sentirse atraído y seducido por personas o situaciones cercanas, que llegan sin la aparente intención de transgredir pero que poseen un lado siniestro que empieza a develarse hasta quebrantar la familiaridad (López, 2019).

Según Ramírez, es la identificación -seducción o atracción- que desarrolla el espectador con los personajes principales de la historia lo que lo compromete a sentir la vulnerabilidad de lo cercano. Como se mencionó antes, el *Found footage* se acerca a la cotidianidad humana cuando progresa a partir de herramientas sencillas de filmación que cualquiera podría y, en la mayoría de casos, ha utilizado para grabar asuntos a priori fútiles, o cuando la cámara se convierte en medio entre las emociones de quien la toma y lo diegético que los causa.

En *Actividad Paranormal* (Peli, 2007), una familia decide, por su seguridad, poner cámaras en varios sitios de su casa para vigilarla. En las noches, sin embargo, las cámaras comienzan a detectar movimientos sospechosos y metafísicos que, con los días, aumentan en frecuencia e intensidad. Este no es un caso ficticio, en Estados Unidos y otros países desarrollados, es completamente normal acceder a este tipo de circuitos audiovisuales por seguridad y, además, la sociedad occidental es una educada para admitir la presencia de hechos paranormales y de buscar, por la misma epistefilia o morbosidad intelectual, pruebas contundentes de que presencias externas a la vida interactúen en el mundo físico. Precisamente en esta obra, como reseña Ramírez, un círculo familiar tan usual como cualquier otro, comienza a ser vulnerado por fuerzas que fracturan la relación y el afecto y que, en este como en otros casos, parece ser infiltrado por un hermano, un vecino o varios agentes de la familia. Es allí, enfatiza López (2019), donde radica lo siniestro, en la posibilidad de que aquello a lo que, estamos convencidos, es una persona u objeto por confiar, puede cambiar por razones monstruosas y acecharnos en torno a un objetivo.

Otro rasgo de la mirada de la cámara autorreferencial del Found Footage Horror es su mala calidad de definición. El pixel se nota, hay interferencias, poca iluminación, muchos de los objetos aparecen muy cerca y se fija en el detalle poroso. Es una mirada háptica, que invoca al sentido del tacto. Este tipo de imagen «pone énfasis en la inclinación del espectador en contemplarlas. [...] Es una mirada que se mueve en la superficie plana de la pantalla por algún tiempo antes de que el espectador se dé cuenta de lo que está observando» (Del Castillo-Aira, 2017).

Este es un género bastante limitado en términos de encuadre y extradiégesis. Por ello, compromete un poco más al público en torno a la construcción de la misma imagen. Como

lo expresa Del Castillo-Aira, el efecto *glitch* en la imagen, los encuadres pobres que responden más al afecto que a la acción y la frecuencia de grabaciones con poca luz, hace que el espectador cumpla un rol no solo de lectura sino de escritura particular en la que puede o no observar detalles escondidos del filme, gestos especiales por parte de algún personaje o que comprenda previamente el desenlace de la película. Estos aspectos, además de aumentar la concentración y el lazo primario de verosimilitud, ayudan a que el suspenso aflore y que, con razones profundas -como la cámara en primer plano guiada por la emoción-, el público acepte el comportamiento del guion asumiendo que él, en la misma posición, no sería capaz de manejar mejor el foco o visualizar en el instante alguna señal de lo siniestro.

3.3. Consideraciones sobre la arquitectura del género

A movie (Conner, 1958) es una película de alrededor de 12 minutos y medio realizada a través de la apropiación de imágenes, recortes, fragmentos de películas en ruina y que, juntas, cuentan historias contrarias a las construidas por los filmes originales. Bruce Conner, su creador, era un amante del cine que además de verlo sostenía el deseo de producirlo. Así, comenzó a preguntarse por la invención de una obra y, como Duchamp en el arte plástico, estaba convencido de que las representaciones, la reutilización de material filmico que ya no es vigente, es capaz de conseguir sensaciones en un público y, en términos industriales, de convertirse en una resistencia hacia las grandes productoras y sus inasequibles herramientas de trabajo.

La película plantea una nueva narración hiperbólica mediante un montaje que busca la continuidad narrativa a partir de nociones conceptuales extradiagéticas, montando consecutivamente visores de submarinos, pin-ups, bombas atómicas, surfistas en busca de la gran ola y decenas de planos que esquivan cualquier tipo de relación causal o espaciotemporal. Este montaje narrativo que articula la discontinuidad se sirve de fragmentos de ficción y documentales para elaborar otro marco para la relación causa-efecto. Pero esta estrategia narrativa es sólo una de las metodologías que los cineastas experimentales siguen para remontar imágenes ajenas (Balcells y Bonet, 2008, p. 22).

Esta fue, para el caso del cine, una de las primeras apropiaciones de la imagen y utilización de ellas a través de un montaje estructurado, a sabiendas de construir, nuevos orígenes y nuevos sentidos. En ella podría encontrarse la era prehistórica del género pues, si bien fue un gran acto de resistencia que comenzó a hilar nuevas propuestas en la construcción cinematográfica y en algunas vanguardias en el mundo, aún no tenía un metalenguaje que cuestionara a la imagen desgastada o desarrollara una historia más que para la experimentación.

Con ella, parece graduarse un nuevo método cultural, que perdería una muestra de su aura y que, en función de la videósfera de Debray, para el consumo y la publicidad, convertiría la materia prima del séptimo arte en susceptible al manoseo y vulnerable a contrasentidos (en Furió-Vita, 2014). Este apropiacionismo comenzó oficialmente, por llamarlo de alguna manera, con el éxito de una película de ficción que fue prohibida en algunos países por su crudeza y,

para críticos, se mantiene como una de las cintas que causó mayor terror en los espectadores de la década de los años 80.

Holocausto Canibal, una película coproducida entre Italia y Colombia (Deodato, 1980), fue la primera en contar una historia en un paralelo narrativo entre los sucesos del presente, con técnicas clásicas de elaboración en ficción, y los asuntos del pasado a partir de fragmentos grabados por un equipo de reporteros norteamericanos que tienen por objeto dilucidar los mitos de la región amazónica. Al cabo de un tiempo, este equipo no regresa y, para su búsqueda, un profesor universitario de antropología debe asistir al lugar, documentar la búsqueda, el comportamiento de los *salvajes amazónicos* y buscar el rastro de sus compatriotas. Cuando la película redondea los 40 minutos, el docente encuentra el material filmico del equipo de reporteros y lo lleva a su país natal para que este sea recuperado y pueda exhibir realidades de lo que sucedió con ellos.

Audiences seriously believed that what they were watching was a genuine snuff film such as Dr. Mike Hilburn, Chairman of Birmingham Trading Standards committee who said in reference to Cannibal Holocaust, [It] Contained absolutely disgusting scenes of a man being hacked to death, decapitated and disembowelled... I have never seen anything like this before and I have no doubt the scenes were genuine (Foster, 2013, p. 5).

Si bien la película utiliza técnicas tradicionales, sobre todo cuando enfoca la historia del antropólogo y su travesía en el Amazonas. Cabe resaltar que desde el principio la historia es contada a través de dos interfaces particulares: la primera es a partir de informes televisivos, del presentador al frente del foco o preguntando a familiares y cercanos por aquellos desaparecidos, o sencillamente de la pantalla de un televisor en venta que muestra, a los transeúntes, quiénes son aquellos que fueron olvidados en lo salvaje. La segunda interfaz, más común, es a través de las grabaciones con las que se encuentra el profesor y los militares que lo acompañan y que acaba convirtiéndose en el desenlace a una verdad escondida en el cine de terror.

Esta época primitiva del *Found footage*, como su categoría sugiere, apenas tiene rasgos que, si bien son importantes para el desarrollo del género, todavía no tienen cierta consciencia de su estética o del impulso que tomaría el apropiarse de imágenes *externas*, del *pasado*, para recuperar la historia de los hombres. De hecho, para su director, Ruggero Deodato, enfatiza Foster (2013), el filme es una crítica a la producción e industria cinematográfica y televisiva, quienes se habían deshumanizado y convertido en reproductoras de violencia.

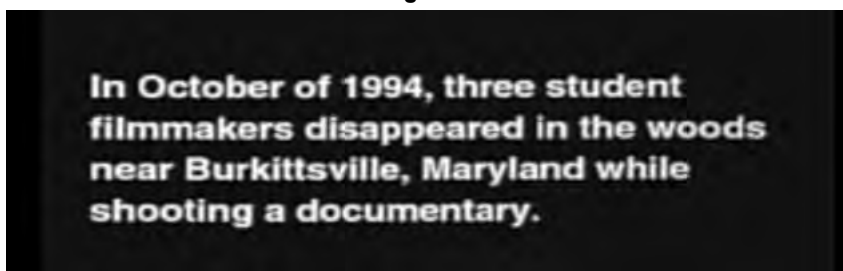
Según Balcells y Bonnet (2008), el *Found footage* hace su aparición definitiva en la década de 1990:

Una serie de instituciones museísticas, y festivales de cine, tanto europeos como estadounidenses, deciden crear ciclos y retrospectivas en homenaje a una técnica filmica determinante para la evolución de las prácticas experimentales de los medios audiovisuales de la postmodernidad. Como indica Antonio

Weinrichter, «...el found footage, toda una corriente oculta –por escasamente documentada- de la historia alternativa del cine, ha suscitado una eclosión de interés desde principios de esta década».

Precisamente, a finales de esta década, el género estrenó una película que cambiaría el rumbo del apropiacionismo y de la industria con respecto a la ecología de la imagen. *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair Witch Project*, 1999), es la historia dirigida por Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, de tres jóvenes cinéfilos que durante años escuchan las leyendas sobre una supuesta entidad metafísica -la bruja- que se hospeda dentro de un enorme bosque en Estados Unidos. En 1994 (ver figura 1) deciden documentar su recorrido a modo de reportaje *amateur*, casi experimental, para “desenmascarar los orígenes de esta bruja o, por lo menos, de su leyenda”.

Figura 1



Fuente: Pantallazo tomado de *El proyecto de la bruja de Blair*

Lo interesante, además del gran éxito que resultó para la industria esta película, fue que su anunciación cambió con respecto al resto de películas de ficción exhibidas hasta entonces. Tal como lo explica Aumont (2014), la anunciación tuvo mucho que ver con respecto a la respuesta del público que obtuvo 248 millones de dólares a nivel mundial en comparación con los 68 mil dólares que costó su producción. Las cadenas de radio y televisión la publicitaron como si en ella no existiera guion ficticio, contaron la historia de unos jóvenes que un lustro atrás, decidieron reportear un caso curioso de Norteamérica con rasgos siniestros y paranormales y que, hasta ahora, se habían encontrado las cintas que los acompañaron hasta el momento de su desaparición. Algunos espectadores, entonces, fueron convencidos de que este sería el montaje de unos fragmentos reales que demostrarían a ciencia cierta si la bruja de Blair existía o no.

En su tráiler, por ejemplo, comienza con una breve explicación acerca de los jóvenes, su interés por el cine y su viaje de grabación documental. Rápidamente, pequeños fragmentos periodísticos, que hacen referencia a reportajes televisivos y radiales hacen referencia a otros aspectos importantes de la historia como el: “... encontramos algunas pistas que queremos usar para sacar conclusiones sobre el caso”, consolidan la credibilidad general en la historia. Finalmente, el comportamiento cotidiano de los jóvenes, las risas y temas propios de su generación, además de la calidad técnica de los equipos de grabación, así como las estéticas de la película

afianzan la tesis de que realmente un grupo de jóvenes viajó al lugar y no regresó. La campaña de expectativa funcionó perfectamente, como resalta *The New York Times* (agosto 1, 2019):

De acuerdo con el sitio web de la película, que se presentaba como una plataforma tipo proyecto de investigación sobre lo sucedido, tres estudiantes de cine — Heather, Mike y Josh— se habían sumergido en los bosques de Maryland en 1994 para filmar un documental y después desaparecieron. [...] Los foros en línea comenzaron a hablar del tema, con preguntas acerca de la veracidad de la historia.

En esta película no se exhiben tomas ubicuas, tampoco hay explicaciones de un noticiero sobre el caso. Es considerada como la película de mayor repercusión de su género y, como explican Balcells y Bonnet (2008) es la que consolida la época clásica del *Found footage*. La película, de principio a fin, está construida con base en los fragmentos encontrados luego de la desaparición. La apropiación, en este caso de las cintas, y es allí donde lacera la apropiación, reutilización y manoseo de la imagen, se encuentra en el montaje que, según el espectador, no fue estructurado con ningún otro interés que el de explicar una historia paranormal. La película comienza con la presentación e inventario de aquellos que irán en el viaje: llevan equipos de grabación, libretas de apuntes, alimento y herramientas de camping. Se les nota emocionados, retadores -como es normal en la cotidianidad juvenil- y expectante hacia el descubrimiento místico y fílmico. De hecho, Heather, su protagonista y directora del documental, dice al principio del viaje: “El bosque en la época de *halloween* es un fenómeno tenebroso. No quiero exagerar, quiero evitar hacerlo. Me interesa presentar esto lo más acertado posible. Creo que la leyenda es bastante inquietante”, recalando la ilusión de realidad que tiene el director pero dicho con la voz de su personaje (*The New York Times*, 2019, agosto 1). Como mecanismo de persuasión contacta habitantes del pueblo aledaño al bosque de la leyenda, hacen un vox populi en el que recogen todo tipo de opiniones y en el proceso los personajes aprenden y debaten sobre asuntos técnicos del documental tales como la profundidad de campo, la exposición, o la luz en la imagen. La película acaba con la cámara tirada en el suelo, sin el control de nadie, pero con la certeza de haberse convertido en un personaje más de la historia que se confunde, como el espectador, entre los gritos de los personajes que ya no se ven en la pantalla.

Luego de su proyección, nacieron en el mundo cinematográfico muchas otras muestras del metraje encontrado que dieron con un éxito, tales como: *REC* (2007), *Actividad Paranormal* (2007), *Creep* (2014), entre otras, que en su mayoría trataron la bitácora de viaje y la persecución de un ente metafísico o por lo menos paranormal, aunque hubo casos aislados que aprovecharon el método para dialogar con otras fuentes narrativas.

Una de ellas, fuera de serie y que determina la época experimental del género, es *Los Payasos* (Bucci y Sposato, 2019), un largometraje producido a bajo costo en Argentina que cuenta la historia de tres compañeros de trabajo: un actor, un camarógrafo y quien hace las veces de director de la trama, que documentan su viaje alrededor de un concurso de cortometrajes en Brasil. Esta se convierte en una cinta que cuestiona todo el tiempo la producción en el cine, que desarrolla un metacine a través, por ejemplo, del montaje: en varias ocasiones

intentan contratar un montajista que, a modo de solución, pueda darle un orden concreto a la materia prima, como si de un hecho moral se tratara. Asimismo, se ayudan de un *azar sin azar* mediante el cual construyen un rol y personalidad para cada uno de los personajes que se complementan y ofrecen un matiz de comedia a la cinta. Si bien se ofrece de péndulo entre el falso documental (*fake mockumentary*) y el *Found footage*, ofrece características en la imagen que se cuestionan a sí mismas y que, como Conner, Deodato, Myrick o Sánchez resisten ante ella y le ofrecen nuevos sentidos a la realidad.

4. Conclusiones

Toda imagen es, en la era de la videósfera y del capitalismo de la imagen, una fuerza de sentido que es susceptible de cualquier reproducción, uso, desrealización o remontada que para el género del *Found footage* se convierte en un complemento de primera instancia que resuelve, a través de la deconstrucción de los métodos para la verosimilitud tradicionales, el problema de mantener la tensión del contrato cinematográfico con el espectador no solo para que asista a ver la película sino que se mantenga presente en la historia, como un complemento fijo que va más allá de la observación o la lectura.

Este género se mantiene en un constante diálogo entre la ficción y el documental, entre otros géneros y sus estéticas, para lanzar métodos de credibilidad como la cámara en mano, los títulos que se anteponen a las cintas y que previenen al público de ver una película que se hizo basada en hechos reales, o el propio anuncio publicitario que las explica como películas que podría pasarle a cualquier que tenga un equipo de grabación y que constantemente lo utilice para contar su vida y la de cercanos (ver figura 2).

Figura 2
Características de verosimilitud en el cine *Found footage*

Rasgos	Indicadores
Cámara en mano – Primera persona	Alude al espectador una ilusión de objetividad en la imagen. Una toma que no pudo ser programada o estructurada y que tiene como fin la exhibición de la realidad para un personaje.
El aprovechamiento de escenarios televisivos y periodísticos	Con la excusa de los noticieros, reportajes a profundidad o programas radiales, algunas películas de metraje encontrado cuentan otra cara de la historia además de la narrada por las cintas. Estas, además convencer al espectador que están acostumbrados al modelo periodístico y que confían como desarrollados en función de la objetividad.
La democratización de la imagen potencializada	El género se aprovecha del fácil y potencial acceso a recursos cinematográficos que a bajo costo pueden producir una película de calidad media. El hecho de grabar un viaje, un acontecimiento o un momento familiar, es público y eso consiente la idea de que los fragmentos exhibidos por las obras, cualquiera que sea, pueden ser grabados y sufridos por nosotros mismos.
El anuncio – Industria cinematográfica	Como sucedió con El Proyecto de la Bruja de Blair, el tráiler, la página web creada y las piezas publicitarias generaron en el espectador dos ideas sencillas: primero que verían fragmentos reales grabados por personas hoy desaparecidas y, segundo, que solo observando la película sería posible dilucidar un evento que, para ese entonces, muchos creyeron como cierto. Si bien ello no influye directamente en el contenido, hace que la lectura y construcción del público sea más afín y, como fue mencionado, más creíble.

Fuente: Elaboración propia

A consciencia o sin ella, el *Found footage* resiste ante los mecanismos de credibilidad tradicionales y ante las grandes industrias con el control de las salas. El apropiacionismo de las imágenes resalta la dureza en cuanto a símbolo y cantidad de la imagen durante la época que la expone como carácter capitalista, de reproducción. El género logra descomponer totalmente el cine clásico y con una simple mentira, una ilusión de objetividad, y a través de piezas fundamentales como lo son la cámara en primera persona, la identificación de lo siniestro, la anunciación fílmica y los remontajes para la representación de la imagen, reflexionan acerca de la realidad en el séptimo arte y es ejemplo de que cualquier símbolo, por fútil que sea, puede convertirse en una obra recordada que aliente a las generaciones y que construya, en sí misma, realidades incluso más físicas que las sensibles por el hombre.

Referencias

- Aguilar-Alcalá, S. J. (2018). *Decir la verdad mintiendo. Del documental al falso documental*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Aumont, J. (2014). *Límites de la ficción*. Cantabria: Contracampo.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (5ª edición). Caracas, Venezuela: Episteme.
- Balcells, E. & Bonet, E. (2008). *Cine estructural de found footage: 133*. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.
- Borges, J. L. (1946). *Del Rigor en la Ciencia*. [Online].
 Disponible en: <https://ciudadseva.com/texto/del-rigor-en-la-ciencia/>
- Celis-Bueno, C. (2010). *El cine documental: Verosimilitud y temporalidad*. [Online]. Disponible en: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/45000105/El_cine_documental_VEROSIMILITUD_Y_TEMPORALIDAD.pdf?
- De los Ríos, V. & Ayala, M. (2008). *El cine según slavoj zizek*. [Online]. Disponible en: https://www.iztacala.unam.mx/errancia/v20/PDFS_1/POLIETICAS%20TEXTO%203%20papel%20EL%20CINE%20SEGuN%20SLAVOJ%20ZIZEK.pdf
- Del Castillo-Aira, I. (2017). *Found footage horror*. Alicante: Biblioteca Virtual. Miguel de Cervantes.
 Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc0884422>
- Derrida, J. (1971). *Firma, acontecimiento, contexto*. [Online]. Disponible en: <https://www.ufmg.br/derrida/wp-content/uploads/downloads/2010/05/Derrida-Jacques-Firma-acontecimiento-contexto.pdf>
- Foster, J. (2013). *Is Ruggero Deodato's Cannibal Holocaust metaphorical or exploitative?* [Online].
 Disponible en: https://www.academia.edu/7917137/Is_Cannibal_Holocaust_Metaphorical_or_Exploitative
- Furió-Vita, D. (2014). *Apropiacionismo de imágenes: Found Footage*. Valencia: Universitat Politècnica de València. Facultad de Bellas Artes - Facultat de Belles Arts.
- Guardiola, I. (2016). El Found Footage audiovisual como interfaz. Dialéctica y alegórica. En: *Comunicació del Congrés Politics interface*, 4.
- López, A. R. (2019). El cine de terror psicológico. La arquitectura de un falso género. En: *Escribanía*, 14(1), 1-5.
 Disponible en: <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/escribania/article/view/1810>
- Nichols, B. (2011). *La representación de la realidad: Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- Pérez-Tort, S. (2009). Estatuto de veracidad de la imagen digital, cultura visual en fotografía y cine. En: *Cuarentayuno*, 45. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5204258.pdf>
- Piault, M. H. (2002). *Antropología y cine (Signo e imagen. Cineastas)*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Rodríguez, N. & Lévy, P. (2014). Inteligencia colectiva en la era digital: Una revolución que apenas comienza. En: *Comunicación: estudios venezolanos de comunicación*, 166(2), 35-38.

Rousseau, J. J. (1985). *Del Contrato social*. [Online]. Disponible en: <http://cita.es/filosofar/contrato/>
The New York Times. (2019, agosto 1). *El proyecto de la bruja de Blair, el primer fenómeno de terror viral, cumple veinte años*. [Online]. Disponible en: <https://www.nytimes.com/es/2019/08/01/espanol/cultura/bruja-de-blair.html>

Filmografía

Balagueró, J. & Plaza, P. (Directores). (2007). *REC*. [Terror, Metraje encontrado]. Barcelona. Filmax
Brice, P. (Director). (2014). *Creep* [Terror, Metraje encontrado]. Estados Unidos: Blumhouse Productions.
Bucci, L. & Sposato, T. (Directores). (2019). *Los payasos*. [Comedia, Falso documental]. Buenos Aires. Cosmos Films, Vamosviendo Cine.
Conner, B. (Director). (1958). *A movie (Una película)*. [Drama, Metraje encontrado]. Estados Unidos: Cinema 16.
Danny, B. (Director). (2010). *127 hours*. [Terror, Metraje encontrado]. Toronto: Searchlight Pictures - Pathé.
Deodato, R. (Director). (1980). *Cannibal Holocaust*. [Terror, Gore, Metraje encontrado]. Milán. F.D.: Cinematográfica S.R.L. (Italia), Bolivariana Films (Colombia).
Myrick, D. & Sánchez, E. (Directores). (1999). *The Blair Witch Project*. [Terror, Metraje encontrado]. Lake City. Artisan Entertainment.
Peli, O. (Director). (2007). *Paranormal activity*. [Terror, Metraje encontrado]. Los Ángeles. Paramount Pictures, DreamWorks Pictures.
Trank, J. (Director). (2012). *Chronicle*. [Drama, Metraje encontrado]. Estados Unidos: 20th Century Fox.

