



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MEXICO**

---

---

FACULTAD DE ESTUDIOS  
SUPERIORES "ACATLAN"

CINE DIGITAL MEXICANO:  
¿A LA VERA DE UNA NUEVA INDUSTRIA?

**TESIS**

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

LICENCIADA EN PERIODISMO Y  
COMUNICACIÓN COLECTIVA

PRESENTA:

**ANA LAURA YAÑEZ DE LUCIO**

ASESOR: LIC. TARSICIO GUSTAVO CHARRAGA PINEDA



NAUCALPAN, EDO. DE MEXICO OCTUBRE, 2004





Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

“...trato de fluir por todos lados, por las casas y convertirme en otra cosa, desaparecer y aparecer. No quiero ser un monolito estático, más bien como un río que está fluyendo y cambiando.”

Gabriel Orozco

“ Vivir es separarnos del que fuimos para internarnos en el que vamos a ser, futuro extraño siempre. ”

Octavio Paz

“ La lana muere , permanece tres días en las tinieblas y después renace. ”

Mircea Eliade

## GRACIAS A:

Dios ante todo, por regalarme este tiempo y este espacio en la vida, por dejarme conocer a los que amo y porque todo lo bueno que me ha sucedido se lo debo a él..

Mi madre, Alicia De Lucio (Ali) , por darme la vida y ser uno de los motivos de mi superación, tu amor es el alivio a todos mis problemas, no conoces la palabra imposible. Gracias por ser mi ángel de la guarda, por ayudarme hasta el límite de tus fuerzas y posibilidades. Cómo podría expresar con palabras todo el cariño y cuidado que has puesto en mí, quizá sólo pueda resumirlo todo con un profundo y sincero, te amo mamita, no te apartes nunca de mí.

Mi padre, Francisco Yáñez (Homi) , en tus ojos veo cuanto me amas, no necesito las palabras, tus acciones me demuestran más. Dios te ha dado 7 vidas como a un gato, sólo para regalarme tu presencia y tu protección. Gracias por facilitarme el camino de la vida y darme el ejemplo de superación, eres mi héroe de mi batallas, te amo y te admiro por todo lo que has logrado hacer sin la ayuda de nadie, qué haría si me faltaras.

No hace falta que cifre tu nombre con signos para decirte cuanto te amo y admiro, sin tí no podría hacer nada, eres mi fuerza y mi voluntad. Tú guías mis pasos, anhelas que ame y sea amada, creas mis logros, consuelas mis fracasos, materializas mis sueños y me unges con tu amor y comprensión a cada instante, vivo por y para tí. Tienes la verdad absoluta de mi vida en tus manos, por eso nuestro amor va más allá de todo y de todos, del tiempo y el espacio, gracias por amarme sin límites.

Abuelita Julia, gracias por soñar y desear una vida maravillosa para mí, por cuidarme cuando papá enfermo y por regalarme a diario un instante en tus pensamientos y oraciones.

Ram, mi novio, mi mejor amigo, único cómplice de todos mis sueños y locuras. Gracias por emprender este proyecto conmigo, por tu aguda, por hacerlo tuyo y convertirlo en realidad, si alguien cree en mí, eres tú. Gracias por las horas de buen cine (aguantar ver 5 veces la misma película sólo por complacerme) . los conciertos de La Gasta y por obsequiarme con tu amor y con todo lo que piensas me hace feliz. Para entendernos basta una mirada, en los momentos más importantes de mi vida estas presente apoyándome y amándome intensamente, eres el ser más noble que hay en mi vida . . . Hay unos ojos que si me miran . . . ojos más bellos no he visto yo.

Cheko, te quiero porque haces mi vida alegre y divertida, cuando no estabas ya te presentia, eres mi amigo más tierno, pero muy enojón , gracias por buscar mi compañía.

Ricardo Medrano, de alguna manera siempre estas aquí. Cualquier sentimiento es inmortal mientras se vive, el instante es pasajero, detente instante eres tan bello, pero cuando tratas de retenerlo pierde su belleza . . . Aprender algo significa que ya ha quedado atrás.

Alvarito, gracias por tu amistad y tus palabras, cuando estoy contigo soy feliz, que chido la pasamos siempre. Mi mejor amigo en la Universidad fuiste tú y espero puedas serlo por siempre, ¿te acuerdas de peladito?

Talo, agradezco más tus palabras acerca de la vida, que cualquier consejo académico que me hayas dado, porque las primeras las conservaré por siempre. un día me dijiste algo que en pocos días logró quitarme todo el dolor de 3 años. gracias por compartir conmigo tus ideas y por escucharme siempre.

Gracias a la ONAM, porque a ella debo todos mis conocimientos, curiosidad emprendedora y mi formación académica y humana. Ahora soy un mejor ser porque me diste la libertad al enseñarme a responder sobre mi propia vida, mis días más felices los he pasado entre tus muros.

*Déjame hacerte todo,  
quiero ir hoy hasta el fondo  
olvidar lo que es el sí,  
lo que es el no,  
que esta noche puede ser...*

*La última noche*



*Mis manos son mi corazón, Gabriel Orozco, 1991.*

*Vuelvo real lo irreal, materia lo que era sólo idea, tangible lo que antes era sueño y transformo mis deseos en creación.*

*A mis padres*

# ÍNDICE

## INTRODUCCIÓN

### 1. INDUSTRIA DEL CINE MEXICANO Y TECNOLOGÍA. "ÚNICA CONSTANTE"

1.1 Industria del cine mexicano: definición y elementos	8
1.2 Inicio y desarrollo: tecnología fundamento de la industria	13
1.3 Situación actual: Crisis y oportunidad	32

### 2. LA ERA DIGITAL EN EL CINE. "CODIGO DE LOS NUEVOS TIEMPOS"

2.1 Hacia una definición del cine digital	39
2.2 Surgimiento a nivel mundial	45
2.3 Llegada a nuestro país	52
2.4 Posibilidades del cine digital	60

### 3. CINE DIGITAL MEXICANO. "LA CREATIVIDAD Y LA TÉCNICA"

3.1 Cineastas mexicanos consagrados... al cine digital: Ripstein y Hermosillo	70
3.2 Cine digital mexicano: Las nuevas realizaciones	84
3.3 Nuevas formas de narrar: creatividad sin límites	108
3.4 El espectador: Otras formas de ver cine	113

### 4. PERSPECTIVAS DEL CINE DIGITAL EN NUESTRA INDUSTRIA. "NUEVOS HORIZONTES"

4.1 Producción: tiempo y costos	118
4.2 Distribución y exhibición: Otros caminos, nuevos espacios	125
4.3 Perspectivas: a la vera de una nueva industria	130
4.4 Filmografía: Fin y principio	135

CONCLUSIONES	178
--------------	-----

FUENTES DE INFORMACIÓN	185
------------------------	-----



“ el filme reencuentra la imagen soñada . . . obsesiva, del mundo secreto al que nos retiramos tanto en vigilia como en el sueño, esta vida más grande que la vida, donde duermen los crímenes y los heroísmos que no realizaremos jamás, donde se ahogan nuestras decepciones y germinan nuestros deseos más locos.”

J. Poisson



*Vera*, de Francisco Athié, 2002.

## INTRODUCCIÓN

*"Yo voy por el camino del cine digital  
Me parece que estamos en un umbral de  
posibilidades que todavía ni siquiera  
se divisa..."*

Arturo Ripstein

*"Filmar es eso que pasa en el espíritu  
la técnica es accesoria. Sin las ideas  
el cine no existe."*

Abbas Kiarostami

No tuve que dudar por mucho tiempo cuando llegó el momento de elegir mi tema de investigación. Al remontarme hasta mis recuerdos más lejanos encontré siempre al cine como *leitmotiv* de mi vida.

Después pensé cómo había adquirido esta pasión y si efectivamente mi idilio había comenzado en la oscuridad de una sala de proyección o tal vez con las películas que veía por televisión y los videos que papá llevaba a casa.

Quizá por haber crecido durante la década de los 80 cuando el video era la forma más popular de ver una película y las condiciones en que se encontraban las salas cinematográficas comerciales eran en su mayoría terribles, desarrollé un concepto de cine que traspasaba muros o formatos.

Ver una historia en una sala de cine o en video para mí siempre implicó en ambos casos una oportunidad para disfrutar del séptimo arte.

El video me permitió apoderarme de las historias en las que me veía reflejada, reproducir una y otra vez algo que antes era efímero, hacer material el deseo de devorar con la mirada una y otra vez una escena.

De ahí mi interés por abordar el tema del cine digital, el cual para algunas personas es considerado sólo como video, alejado de la estética visual que ofrece el cine convencional realizado en 35 mm.

Entendiendo al cine digital como todo aquel que se realiza en formato de video o que utiliza los recursos de la tecnología binaria para crear efectos especiales.

Quizá para algunos el cine implique forzosamente ver proyectada una tira de celuloide o asistir a una sala comercial. Y opinen que proyectar en video digital o acudir a circuitos alternos de exhibición no es realmente una experiencia cinematográfica.

Empero, muchos realizadores ya están cambiando esta visión y con sus trabajos, tal vez también logren cambiar la de otros realizadores y la de muchos espectadores.

Por ello en este trabajo revisaremos al cine desde la perspectiva de un concepto amplio. El cine no como una tira de celuloide, sino como el lenguaje que puede plasmarse lo mismo en cinta de video que en película filmica.

Desgraciadamente en este momento nuestra industria se encuentra en crisis de producción y calidad. Aún así continua sujeta a esquemas hollywoodenses sin preocuparse por virar hacia otros horizontes y pensando que el cine sólo consiste en lo hecho en celuloide.

Es lamentable que en México el cine digital sea considerado inferior al realizado en 35 mm y hasta ahora las autoridades no hayan hecho nada interesante por promoverlo, mientras que en países como: Dinamarca, Inglaterra, India, China, Nigeria y Suecia; lo miran como una excelente plataforma para dar a conocer trabajos de calidad que de no ser por esta opción no tendrían posibilidades de exhibirse.

El IMCINE y otras instituciones, únicamente apoyan lo que tiene soporte en 35 mm y relegan al cine digital al considerarlo sólo como video. De este modo se pierden oportunidades económicas y creativas para fortalecer nuestra industria y encontrar una solución a la sequía forzosa de producción.

El objetivo primordial de esta tesis es demostrar que bajo las condiciones adecuadas, el cine digital podría aportar incluso mayores ventajas creativas y económicas para nuestra industria, que el cine convencional.

Desde luego lo anterior se plantea como una opción extra en soportes de filmación que podría enriquecer a nuestra cinematografía y no como un medio para sustituir al formato de 35 mm.

La tecnología ya ha demostrado en más de una ocasión que puede convertirse en aliada del séptimo arte. En el caso específico de nuestra industria ha estado presente desde su nacimiento y a lo largo de toda su historia de crisis y resurgimientos.

Una vez planteado el objetivo primordial de este trabajo, entremos de lleno a resumir sus contenidos.

En el primer capítulo intentaremos un acercamiento a la industria cinematográfica nacional y a los elementos que la conforman, así como una revisión de los avances técnicos más importantes que dieron origen y desarrollo a nuestra industria, y sus aportaciones al terreno económico y creativo.

La finalidad del capítulo uno: Industria del cine mexicano y tecnología. "Única constante", es definir a la industria en cuanto a concepto, y revisar los elementos que la integran además de valorar las aportaciones tecnológicas en su origen y desarrollo.

Lo anterior nos servirá para retomar más adelante a la tecnología digital con el conocimiento previo de las consecuencias positivas o negativas que puede implicar un avance técnico, como en su momento lo fueron el sonido y el color.

En el capítulo dos llamado: La era digital en el cine. "Código de los nuevos tiempos", se describe al cine digital desde la generalidad de varios elementos hasta la especificidad de un concepto.

En el primer punto de este capítulo revisaremos los elementos básicos que integran al cine digital, hasta llegar al concepto del mismo, con el fin de manejar con facilidad el tema a lo largo del presente trabajo.

En el segundo y el tercer punto respectivamente, damos a conocer cuándo y bajo que circunstancias surgió el cine digital, tanto a nivel mundial como nacional. Y finalmente en el cuarto y último punto de este capítulo se plantean las posibilidades que otorga el

soporte digital, lo cual resulta de suma utilidad para conocer y definir más adelante, cuáles son las ventajas y desventajas que el medio ofrece a nuestra industria.

Para el capítulo tercero: "Cine digital mexicano." "La creatividad y la técnica", el objetivo primordial será el de entender y apreciar el cine digital mexicano que se está haciendo actualmente.

Por lo que en el primer apartado conoceremos la obra de Arturo Ripstein y Jaime Humberto Hermosillo, su importancia y aportaciones para el cine digital del país. Dos grandes que ampliaron sus horizontes desarrollando su creatividad teniendo como vehículo primordial al soporte digital.

En el siguiente punto revisaremos el cine digital que se está produciendo actualmente en México, con temáticas y tratamientos innovadores que dan fuerza y aliento a esta nueva tecnología. Una mirada a lo más destacado de la cinematografía digital.

El tercer apartado plantea las nuevas formas de narrar que están surgiendo con la tecnología digital, con vistas a un futuro prometedor y quizá hasta delirante.

El último punto de este tercer capítulo es una invitación a la contemplación, a la búsqueda de otras formas de ver y disfrutar del séptimo arte. La idea es crear el interés en el espectador para aprovechar las ventajas y ubicuidad que otorga el cine digital.

En el cuarto y último capítulo de esta tesis: "Perspectivas del cine digital en nuestra industria." "Nuevos horizontes", desarrollaremos de manera más puntual los fundamentos que dan sustento a esta investigación, basándonos en las ideas y conceptos que se fueron desarrollando a lo largo del trabajo.

En el primer apartado nos enfocamos a las perspectivas que tiene el cine digital en el terreno de la producción, siendo primordial abordar el tiempo y los costos en esta área de la cinematografía.

La distribución y la exhibición son los temas que nos ocupan en el segundo punto. Cuáles son los cambios que se requiere hacer para crear una nueva industria, y el papel que juega en todos

estos cambios el cine digital, el cual abre otros caminos de distribución y crea nuevos espacios de exhibición.

El tercer apartado resume y plantea de forma más contundente las perspectivas del cine digital en nuestra industria, las posibilidades de renovarla, las ventajas y las desventajas de este intento, y lo que podría implicar para nuestra industria en el terreno económico y creativo la aplicación adecuada y pronta de este avance.

Para cerrar el cuarto capítulo, se incluyó la filmografía digital, sintetizada en fichas, las cuales abarcan todas las producciones digitales que se han exhibido en el área metropolitana desde el surgimiento del cine digital mexicano en el año 2000, y hasta el término de esta tesis.

Estas fichas nos permitirán conocer de manera ágil y breve el cine digital que se produce en nuestro país y a sus realizadores.

Finalmente se encuentran las conclusiones que logramos desarrollar a lo largo de nuestra investigación. Las cuales nos permitirán ver de manera clara realmente hasta que punto nos encontramos a la vera de una nueva industria. ■

## CAPÍTULO 1. INDUSTRIA DEL CINE MEXICANO Y TECNOLOGÍA. "ÚNICA CONSTANTE"

*"Las nuevas tecnologías no pretenden desplazar al cine convencional, sino convertirse en una herramienta más para narrar las historias, como en su momento lo fue el color y el sonido."*

Francisco Athié

Luego de iniciar el presente capítulo definiendo a la industria del cine mexicano y acercándonos a sus componentes para el posterior desarrollo del tema. Comenzaremos a plantear la estrecha relación que el cine ha tenido con la tecnología desde siempre.

El cine -como arte y vehículo de expresión- guarda una relación simbiótica con la tecnología desde su origen hasta su evolución, en más de una ocasión ha jugado un papel clave en el nacimiento, desarrollo e incluso rescate del séptimo arte.

Es importante mirar al cine mexicano, a través de la tecnología ya que ha estado presente desde siempre, antes de que fuera industria y más tarde también fue un avance técnico el que se convierte en la punta de lanza para el despegue de la industria del cine mexicano, desde luego aunado a otros factores.

El cine ha ido evolucionando a la par de la tecnología en busca de la preservación y de las nuevas perspectivas para renovarse y hacer más sólida a la industria, el surgimiento de novedosas y prometedoras tecnologías ha sido posible debido a que los cineastas han venido experimentando a lo largo de los años, primero con el sonido y más tarde con otros avances que otorgaron vigencia y permanencia al cine mexicano.

Nuestra industria ha tenido constantes debacles a lo largo de su existencia y en muchos de sus resurgimientos, estuvo presente algún avance técnico que cubrió las necesidades económicas o creativas que se presentaron con el paso del tiempo.



Las constantes crisis del cine mexicano han llevado a que más de uno piense, ¿si realmente existe una industria?; no obstante es un hecho que mientras se mantenga el ciclo vital que es la producción, distribución y exhibición, habrá industria.

También es un hecho que desde sus inicios el cine mexicano a dependido en gran medida de la tecnología extranjera, determinándose así el rumbo de nuestra industria.

Para comprender los beneficios que proporcionarán recientes avances es necesario hacer una revisión de la influencia que la tecnología tuvo en el pasado a lo largo del desarrollo del cine mexicano, ya que esta ha sido preliminar en más de una ocasión, provocando cambios en su mayoría positivos; por lo cual daremos un recorrido a través de nuestro cine tomando a la tecnología como referente a los acontecimientos más importantes del cine mexicano.

Lo anterior desde el punto de vista creativo, ya que consideramos que la tecnología es sólo un proceso más en la producción cinematográfica, que jamás podría anteponerse a factores como la narración o la composición artística de las imágenes, pues todos los elementos de la producción confluyen en la creatividad.

Sin embargo es de suma importancia realizar un esbozo de situaciones pasadas en las cuales se vio involucrado algún avance técnico, ya que nos permitirá dilucidar que hoy como ayer, estamos ante el desarrollo de nuevas posibilidades que pueden implicar el surgimiento de una nueva y fortalecida industria.

De igual manera es necesario plantear la situación que ostenta actualmente nuestro cine, para darnos cuenta hasta que punto es necesario virar hacia la búsqueda de un replanteamiento en los sistemas de producción y las alternativas visuales más recientes como es el caso de lo digital posibilitan el rescate de nuestro cine.

## 1.1 Industria del cine mexicano: definición y elementos

A la industria cinematográfica la definen sus propios elementos, ya que se entiende por industria cinematográfica nacional, al conjunto de personas físicas o morales que desarrollan como actividad habitual o transitoria la creación, producción, distribución, comercialización y exhibición de películas cinematográficas. Incluso también se contempla como parte de la industria a las actividades de fomento, rescate y preservación de la cinematografía.

Como podemos ver el concepto es bastante amplio, lo suficiente como para no dudar ni por un momento que al menos en teoría sí existe una industria en nuestro país, aunque en la práctica tal vez no sea todo lo grande o sólida que se desearía, pero en definitiva sí hay un esquema de producción bien delineado en México.

También esta definición de industria y las condiciones de ascesis, en la que se encuentra la misma, permiten revisar la producción nacional sin tener la necesidad de establecer marcadas diferencias entre lo que se considera cine independiente o industrial. La industria es tan pequeña que actualmente es difícil poner etiquetas a los proyectos cinematográficos.

Como ejemplo tenemos el caso de la cinta *Vera*, de Athié, misma que comenzó como un proyecto casi personal e independiente y más tarde logró ser distribuida para su exhibición comercial.

Luego de establecer lo anterior veamos cuáles son las características de esta industria aparte de las ya mencionadas, según La Ley Federal de Cinematografía y su reglamento, la industria tiene características ambivalentes pues por un lado

tiene una connotación social, al ser un vehículo de expresión artística, educativa y cultural; y por otra parte no se puede dejar de lado el aspecto comercial que le es inherente.

Las actividades de la industria cinematográfica se ramifican en producción, distribución, exhibición y comercialización; sin dejar de lado la fase de posproducción, la cual implica talleres, laboratorios y empresas de posproducción. A continuación se define brevemente cada rubro de la industria y sus componentes.

🎬 **PRODUCCIÓN:** La producción cinematográfica es un proceso que conjuga la creación y la realización. Implica recursos humanos, materiales y financieros.

En México la producción cinematográfica se divide en largometrajes, cuya duración excede los 60 minutos; medimetrotrajes cuya duración oscila entre los 30 y los 60 minutos; y el cortometraje con duración menor a los 30 minutos.

En la fase de producción intervienen demasiados elementos pero los principales son: el productor y el director. El primero aporta los recursos y puede ser una persona física, moral o una razón social; el segundo se encargará de dirigir al equipo de producción: cinefotógrafos, asistentes, actores, etc.

En nuestro país la producción mayoritaria esta a cargo de las casas productoras, aunque también algunas personas físicas deciden invertir en la producción, al igual que instituciones como el IMCINE.

Algunas de las principales casas productoras de nuestra industria son:

**ALTAVISTA FILMS**

**ALUCINE**

**ANHELO FILMS**

**ÁNIMA ESTUDIO**

**ARTE 7**

**CARTEL**

**CATATONIA FILMS**

**FANTASMAS FILMS**

**MALAYERBA PRODUCCIONES**

**NEW ART DIGITAL**

**OLLIN STUDIO**

**OMICRÓN FILMS**

**PRODUCCIONES ALFA AUDIOVISUALES**

**SIGNOS POST**

☛ **POSPRODUCCIÓN:** Aunque muchas veces este rubro se engloba dentro de la etapa de producción, merece una mención a parte. Es en esta etapa donde el material fílmico -sea celuloide o video- se procesa para llegar al producto final. Las inversiones y recursos materiales que se manejan en esta etapa de la producción son bastante considerables, incluso en esta etapa es donde se puede llegar a invertir la mayor parte del capital de producción en: efectos especiales, edición, laboratorios, etc.

En la posproducción se revela el material fílmico, se edita, se mezcla el sonido y agregan los efectos especiales para terminar en un master del que se obtendrán las copias para la distribución. Los que deciden realizar la posproducción en México lo hacen en empresas como:

**ESTUDIOS CHURUBUSCO AZTECA**

**GRUPO DE LEÓN**

**NEW ART DIGITAL**

**OLLIN STUDIO**

☛ **DISTRIBUCIÓN:** La distribución es la actividad que funge como intermediaria entre el realizador y el espectador. Las empresas distribuidoras se encargan de poner a disposición de los exhibidores o comercializadores, las películas cinematográficas de producción extranjera y nacional. En muchos casos el propio realizador tiene que fungir como distribuidor, debido a la falta de recursos o al nulo interés de las empresas en su proyecto, en este caso la difusión que logra una obra desgraciadamente es limitada, pues es común que se apueste más al éxito comercial que al arte.

En nuestro país son las distribuidoras la que definen el contenido de la cartelera comercial, la mayoría de estas empresas son extranjeras, siendo las más fuertes:

**ARTECINEMA**

**BUENAVISTA COLUMBIA TRI STAR**

**CINEMAS NUEVA ERA**

**20TH CENTURY FOX**

**GUSSI**

**NUVISIÓN**

**QUALITY FILMS**

**UNITED INTERNATIONAL PICTURES**

**VIDEOCINE**

**WALT DISNEY COMPANY**

☛ **EXHIBICIÓN:** Última fase del ciclo industrial, en donde se da a conocer la obra cinematográfica al público con fines artísticos y desde luego comerciales.

La exhibición en general se puede realizar en salas comerciales o casi cualquier lugar que reúna las condiciones deseables para tal

fin, pero en particular cuando está de por medio una gran distribuidora la exhibición sólo puede realizarse en grandes complejos comerciales.

Al igual que los distribuidores, el papel de el exhibidor es decisivo en el ciclo de producción, pues tiene que respetar La Ley Federal de Cinematografía otorgando el porcentaje, tiempo y espacio adecuado para la exhibición de el cine nacional.

Las principales cadenas de exhibición comercial en nuestra industria son:

**CINEMARK**

**CINEMEX**

**CINEPOLIS**

**GEMELOS**

**LUMIÈRE**

**METRÓPOLIS**

**MULTICINEMAS**

Después de definir y conocer los elementos de la industria cinematográfica nacional, es importante conocer cómo surgió y cómo ha ido evolucionando, así como la situación actual que ostenta. Desde luego en todo este proceso tomaremos como eje el tema que nos ocupa y que consideramos fundamento y constante de la industria, se trata de la tecnología. ■

## 1.2 Inicio y desarrollo: tecnología, fundamento de la industria

La tecnología ha sido una constante en la historia de nuestra industria, ya que ha estado presente desde sus inicios. Uno de los factores determinantes que hicieron que nuestro cine se convirtiera en industria fue la sonorización, ya que a partir de la incursión de esta tecnología se inició la producción industrial de películas.

Antes del despegue industrial de nuestro cine en 1936 con la cinta de Fernando de Fuentes *Allá en el Rancho Grande*, se dieron varios intentos por crear una industria:

Los esfuerzos por establecer una industria no fructificaron ... no estaban dadas las condiciones que, con el arribo del sonido y la consecuente incorporación de la canción vernácula, propiciarían en los treinta la formación definitiva de la industria cinematográfica nacional.<sup>1</sup>

Aunque se trató por todos los medios de hacer una industria cinematográfica, la competencia del cine extranjero era muy fuerte, aunado a las magras circunstancias de producción.

Es en el año de 1931, cuando comienzan a darse una serie de acontecimientos que constituirían el germen de la creación de la cinematografía mexicana industrial, que anterior a este año sólo podía ser considerada de realización íntima.

Uno de los factores que provocarían el deseo de consolidar una industria fue el decreto del entonces presidente de la República, Pascual Ortiz Rubio, en el cual se elevarían los impuestos por la importación de filmes extranjeros que entonces constituían el 90 por ciento de lo que en el país se exhibía.

---

<sup>1</sup> SANCHEZ, Francisco. *Luz en la oscuridad/crónica del cine mexicano (1896-2002)*. México, Casa Juan Pablos, 2002, p. 34

Lo anterior fue una medida para dar prioridad a lo que se producía en México, los propietarios de las salas de exhibición estuvieron de acuerdo el problema era que el promedio de nuestra producción estaba entre 2 y 3 películas anuales.

Además a partir de 1931 se dio una urgencia por hacer cine hablado en español, hasta antes de ese año el público había estado conforme con los filmes extranjeros que principalmente provenían de Hollywood ya que tenían la enorme ventaja de contar con sonido directo, para aquella industria el sonido llegó desde 1929 con la película *El cantante de jazz*.

Mientras que en nuestro país antes de 1931, sólo se habían dado intentos poco exitosos por sonorizar las cintas y se experimentó sólo con el sonido sincronizado en películas como *Dios y ley* de Guillermo Calles; y *El águila y el nopal* de Miguel Contreras, ambas realizadas en 1929.

Empero, la ventaja del sonido de pronto se convirtió en un problema para la industria de Estados Unidos, principalmente en su mercado de Latinoamérica debido a las barreras del idioma. Hollywood experimenta entonces con diversas fórmulas, intenta suprimiendo los diálogos y dejando sólo la música y los ruidos incidentales, más tarde prueba con el doblaje pero los diversos modismos del español hacen fracasar este nuevo intento.

Hollywood decide entonces crear una serie de artistas latinos para hacer la versión en español de cada una de las películas más exitosas y con potencial taquillero, pero las inversiones pauperizadas y clichés de lo latino acabaron con esta opción.

Es así como la sonorización constituyó un avance técnico en el cual se podían depositar las esperanzas de ver nacer una industria mexicana; el público latino estaba deseoso de escuchar películas en su idioma, factor que favoreció el desarrollo de las cinematografías nacionales de países latinos como el nuestro.

Al darse cuenta de esto los integrantes de La Compañía Nacional Productora de Películas deciden viajar a Hollywood para traer equipo y técnicos con los cuales se pudiera iniciar la industria cinematográfica nacional.



En 1931 se inicia el rodaje de la película, *Santa* bajo la dirección de Antonio Moreno quien se basó en la obra del novelista Federico Gamboa y fue interpretada por Lupita Tovar.

Filmada en Chimalistac, San Ángel; la cinta contó con las actuaciones de Carlos Orellana en el papel de Hipólito; Juan José Martínez Casado, como El Jarameño y Donald Reed como Marcelino.

Esta segunda versión de la novela de Gamboa, fue la película inaugural del cine sonoro mexicano. "...*Santa*, iniciada en noviembre de 1931 equivalió a la colocación de una primera piedra: la piedra inaugural de la industria del cine mexicano."<sup>2</sup>

Los productores de la película contrataron a Joselito y Roberto Rodríguez para que se hicieran cargo del sonido óptico o directo, la banda de sonido se grabó fotográficamente al mismo tiempo que se realizó la filmación.

Aparte de los diálogos, en *Santa* la sonorización permite emplear otro de los recursos que serían decisivos en la consolidación del cine como industria, la música, la cual se utilizó como elemento clave en producciones argentinas, españolas y en general hispanas del periodo de 1930 a 1937, las canciones fungieron como un atractivo adicional para gustar al público.

La música empleada para *Santa* provenía de toda una tradición teatral y radiofónica, el músico Agustín Lara estuvo a cargo junto con Miguel Lerdo de Tejada; lo anterior como un ejemplo más de que la creatividad y la tecnología pueden convertirse en aliadas.

*Santa*, se estrenó el 30 de marzo de 1932 en el cine Palacio y tuvo el suficiente éxito como para dar continuidad a la filmación de películas sonoras durante toda la década de los treinta, las cuales constituirían el futuro del surgimiento de nuestra industria.

Ese éxito también propició el regreso a México de muchos de los actores nacionales que habían sido rechazados de la industria de Hollywood con la llegada del sonido; también muchos técnicos,

---

<sup>2</sup> GARCÍA Riera, Emilio. Historia documental del cine mexicano. Tomo I. Guadalajara, Universidad de Guadalajara, 1992, p.47

directores y cinefotógrafos llegaron para enriquecer a nuestro cine, tal es el caso de Arcady Boytler y Alex Phillips.

El excelente recibimiento que las películas habladas en español tuvo, además de atraer a la gente que más tarde formaría nuestra industria, logró conquistar al público de Latinoamérica ya que la calidad de nuestro sonido superó al del cine argentino y español de la época.

La incursión del sonido dio éxito a nuestro cine porque también existía el problema de que las películas subtituladas no podían ser entendidas por la mayoría del público analfabeto de los países latinoamericanos poco industrializados, el audio sin duda fue un punto a favor de nuestra entonces embrionaria industria.

La producción cinematográfica se elevó de 6 filmes producidos en 1932 a más de 20 entre 1933 y 1936. Es precisamente en este último año cuando nace la industria del cine mexicano con la película *Allá en el Rancho Grande*.

A esta cinta se debe la conquista total del terreno latinoamericano, a pesar de ser una película bucólica y costumbrista, logró enamorar a un público que en aquel entonces estaba ávido de ir a contracorriente y añoraba el pasado.

Desde luego el éxito del filme radicó en su música y sus canciones, elementos que pudieron emplearse gracias a la tecnología sonora. La película sería creadora de todo un género en la industria, la cual en más de una ocasión recurrió a los argumentos cinematográficos basados en canciones.

En 1939 se produjeron 57 películas, muchas de las cuales repitieron la fórmula de *Allá en el Rancho Grande*, hasta que esta se desgastó luego de muchos refritos que lo único que hacían era cambiarle el nombre y emplear una misma temática.

Como consecuencia en cierta medida de la falta de creatividad al año siguiente, en 1940 la producción fílmica descendió a 29 películas.

Fue en 1941, bajo el régimen de Ávila Camacho, cuando el acontecimiento de la Segunda Guerra Mundial determinaría un próspero futuro para nuestra industria, ya que al estar más

ocupados en otros asuntos los Estados Unidos disminuyen su producción cinematográfica otorgando la estafeta a México.

Nuevamente la tecnología otorga alientos renovadores al cine mexicano pues Hollywood decide apoyarnos con dinero, equipo y capacitación técnica por lo que superamos al cine argentino y ocupamos el primer lugar en producción de cine en castellano.

El futuro parece halagüeño para la recién nacida industria mexicana y se sientan las bases para el surgimiento de la tan vanagloriada época de oro, la cual culminaría hasta 1952.

Como ya mencionamos, a partir de 1941 inicia la llamada época de oro del cine mexicano, llegan de Hollywood la tecnología y el personal para laborar y capacitar a nuestros técnicos, nos convertimos en la primera industria cinematográfica de Latinoamérica, desplazando a la de Argentina.

Con la segunda Guerra Mundial, Estados Unidos se desatiende un poco del cine para atender asuntos más redituables, decide otorgar dinero y tecnología a nuestro país ya que lo considera como un aliado, a diferencia de Argentina que se mantiene neutral ante el conflicto mundial.

En adelante nos esperaría una época de bonanza, en 1941 debutan dos de los más representativos directores de nuestro cine, Emilio Fernández *El Indio*, con la película *La isla de la pasión* y Julio Bracho con, *¡Ay, que tiempos señor don Simón!*.

En 1942 se crea el Banco Cinematográfico, que se encargaría de fungir como aval financiero para la adquisición de tecnología y asesoramiento extranjero, la institución fue auspiciada por el Banco Nacional de México.

Con lo anterior y el apoyo del entonces presidente, Ávila Camacho, a dos años de haber recibido el asesoramiento de Norteamérica, en 1943 la producción filmica asciende de forma meteórica a 70 películas.

Para 1944 todas las condiciones estaban dadas para que nuestro cine creciera, se contaba con dinero, tecnología clonada de Hollywood, estrellas, directores de calidad y talento; la industria cinematográfica ocupó el tercer lugar como generadora de

divisas para el país, en el año se produjeron 75 películas y se integró la Academia Mexicana de Ciencias y Artes Cinematográficas.

En aquel año las circunstancias tan favorecedoras permiten fundar los Estudios Churubusco; en 1945 se produjeron 83 películas cifra récord para nuestro cine desde su nacimiento como industria y se crea el Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica (STPC).

Todo parecía marchar bien, sin embargo para 1946 bajo el gobierno de Miguel Alemán, comienzan a darse ciertas señales de alerta para nuestra industria, el crecimiento económico había bajado, los productores que eran apoyados por el Banco Cinematográfico eran pocos y no reinvertían el capital que les dejaba la explotación comercial de sus películas.

En 1947 el Estado adquiere el Banco Cinematográfico, el cual sólo beneficiaba a las Compañías más grandes, aunado a esto se da la problemática del surgimiento del monopolio en la exhibición, quedando en las manos del norteamericano Jekins y sus asociados.

También la tecnología jugó un papel decisivo en esta etapa de la cinematografía, pero en esta ocasión fue negativo, ya que a la larga nos afectó la dependencia con el extranjero, pues incluso ya desde los años treinta la formación de muchos de los técnicos del país provenía de Estados Unidos, así como el equipo con el cual se filmaba, determinándose así el sistema de producción.

Para muchos de los directores, actores y técnicos de la época les era más cómodo reproducir el cine de Hollywood, pues así aseguraban el éxito, dejando en muchos casos de lado a la calidad.

Sin embargo la producción siguió en aumento durante el resto de los años cuarenta. Para 1950, el mejor año de la época dorada se produjeron 122 películas, la mayoría de charros, melodramas arrabaleros, rumberas, cómicos y otras temáticas de dudosa calidad, con sus excepciones representadas por el cine de realizadores como Buñuel, Gavaldón, Bracho y *El Indio* Fernández; entre otros.

La época de oro estaba por concluir, las productoras más sólidas comenzaron a asociarse con el monopolio de exhibición, muchas

películas fueron enlatadas privilegiando el estreno sólo de las que convenían a las compañías de exhibición.

El año de 1952 fue crepuscular para la época de oro, todavía se produjeron alrededor de 100 películas, pero al siguiente año la producción bajó a 77, concluyendo así los buenos tiempos de nuestra industria.

En 1953 comenzó la etapa de estancamiento para nuestro cine, la cual se prolongaría por casi dos décadas, en este mismo año se elaboró el Plan Garduño que tenía como prioridad la protección de nuestra industria mediante apoyos económicos y anteponer la exhibición de el cine nacional sobre el extranjero, desafortunadamente todo quedó en sólo buenas intenciones.

La crisis de calidad de aquel tiempo, la política de puertas cerradas que mantuvieron los productores privados y sindicatos, así como la escasez económica, fueron factores determinantes para el inicio de una nueva experimentación tecnológica por parte de algunos cineastas.

En 1953, muchos equipos semiprofesionales de 8 mm y 16 mm entraron al mercado del país, al mismo tiempo que la cinematografía de Hollywood se complicaba con el uso de tecnologías sofisticadas y novedosas como el Cinemascope y el sonido estereofónico.

Con estas tecnologías de origen amateur muchos realizadores profesionales pudieron producir a bajo costo, siendo Benito Alazraki el pionero de un cine independiente, su película, *Raíces* (1953), significó una nueva forma de hacer cine, alejado completamente de los marasmos de las grandes compañías productoras.

Aunque este cine estuvo fuera de la industria, es innegable que dio un respiro a nuestra cinematografía, la cual en ese momento se encontraba sumida en la falta de calidad y el retraso tecnológico.

La industria se encontraba entre luchadores, estrellitas juveniles, cómicos ramplones y más de un drama con moralina pura.

Los productores entonces empiezan a ver nuevas posibilidades en el empleo de la tecnología, pero desgraciadamente sólo la utilizan para disfrazar la falta de calidad en muchos de los casos.

A partir de 1953 se inician una serie de experimentos visuales, en los cuales se empleó el color en todas sus variaciones técnicas posibles; a pesar de que la primera cinta realizada en color fue *Novillero* de Boris Marcon (1936), no fue sino hasta la década de los cincuenta cuando comenzó la producción en color.

En el intento por buscar un cine menos abigarrado, el technicolor fue de las primeras técnicas utilizadas en México, *The Littlest/ El pequeño proscrito* (1953), de Roberto Gavaldón, fue la primer película en emplearla, era una coproducción México- Estados Unidos y la fotografía en color estuvo a cargo de Alex Phillips.

Desafortunadamente el technicolor resultaba demasiado costoso, así que se recurrió a la búsqueda de otras opciones; el director Raúl de Anda se encarga de traer a México una técnica más barata, el Eastmancolor, la primera película que utilizó este procedimiento fue *Con el diablo en el cuerpo* (1954), la fotografía fue de Ignacio Torres y se estrenó el 19 de septiembre de 1954 en el cine Orfeón.

Otros intentos tecnológicos de la época fueron el empleo del Cinemascope de Hollywood, que aquí se le conoció como Mexiscope y consistía en proyectar las películas en pantalla panorámica, mediante la colocación en los proyectores de cine de una mascarilla especial para hacer más ancha la pantalla, la película *La doncella de piedra*, fue la primera en proyectarse de este modo.

También se intentó retomar la tercera dimensión proveniente del cine norteamericano con la película *El valor de vivir* (1953), de Tito Davison, la fotografía para tercera dimensión estuvo a cargo de Víctor Herréra. La película se estrenó el 3 de febrero de 1954 en el cine Metropolitan, pero sólo pudo apreciarse en tercera dimensión en el cine Balmori; el uso que se le dio a la tecnología fue impositivo en este caso ya que se antepuso la técnica a la calidad del argumento.

Con todas estas opciones técnicas que se emplearon se trataba de dar la pelea a la competencia que iniciaba con el surgimiento de la televisión en México, la cual arrancó con la primera transmisión televisiva en agosto de 1950.

Telesistema Mexicano, antecesor de Televisa inicia su emporio el 12 de enero de 1952 y desde entonces comenzó a ganarse rápidamente al público.

En 1955 se filman 19 películas en color y 4 en formato Cinemascope, el público de la clase media comienza a apartarse del cine e inicia su idilio con la televisión; así que los productores le atizan más al fuego de las tecnologías en su lucha por no perder al respetable.

La fórmula era, menos calidad y más adorno, durante el sexenio de Ruiz Cortines (1952-1958), se realizaron toda clase de pruebas visuales; en 1956 casi la mitad de lo que se produce se hacía en colores.

En aquel año se produjeron 98 películas, 45 de las cuales fueron en colores, sin embargo los costos de producción no se elevaron debido a que se apostaba sólo a la técnica, dejando a un lado otros aspectos importantes. La mayoría de las películas en color fueron westerns y una que otra de cómicos de moda como Tin Tan, Resortes, Clavillazo y desde luego Cantinflas.

Para 1956 también se descarta en definitiva el uso del formato Cinemascope y la tercera dimensión, ambos intentos fallidos de nuestra industria el grueso de producción en color prevaleció hasta principios de los años sesenta.

El color fue uno de los únicos avances técnicos de aquellos años que llegó para quedarse y enriquecer la composición de las imágenes visuales, así como cambiar la estética en el cine.

Muchos cinefotógrafos tuvieron que adaptarse a esta tecnología, algunos no lo lograrían al cien por ciento, muy mencionado es el caso de Gabriel Figueroa, quien nunca pudo superar con su trabajo en color lo hecho en su carrera como fotógrafo en blanco y negro.

La etapa que comprende de 1958 a 1964, es decir el sexenio de López Mateos, ha sido de las más oscurantistas en la historia del

cine, el cual tuvo su peor estancamiento. A la crisis económica, los problemas entre sindicatos y los productores alevosos, se suma la censura gubernamental.

En aquellos días se obstaculizó la exhibición de *Viridiana* de Buñuel; se prohíbe la película de Julio Bracho, *La sombra del caudillo*, debido a su temática política y la película independiente *El brazo fuerte* de Giovanni Corporal.

Con la década de los sesenta surgió un nuevo cine que implicó el empleo de nuevos formatos, es la continuidad de lo que inició en 1953 la película *Raíces*. Se aproximaban los más claros ejemplos del adecuado uso de opciones tecnológicas distintas a las conocidas para beneficio de nuestro cine.

En 1961 se integra el Grupo Nuevo Cine, constituido en un principio por José de la Colina, Salvador Elizondo, Jomí García Ascot, Emilio García Riera, José Luis Gonzáles de León y Rafael Corkidi, entre otros.

Dos de los miembros del grupo, Jomí García Ascot y Emilio García Riera, realizaron en 1961 el largometraje, *En el balcón vacío*; para la filmación se emplea un presupuesto muy bajo, menor a 50 mil pesos, ya que se empleó un formato poco convencional de 16 mm.

La cinta logra demostrar a la industria que la calidad se puede dar sin tanto oropel. "Una sola película de largometraje responde a lo que se tiene por característico del cine independiente verdadero: *En el balcón vacío*, hecha en 16mm con presupuesto mínimo..."<sup>3</sup>

Con el nuevo aliento que otorgan estas relativamente nuevas tecnologías, en 1963 se funda la primer escuela de cine del país, el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC).

Pero la industria cinematográfica parece no querer permanecer indiferente ante los cambios y en 1964 convoca al Primer Concurso de Cine Experimental, la Sección de Técnicos y Manuales del Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica de la República Mexicana, fue la encargada de organizar el concurso.

---

<sup>3</sup> FUNDACIÓN MEXICANA DE CINEASTAS. *Hojas de cine/ testimonio y documentos del Nuevo Cine Latinoamericano*. Volumen II. México, SEP, 1988, p.199



De este concurso se derivó un intento por cambiar las temáticas y el estilo de las películas mexicanas, lo cual implicó grandes ventajas para la industria, pues se alentó la búsqueda por la renovación en los temas y métodos de filmación. Para 1967, se organiza el Segundo Concurso de Cine Experimental, pero no tuvo el éxito del anterior.

Aún así esto propició la formación a finales de los sesenta del grupo Cine Independiente, integrado por Felipe Cazals, Arturo Ripstein y otros cineastas; quienes realizaron otro tipo de cine, "...cine marginal realizado con frecuencia en súper 8 mm, un nuevo y conveniente formato, e imbuido por lo general de los propósitos de militancia social y política por los sucesos de 1968."<sup>4</sup>

El sexenio de Díaz Ordaz, estaba por concluir y la industria cinematográfica cerraría el ciclo con broche de oro con la importación de una nueva tecnología. La cámara de cine Panavision, formato característico de las superproducciones de Hollywood; con ella se filmaría la película, *La vida inútil de Pito Pérez* en 1969, la cual dirigiría Roberto Gavaldón, lo anterior para alentar la realización de magnas producciones en el país.

Más tarde, desde el inicio y durante todo el sexenio del presidente Echeverría, comenzaron las iniciativas por renovar a la industria cinematográfica, se intentó cambiar el rumbo de nuestra producción mediante el engranaje de nuevos directores y argumentos surgidos del semillero del cine independiente.

En 1971, el actor y sindicalista, Rodolfo Echeverría, promueve el Plan de Reestructuración de la Industria Cinematográfica Mexicana, apoyando así a nuevos cineastas. Se inaugura la Cineteca Nacional en 1974 y la segunda escuela de cine, el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) en 1975.

A partir de la década de los setenta, la UNAM y la ANDA patrocinarían varios concursos de cine independiente en formatos distintos al comercial de 35 mm, ocupándose así de promover los experimentos visuales realizados en 8 y súper 8 mm, de los cuales

---

<sup>4</sup> FUNDACIÓN MEXICANA DE CINEASTAS, Op. cit. : p. 204

surgirían realizadores como Gabriel Retes con su cinta, *El paletero, Fragmento*.

Los jóvenes realizadores estaban dando continuidad al trabajo iniciado en los sesenta por sus antecesores; los trabajos producidos en novedosos formatos como el súper 8 mm abundaron durante ese período, la mayoría fueron cortometrajes marginales a la industria, aunque también se realizaron algunos filmes de mayor duración.

Entre los largometrajes de la época destacan: *A partir de cero* (1971), de Carlos Belaunzarán película que duraba sesenta minutos; además de la cinta dirigida por Paul Leduc, *Reed, México Insurgente*, la cual se filmó originalmente en 16 mm para ser ampliada posteriormente a 35 mm y así poder tener distribución y exhibición comercial.

Con los novedosos soportes surgieron varias agrupaciones de realización experimental, en donde se emplearon formatos de súper 8 y 16 mm; el Taller de Cine Octubre que realizó películas en el CUEC, el Colectivo de la Universidad de Puebla y el Grupo Cine Testimonio, fueron ejemplos de algunas de las organizaciones que surgieron con el empleo de tecnologías alternativas.

También se consideraron estos formatos experimentales para su exhibición, tal es el caso de la sala independiente Salón 8 y medio, que presentó material en 8 y 16 mm, así como las salas de Centro Cultural Universitario.

Había que buscar otras opciones pues la industria estaba en condiciones de ascesis con un promedio de 33 películas producidas anualmente. "De la experiencia universitaria nació todo un cine militante, de ficción y documental, en 16 mm o incluso en el precario formato casero de súper 8"<sup>5</sup>; se requería echar mano de las tecnologías más asequibles para no dejar morir del todo a nuestro cine.

Pero la incursión de los nuevos formatos no sólo benefició al cine independiente, sino que en un futuro nos daría a directores

---

<sup>5</sup> GARCÍA Gustavo y José Felipe Coria. *Nuevo cine mexicano*. México, Clio, 1997, p.27

de gran calidad para la industria, casos como el de Gabriel Retes quien destacó como uno de los mejores realizadores en súper 8 mm; y en el formato de 16 mm destacó Paul Leduc. Y realizadores que hasta la fecha siguen experimentando en su lucha por mantenerse vigentes, aun a costa de la escasez de recursos como, Arturo Ripstein, Felipe Cazals y Jaime Humberto Hermosillo.

Por cierto que el de Hermosillo es un caso a parte, pues después de filmar su primer película, *Los nuestros* (1969) en 16 mm, se le presenta la oportunidad de dirigir siete películas industriales en formato comercial de 35 mm y después de eso decide regresar al formato de 16 mm para tener más libertad de realización, las películas fueron: *Las apariencias engañan* (1978); *María de mi corazón* (1980) y *Confidencias* (1981); demostrando así que lo importante es hacer cine de calidad ya sea de forma convencional o innovadora.

Todo lo anterior implicó que el cine industrial se abriera un poco, si no a los formatos por lo menos si a los resultados de aquellos experimentos visuales de los cuales surgieron gratas experiencias y un futuro sector de calidad para nuestro cine.

Aunque después de concluir el sexenio echeverrista se dio una especie de extinción del auge del cine en 8 mm y el fin de lo que muchos consideraron una segunda época de oro, pues si bien la producción no fue abundante como en otros tiempos, si se apostó como nunca a la calidad, nuestro cine se promovió en México y el extranjero. "No hubo festival, mercado o muestra en los que las películas mexicanas no estuvieran presentes y en todas partes se aplaudía la voluntad renovadora que mostraba nuestro cine."<sup>6</sup>

Después con el inicio del mandato de José López Portillo, otros serían los tiempos para nuestro cine ya que se empieza a diezmar al cine lentamente. En 1977 se crea la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC), la cual estaría a cargo de Margarita López Portillo, quien ejerció una serie de atentados contra la libertad de expresión, mutilando más de una película en

---

<sup>6</sup> SÁNCHEZ, Op. cit. : p. 157

nombre de las "buenas costumbres", como en otros tiempos, el fantasma de la censura volvía a hacer su aparición.

Para 1978 se restringe la producción fílmica por parte del Estado, ya que se redujeron los presupuestos, desaparece el Banco Cinematográfico y los productores privados vuelven a inundar el mercado con temáticas exacerbantes.

Televisine, empresa filial de Televisa, le entra al quite en la producción fílmica privada y comienza a producir su cine familiar, con el éxito taquillero de la película, *El Chanfle*. Entre 1976 y 1979, las ficheras se apoderan de la pantalla grande con una interminable lista de películas del talón y los temas que predominan por aquellos años fueron, el arrabal, la frontera, el albur y el sexo en sus formas más pueriles.

Todo parecía estar aletargado, sin embargo se estaba gestando un acontecimiento tecnológico que marcaría para siempre al séptimo arte, se trataba de la introducción del video a nuestro país. "La industria del video propició nuevos consumos de imágenes en movimiento... creó nuevas expectativas entre productores, distribuidores y exhibidores tradicionales de cine."<sup>7</sup>

Con la llegada del video a principios de los años ochenta y su generalización en la vida cultural del país, no sólo surge un nuevo consumo de imágenes; sino también la oportunidad para muchos realizadores jóvenes de experimentar en el mundo audiovisual con equipos no profesionales pero accesibles de fácil manipulación por su tamaño y económicos comparados con el costo que el material fílmico implicaba.

Ya desde finales de los setenta la empresa Televisa comienza a utilizar los sistemas de video tape. Y algunos equipos no profesionales de video empiezan a comercializarse de forma clandestina por medio de la "fayuca"; pero no es sino hasta inicios de los ochenta cuando el video entra de manera oficial en el mercado nacional.

---

<sup>7</sup> PICAZO, Leticia. *Una década de video en México (1980-1989)*. México, trillas, 1994, p. 49

En 1982, suceden varios acontecimientos, termina el mandato de López Portillo, coincidiendo con el incendio de la Cineteca Nacional y el máximo deterioro de la industria cinematográfica, la producción comercial en 35 mm sufrió un debacle catastrófico .

La escasa producción fílmica y la crisis económica propiciaron el auge del video casero y por ende de las videocaseteras, la asistencia a las salas cinematográficas comenzó a disminuir paulatinamente desde 1982 a 1988.

En 1983, recién iniciado el mandato de Miguel de la Madrid, se publicó un decreto en el Diario Oficial de la Federación con el que se creaba el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), del cual se haría cargo el cineasta Alberto Isaac; sin embargo el panorama parecía seguir anquilosado para nuestra industria.

No obstante lo anterior en 1984 se dieron acontecimientos de renovación. El cineasta Rafael Corkidi, vástago del sesentero Grupo Nuevo Cine, se convierte en pionero de los primeros experimentos realizados en video para cine.

El cineasta plantea la opción del videofilme con su película, *Figuras de pasión*; para continuar más tarde con *Las lupitas* (1985), *Relatos* (1986), *Huelga/ Strike* (1987) y *Querida Benita* (1989). Logró demostrar que era posible reducir los costos de producción hasta diez veces más utilizando el video, formato más económico incluso que el celuloide de 16 mm.

El documentalista Nicolás Echeverría, quien dirigiría en 1990 la película *Cabeza de vaca*, también se inclinó por la misma opción y entró en el terreno del video con los documentales, *Poetas campesinos* (1980) y *Niño Fidencio, el tamaturgo de Espinazo* (1981). "¿Estarían aquí los rasgos que definirían el cine del siguiente milenio?"<sup>8</sup>

Para 1985 se convoca al tercer Concurso de Cine Experimental y para entonces se hacía evidente la preeminencia del video sobre el cine ante una ingente crisis cinematográfica.

---

<sup>8</sup> GARCÍA, Gustavo y José Felipe Coria, Op. cit. : p.81

Los equipos de video mejoraron a la par que las sala de exhibición se deterioraban cada vez más, aparecieron más videoclubes y el uso de la videocasetera se popularizó, la clase media ya no veía películas mexicanas y prefería la comodidad del cine en casa.

El 14 de mayo de 1985 se reglamentan en el Diario Oficial de la Federación, los videoclubes; muchos productores cinematográficos de la época e incluso el IMCINE, firmarían acuerdos con las grandes compañías reproductoras de video para legalizar la explotación comercial de sus materiales por medio del videocasete, con la medida pretendían evitar la piratería y obtener ganancias.

Los productores a su vez celebraron acuerdos con las sociedades de autores e intérpretes para que autorizaran la transferencia de cine a video y así reproducir y explotar las películas.

De este modo los productores comerciales de cine descubrieron nuevas formas de filmar y comercializar a bajo costo mediante el video empezando a filmar en 16 mm y transfiriendo por medio del equipo de telecine a video.

Es así como surge la industria del video home, la cual significó un oasis en el desierto de la producción cinematográfica nacional, si bien no en cuanto a calidad si con lo que respecta a los dineros.

El caso de los productores independientes no fue tan grato, por la crisis económica de los ochenta, el gobierno deja de apoyarlos, entonces deciden hacer lo mismo que los productores industriales y realizan los primeros proyectos de contenido social, político y artístico en video.

Instituciones como la UNAM y la SEP son las pioneras de aquellos proyectos, sin embargo con este sistema no se beneficiaron, debido a la falta de demanda por parte del público hacia sus materiales y la censura en muchos casos ejercida por el gobierno.

No obstante, desde aquellos días se podía vislumbrar que el video se convertiría en un gran aliado de proyectos culturales a mediano plazo. "La incorporación de innovaciones tecnológicas como el sistema de video, para registrar imagen y luego componer el

cine a partir de este material,...han diversificado las posibilidades de hacer películas o documentales.”<sup>9</sup>

El video otorgó muchas oportunidades a algunos productores cinematográficos, pero la crisis económica de la época estaba en contra de la industria nacional, fue casi un lastre. Para 1988, habían cerrado 518 compañías cinematográficas, de las cuales 58 eran productoras, 19 distribuidoras, 15 de servicio, siendo las restantes empresas de exhibición.

Hacia finales de la década de los ochenta la aparición de un nuevo formato de video cambió para siempre el concepto de lo audiovisual, llevando a la grabación casera o no profesional a niveles de calidad similares a los formatos de televisión profesional.

El nuevo formato era, el HI 8, el cual se utilizó en proyectos educativos, convirtiéndose así en un excelente recurso para los cineastas independientes.

Iniciados los años noventa, el video se perfila como aliado del cine, cambiando las formas de producirlo, de verlo y de conocerlo; tan sólo es el inicio de toda una búsqueda por renovar y democratizar a nuestra industria.

Carlos Salinas de Gortari, llevaba casi dos años en el poder y el cine continuaba estancado en cuanto a contenidos y formas, es entonces cuando Ignacio Durán Loera, asume el papel de encargado del IMCINE, quien de manera ingeniosa fabrica un concepto más publicitario para la industria, aunque poco realista, el de “nuevo cine mexicano”.

Aunque también es innegable que si hubo una renovación ya que algunos directores jóvenes y aun los veteranos, introdujeron un nuevo estilo en las temáticas cinematográficas de aquellos días.

Algunos realizadores pudieron debutar, como es el caso de Guillermo del Toro, Ernesto Rimocho, Alfonso Cuarón, Carlos Carrera, Ignacio Ortiz, Fernando Sariñana y Francisco Athié.

---

<sup>9</sup> BARRIGA, Ezequiel. El cine independiente en México. Tesis de licenciatura, México, UNAM, 1985. p.141

De igual manera el empleo del video vuelve a ser interesante gracias al aporte de Jaime Humberto Hermosillo, quien se lanza a la conquista de este soporte técnico al realizar con video los ensayos previos a la filmación en celuloide de, *La tarea* (1990), *Intimidades en un cuarto de baño* (1990) y *La tarea prohibida* (1992).

El 18 de julio de 1993 el estado remató la Compañía Operadora de Teatros (COTSA), la cual se había hecho cargo de la mayoría de las salas de exhibición desde la década de los sesenta. Y en noviembre de 1993, la compañía estadounidense Cinemark, emprende la construcción de modernos complejos cinematográficos, luego le seguirían otras compañías.

Para 1995, Zedillo llegó a la presidencia y la industria cinematográfica había perdido el 66 por ciento de su fuerza productiva, la producción había bajado en un 35 por ciento, la asistencia del público a las salas cinematográficas sólo era de un 23 por ciento y cerca de 198 empresas relacionadas con el cine desaparecieron en gran parte debido al error de diciembre.

El Estado intentó rescatar a la industria conformando un Circuito de Calidad, integrado por distribuidores, exhibidores y otras instituciones como el IMCINE, Dirección de Actividades Cinematográficas de la UNAM, Fundación Carmen Toscano; además de las empresas Videocine, Telecines Casa, Latina y Mercury Films, entre otras.

El proyecto de rescate consistía en programar películas de calidad que normalmente era difícil ver en exhibición, pero aquello no fructificó.

En 1996 se celebra el centenario del cine en México con una serie de eventos y al año siguiente, el presidente decreta en el Diario Oficial de la Federación, que la Cineteca Nacional y el IMCINE, en adelante dejarían de pertenecer a la Secretaría de Gobernación, pasando así a la tutela de la Secretaría de Educación.

El 28 de septiembre de 1998 se inauguró el simposio, Los que no somos Hollywood, encaminado a revisar la Ley Federal de



Cinematografía, el evento estuvo a cargo de el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Durante aquellos tiempos muchos vetustos productores fueron confinados al exilio, salvo alguno que otro insistente realizador como Ismael Rodríguez, Rodolfo de Anda, Rafael Pérez Gavilán y Alfonso Rosas Priego.

De emergentes debutaron cineastas como Marcel Sisniega, Beto Gómez, Alejandro González Iñárritu, Carlos Marcovich, Carlos Bolado, Juan Carlos Rulfo, Antonio Serrano, Alan Coto, Jorge Bolado, entre otros.

El año de 1999 marcó el regreso masivo del público a las salas cinematográficas, pero lo más importante, fue la reconciliación con nuestro cine y sus temáticas. La película más emblemática de este fenómeno fue, *Sexo, pudor y lágrimas* (1998), dirigida por Antonio Serrano; fue vista por más de 5 millones de personas y recaudó 117 millones de pesos en taquilla durante su exhibición a finales de aquel año.

También se creó un Fondo de Inversión y Estímulos al Cine (FIDECINE), para fomentar y promocionar a la industria cinematográfica nacional, mediante apoyos financieros que beneficiarían a los productores, distribuidores, comercializadores y exhibidores de películas nacionales.

El siglo estaba en su ocaso y nuestro cine se encontraba ante un posible amanecer; mientras tanto la tecnología continuaría su evolución, postulándose a lo largo de más de medio siglo como el antídoto para la muerte total del cine mexicano.

Estaban por ocurrir asombrosas mutaciones, las cuales convertirían a la tecnología en la probable fórmula secreta para descifrar el futuro de nuestra industria. ▀

### 1.3 Situación actual: "Crisis y oportunidad"

Iniciado el año 2000, surgen una serie de cambios en nuestro país, nos encontrábamos ante el umbral de un nuevo siglo y todo era movilidad; en el terreno de la política luego de setenta años de priísmo, el candidato a la Presidencia por el Partido Acción Nacional, Vicente Fox, obtiene la victoria, cerrando así un capítulo e iniciando una nueva historia de la cual aún esta por escribirse el final.

El ámbito cinematográfico no podía ser la excepción de aquellos cambios. La permanencia de nuestro cine en el gusto del público vendría a confirmarse con los éxitos taquilleros de películas como, *Perfume de violetas* (2000) de Maryse Sistach y *Amores Perros* (2000) de Alejandro González Inárritu; ambas de temáticas actuales con tratamientos novedosos.

En aquel año se produjeron unas 16 películas y para el 2001 la cifra sería de 15 filmes realizados; entre este año y el 2002 debutan como directores de largometraje Armando Casas con la película *Un mundo raro* (2001); Gerardo Tort con, *De la calle* (2001); Fabián Hoffman con, *Pachito Rex (Me voy pero no del todo)* (2001); Walter Dohner con, *La habitación azul* (2002); Héctor Bonilla con, *Mónica y el profesor* (2002); Jorge Aguilera con, *Seres humanos* (2002) y Juan Carlos Martín con la película documental, *Gabriel Orozco* (2002).

Para el 2002 se dieron éxitos taquilleros importantes como *El crimen del padre Amaro* (2002) de Carlos Carrera. La película tuvo un ingreso de 63 millones de pesos en taquilla y fue vista por más de 2 millones de personas, superando así a cintas hollywoodenses como, *Harry Potter y la cámara secreta*; *El señor de los anillos las dos torres* y *Episodio II: el ataque de los clones*, las cuales reportaron cifras menores.

Otro fenómeno de aquel año, fue el inicio del resurgimiento de un género casi marginado en nuestro cine, el documental, retomado por Juan Carlos Martín. El cine de testimonio continuó en ascenso con películas como *Señorita extraviada* (2002) de Lourdes Portillo y *Los últimos zapatistas, héroes olvidados* (2002) de Francesco Taboada.

Parecería que el nuevo siglo empezó a marcar nuevas pautas en cuanto a temáticas, géneros, directores y tratamientos cinematográficos se refiere.

Para la primera mitad del año 2003, se dieron curiosos ejercicios visuales, con el regreso a la proyección de películas en blanco y negro, los ejemplos fueron *El sueño del caiman* (2001), de Beto Gómez y *Mil nubes de paz cercan el cielo, amor jamás acabaras de ser amor* (2003), de Julián Hernández y *Temporada de patos*, de Fernando Eimbcke (2003).

Sin embargo en lo que al terreno económico se refiere, durante el año 2003 y hasta la fecha, la situación de nuestra industria no ha mejorado. Sólo pudieron debutar como directores de largometraje Carlos Salces con, *Zurdo* (2003); Marcela Arteaga con, *Recuerdos* (2003); Carlos Reygadas con, *Japón* (2003); Antonio Urrutia con, *Asesino en serio* (2003) y Carlos Sama con, *Sin ton ni Sonia* (2003).

Durante el año 2003 el comité técnico del Fondo de Inversión y Estímulo al Cine (FIDECINE), apoyó a 13 proyectos con una inversión de 82 millones 401 mil 528 pesos.

Los proyectos fueron, *Dame tu cuerpo*, de Rafael Montero; *Sin ton ni Sonia*, de Carlos Sama; *El Malboro y el Cucú*, de Javier Patrón; *Puños rosas*, de Beto Gómez; *Corazón de melón*, de Luis Vélez ; *Desnudos*, de Enrique Gómez Badillo; *Lunas llenas*, de Jorge Ramírez; *Secuestro express*, de José Buil y *Temporada de patos*, de Fernando Eimbcke; algunas de estas películas se estrenaron durante el 2003, mientras que la mayoría de ellas podrán ser vistas entre finales del 2004 y principios del 2005.

Otro intento por mejorar la situación de la industria fue la organización de mesas de diálogo por parte de la comunidad cinematográfica.

Se organizaron tres mesas durante los meses de junio y julio de 2003, para analizar temas como el fomento de la producción cinematográfica, estímulos e incentivos fiscales, políticas públicas dirigidas a compensar la distribución del ingreso en taquilla, la revisión de la Ley Cinematográfica y la solicitud de un fondo de emergencia que otorgue el gobierno federal para solventar la producción en lo que se llega a un acuerdo.

Las mesas fueron organizadas por la Secretaría de Gobernación en una iniciativa de su encargado, Santiago Creel y se propuso crear un comité técnico para las negociaciones, conformado por dos representantes de la Cámara Nacional de la Industria de Cine (CANACINE); por Raúl Padilla, representante del patronato de la Muestra de Guadalajara; Mónica Lozano de la Asociación Mexicana de Productores Independientes (AMPI); Alfredo Joscowicz, director de IMCINE y Víctor Ugalde de FIDECINE; los resultados de dichas negociaciones aún están en el aire.

Casi para finalizar el año 2003, lejos de lograr avances en las negociaciones con el gobierno, éste intentó un embate contra el cine mexicano al elaborar el paquete económico del 2004, llegó a proponer la desaparición de casi dos decenas de instituciones públicas, entre las que se encontraba el IMCINE; Los Estudios Churubusco y el CCC.

Afortunadamente los reclamos y la solidaridad de la comunidad cinematográfica dieron marcha atrás a tan nefasta propuesta del Ejecutivo Federal.

De los pocos rubros donde se ha logrado ganar terreno y se han visto avances es el de la promoción de nuestro cine en el extranjero, recientemente las producciones mexicanas han recorrido diversos foros como el Festival de Cine de Buenos Aires, el Festival Internacional de Cine de Turín, el de San Francisco y el de San Sebastián.

Algunas de las películas que estuvieron en esos foros fueron *Japón* (2003), de Carlos Reygadas; *Mil nubes de paz cercan el cielo, amor jamás acabarás de ser amor* (2003), de Julián Hernández; *La virgen de la lujuria* (2002), *Así es la vida*, ambas de Arturo Ripstein y *Cuento de hadas para dormir cocodrilos* (2001), de Ignacio Ortiz.

No obstante estos esfuerzos y el incremento en la calidad, nuestra industria continua transitando por una ascesis económica, la producción sigue siendo muy escasa debido a la falta de estímulos monetarios y fiscales por parte del gobierno.

El proceso industrial que consta de la producción, distribución y exhibición continua siendo problemático ya que nuestro cine depende en gran medida de las empresas extranjeras para su distribución.

La mayoría de las distribuidoras son compañías estadounidenses que arriesgan sus capitales, ya que los intentos de empresarios mexicanos en este sector han fracasado; gran parte de lo que se produce en México es distribuido por IMCINE, Videocine, Fox, Columbia Tristar y en menor medida por compañías como Arthaus, Goukine, Nueva Era, Latina Films, Gussi, Cinema. Net. Mx y Cinergia.

Y la situación en la exhibición tampoco ha mejorado mucho, pues el cine nacional ocupa tan sólo un 10 por ciento de lo que se exhibe, aunado a el fracaso de la propuesta del peso en taquilla, debido al amparo interpuesto por distribuidores y exhibidores.

Algunas de las empresas que se ampararon fueron, la 20th Century Fox, Warner-Videocine, Columbia Tristar México, Buena vista, Columbia Tristar, United International Pictures y Gussi. Al final esos amparos lograron que se declarará inconstitucional la medida del peso en taquilla y las distribuidoras ganaron.

A lo anterior se suma la falta de publicidad pagada en periódicos, televisión y la exhibición del tráiler de las películas. Además de la falta de interés por parte del director de IMCINE, Alfredo Joskowicz, en hacer cumplir la ley que señala el

límite de tiempo que debe existir entre el final de una producción y su exhibición.

En nuestro país todavía hay películas que son enlatadas y tardan en ser exhibidas hasta dos años, cuando el tiempo máximo debería ser de seis meses, y cuando salen al mercado lo hacen con un número limitado de copias, debido a los elevados costos en el proceso de posproducción; teniendo luego una efímera vida en cartelera pues muchos de los filmes sólo permanecen el tiempo reglamentario que es de una semana.

Y el caso de los productores no es mejor, junto con los realizadores es uno de los grupos más desfavorecidos, frente a los exhibidores son pequeños, carecen de unión e invierten sus capitales a riesgo de no poder recuperarlos; realizar una película de las más austeras en celuloide puede costar más de 1 millón de pesos.

Algunas de las productoras que están apoyando nuestro cine son Titán Producción, Argos, Altavista Films, Videocine, Futura Producciones, Cinematepec, La Perrada Films, Entretenimiento, Producciones Tragaluz, Equipment and Design, New Art, Goukine, IMCINE y FIDECINE.

El problema es grave si consideramos que para que una industria sea considerada como tal tiene que tener cierto nivel y continuidad en la producción y desde luego ser redituable, mientras los productores no recuperen lo invertido no se podrá hablar de una industria verdaderamente sólida.

Dadas las circunstancias es apremiante buscar un cine que le quede a nuestra industria, no es posible seguir intentándolo con un esquema hollywoodense, el cual no nos pertenece, no sería justo ver enclaustrada a la industria por la crisis económica, luego de que costara años salir de la falta de calidad, la cual recientemente se está dando.

Ya en su momento varios realizadores nos demostraron que si es posible hacer un buen cine, mediante la búsqueda de opciones alternativas que abaraten los costos de producción y disminuyan los tiempos para la exhibición.

Tocante a este tema algunos de nuestros realizadores han accedido a tecnologías recientemente surgidas en nuestro país, las cuales llegaron en una especie de pandemia para ocasionar toda una revolución en cuanto al concepto que se tenía acerca del cine.

Arturo Ripstein, Jaime Humberto Hermosillo, Felipe Cazals y Gabriel Retes se han caracterizado por ser directores de calidad y no haber dejado de experimentar durante toda su carrera, recientemente han buscado la forma de filmar sorteando toda clase de obstáculos, por lo que, hoy como ayer se convierten en pioneros en el empleo de nuevas tecnologías y han encontrado posibilidades en el video digital.

Y cada día son más los cinerrealizadores que optan por un proceso de filmación distinto al convencional, a la lista se suman Francisco Athié, Fabián Hoffman, Luis Kelly, Marcel Sisniega y Rafael Montero entre otros. Todos ellos coinciden en una idea, lo digital, tiene grandes ventajas que lo hacen más asequible.

Nuestro cine está por incorporar un gran cambio tecnológico como en su momento lo hizo con el sonido, el color y más tarde con los formatos no convencionales de cine y video. Tal vez el sueño de todo cineasta este por cumplirse y en un futuro pueda producir más, en un menor tiempo y sin tener que preocuparse por los costos y desde luego lo más importante, sin sacrificar la calidad:

Otras están siendo ya las formas de emisión y recepción del lenguaje audiovisual y no hay que cerrar los ojos ante dicho fenómeno pues podemos correr el peligro de quedar, como muchas otras veces en el pasado, al margen del desarrollo estético universal. La historia del cine mexicano... continuará.<sup>10</sup>

Para el cine mexicano ya no hay marcha atrás, la movilidad tecnológica lo coloca ante un esquema que le permitirá renovarse, así como alcanzar la solidez necesaria, ya que frente a la era digital, nuestra industria sólo puede optar por descifrar, cuál será el código de los nuevos tiempos y acudir al llamado del cine digital o resignarse a la evanescencia. ■

---

<sup>10</sup> SÁNCHEZ, Op. cit : p. 269

## CAPÍTULO 2. LA ERA DIGITAL EN EL CINE. "CÓDIGO DE LOS NUEVOS TIEMPOS"

*"La tecnología digital es un generoso camaleón que puede ser cine, video, televisión o Internet, según sea el deseo..."*

Revista Telemundo

Como vimos en el capítulo anterior, desde sus inicios la industria de el cine ha experimentado con el uso de diversas tecnologías, las cuales lo han mantenido vigente hasta nuestros días. Producto de toda una búsqueda por mejorar y hacer más asequibles los procesos para la producción de imágenes, surge la revolución digital en el cine.

A partir de la llegada masiva del video, a finales de los años setenta, grandes avances han ocurrido a velocidades sorprendentes, hasta llegar a la nueva era digital.

El fenómeno digital comenzó con el arribo del sonido digital a la cinematografía mundial poco antes de la mitad de los años noventa, para más tarde instalarse en la imagen.

Desde entonces los procesos de producción están cambiando en todo el mundo; en un futuro no muy lejano es probable que el cine como hasta ahora lo hemos conocido, cambie radicalmente.

Con la llegada de nuevos equipos de producción a mediados de los noventa, muchos cineastas optarían por un cambio alternativo al equipo convencional. Desde luego México se vería influenciado por estos cambios, siendo el año 2000, cenital en el proceso para nuestro país.

Las formas de producir, posproducir, distribuir y exhibir cine podrían ser modificadas en beneficio de los que hacen y disfrutan del séptimo arte, no sólo en el mundo sino también en nuestro país. Ya no es algo tan lejano, pues estamos empezando a formar parte de esa revolución tecnológica.



Por tal motivo es importante hacer una revisión de cada una de las partes que integran al cine digital, para llegar a una definición del mismo, la cual nos permitirá desarrollar con facilidad el tema.

Cabe aclarar que en este proyecto sólo nos enfocaremos a lo digital en la imagen, dejando de lado al sonido, ya que tratar este tema sería demasiado extenso y requeriría de una investigación especial.

Así mismo, deriva la necesidad por dilucidar acerca de los orígenes del cine digital, tanto en el mundo como en nuestro país y el planteamiento de sus posibilidades, las cuales es necesario esbozar con la finalidad de comprender lo que implicará esta tecnología enfocada a las perspectivas de nuestra industria, punto a tratar más adelante y piedra angular de esta tesis.

## 2.1 Hacia una definición del cine digital

Ya que en la actualidad es indisoluble la relación entre el cine y el video, no es de extrañarse que haya sido en este último ámbito donde comenzó lo digital.

Anteriormente y hasta bien entrada la década de los noventa lo que prevalecía en el mundo del video era la cinta magnética de diferentes tamaños y formatos, la cual era de sistema analógico.

Este sistema consiste en tratar de representar a la imagen o el sonido por medio de frecuencias que intentan parecerse lo más posible a la señal original para su posterior reproducción. Dicha reproducción será de tipo lineal, es decir que la imagen o sonido capturados tendrán una sincronía u orden cronológico, el cual no se puede alterar, es como si la señal se fuera entrelazando por medio de puentes que van del principio al final.

Es a finales de los años sesenta, cuando comienza a desarrollarse la conversión de analógico a digital, los primeros

intentos se hacen en el terreno del audio, para ser posteriormente aplicados a la imagen.

El procedimiento consiste en utilizar datos en lugar de frecuencias, estos datos son unos impulsos codificados en ceros o unos, los impulsos no tratan de parecerse a la imagen o sonido original, sino que se componen de muestras de esa señal.

Lo anterior requiere un proceso especial, ya que los humanos no generamos ni recibimos información digital directa, todo lo que captamos, sea el canto de una ave, la música, el ruido; lo hacemos por medio de frecuencias. El proceso que consiste en tomar una señal original analógica y convertirla a una señal digital se denomina conversión A/D.

La conversión de una señal analógica en señal digital consiste en tres procesos básicos que son: el antialiasing, muestreo y cuantificación.

En el primer paso existen filtros especiales que permiten que se procesen únicamente las frecuencias con los niveles de audio o imagen requeridos.

El segundo nivel, es donde se toman las muestras de la señal analógica para evaluar sus cambios, dando como resultado la asignación de números para representar la señal original durante la etapa final de cuantificación.

La señal que resulta de este proceso será de tipo no lineal, ya que a diferencia de la señal analógica, en la reproducción digital se puede acceder a la información sin un orden cronológico, pudiendo localizar los puntos de edición en forma aleatoria, sin necesidad de rebobinar o avanzar la cinta.

Todo esto fructificó hasta mediados de los noventa con las asombrosas posibilidades en la manipulación de las imágenes y la punta de lanza fue la aparición de la computadora.

Entremos de lleno al terreno de las imágenes en el cine digital, ya que es el que nos ocupa. Una de las características de lo digital es la compresión, sin la cual no podrían existir los DVDs, el Internet, los CDs y sobre todo el cine digital.

Por lo anterior un grupo internacional llamado Moving Picture Experts Group (MPEG), se ha dedicado a definir los estándares para lograr la compresión de las imágenes y otorgar mayor capacidad de almacenamiento en la información.

La compresión consiste en identificar la información básica de la señal y reducir la redundancia que existe en ella, es decir se quita lo repetitivo para dejar sólo una especie de extracto concentrado.

En video la comparación de imágenes se hace cuadro por cuadro para detectar qué se repite y qué varía, lo que esta fijo se comprime pues existen repeticiones y los movimientos entre cuadro y cuadro son muy pequeños e imperceptibles al ojo, lo que esta en movimiento queda tal cual, pues son cambios generalmente drásticos.

El nivel de compresión depende del tipo de material audiovisual con el que se trabaja, en un partido de futbol la compresión sería muy poca debido a la velocidad de las imágenes, en cambio en una película las secuencias son lentas y permiten una mayor compresión.

Lo anterior posibilita que una película pueda ser vista por DVD, Internet y almacenarse en una computadora para su procesamiento en posproducción, sólo por citar algunas de las posibilidades que otorga la compresión digital.

Hoy en día estos avances ya no competen sólo al terreno cibernético , sino también al de la cinematografía. Algunos factores económicos y creativos dieron la pauta para que los cineastas comenzarán la búsqueda de alternativas distintas a las convencionales y después de experimentar con el video, surge el video digital, materia prima del novedoso cine digital.

Actualmente tanto a nivel mundial como en nuestro país, es posible producir, editar y posproducir una película por medio de soportes digitales de calidad similar y en algunos casos superior a los tradicionales. Ya no es indispensable filmar con las cámaras convencionales de 35 mm, un largometraje puede ser incluso 100 por ciento digital.

Aunque cabe aclarar que aún existen discusiones bizantinas entre algunos cineastas, acerca de que no es posible llamar cine a lo que está hecho en video, recientemente "se ha desarrollado el concepto de cinematografía electrónica, que no es más que el desarrollo de las técnicas de grabación y reproducción...para obtener resultados de apariencia cinematográfica"<sup>11</sup>

Lo más importante es tomar en cuenta que tanto el video como el cine son arte en movimiento, lo que cambia es sólo el soporte y desde el momento en que el video se emplea como un recurso económico o creativo, cuyo fin es acceder a las salas cinematográficas, es válido llamarlo cine, sólo con la variante de ser digital.

Y pese a la fatuidad de muchos cineastas y la aparente actitud "aleve" que otros tienen frente al celuloide:

Nos queda claro que lo digital (sea video o dato) no es más que eso: un soporte, que lo fundamental es el uso que se le dé. El arte está en narrar y en hacer propuestas que cimbrén las emociones del espectador y que lo lleven a reflexionar sobre su ser, esta eterna incógnita.<sup>12</sup>

Además no falta quien piense que el video acabará por desplazar al filme; pero no hay que olvidar que sólo es una herramienta más y que el concepto de cine va más allá de una simple tira de celuloide. Así que luego de estas aclaraciones, pasemos de lleno a buscar la definición completa del cine digital.

Se considera que el cine digital puede ser de dos tipos, de video o de datos; el primer caso consiste en la sustitución del celuloide durante la filmación por el empleo de una cámara digital que puede ser de diversos formatos al igual que el filme.

Los formatos que se utilizan actualmente son, el de alta definición HD, con cámaras de velocidad a 24 cuadros por segundo; el PAL cuya velocidad es de 25 cuadros por segundo, muy cercana a la del cine, y que se puede ajustar para pasar a celuloide y finalmente son pocos los que se arriesgan con formatos de sistema

---

<sup>11</sup> FERNÁNDEZ, José y Tirso Nohales. Postproducción digital/ cine y video no lineal. España, Producciones Escivi, 1999, p. 267

<sup>12</sup> BERCINI, Reyes. Presentación. Revista Estudios Cinematográficos, Año 7, febrero-julio del 2001, núm. 20 : p.2

NTSC, ya que en éste el video corre a 30 cuadros por segundo y la pérdida en la calidad de imagen es mucha al realizar la transferencia a cine.

El video digital ofrece mayores opciones en cuanto a equipo se refiere, a diferencia del celuloide, el video cuenta con el Mini DV, D1, D2, D3, Betacam Digital, Hi-8, DVC PRO y DV CAM, entre otros.

Muchos cineastas substituyen durante la filmación al celuloide y posteriormente en la posproducción transfieren su trabajo a filme de 35 mm, mediante el proceso denominado tape to film, para su proyección comercial.

Este proceso suele ser algo costoso y variar de entre unos 60 mil y 85 mil dólares; los costos se incrementan si el material se desea procesar en el extranjero, aunque hoy en día ya se puede realizar la transferencia en nuestro país con excelentes resultados. La empresa New Art brinda el servicio de tape to film utilizando un equipo de rayos catódicos llamado celco.

La empresa propone como la opción más viable trabajar en formato de video ya que realizar este tipo de cine tiene enormes ventajas económicas "...un largometraje de 120 mil pies en 35 mm, tiene un costo de materiales, revelado y de impresión de *rushes* de 110 mil dólares; esto mismo si se hace en video cuesta 11 mil dólares, sólo un 10 por ciento del costo total."<sup>13</sup>

Aunque la mayoría de los que realizan cine digital prefieren hacer el tape to film, existen proyectos en los cuales, el realizador desea preservar el formato de video para la exhibición.

Pero el cine digital no sólo se compone de formatos, también puede ser toda una creación virtual realizada mediante programas de animación digital, los cuales crean personajes o efectos especiales que se almacenan en el disco duro de la computadora desde donde las imágenes pueden ser manipuladas, iluminadas, aplicárseles diferentes efectos de 2D y 3D y ser ambientadas en

---

<sup>13</sup> Conferencia, Nuevos procesos digitales en la industria cinematográfica, New Art. sábado 22 de marzo de 2003, Museo Franz Mayer.

universos oníricos que sólo pueden existir en la imaginación y en el procesador de la máquina.

También existe la posibilidad de tomar algunas imágenes mediante la cámara digital y enviarlas directo al disco duro de la computadora para almacenarlas, sin necesidad de utilizar cinta de video.

Las imágenes no existen físicamente hasta que la información del disco duro es transferida a cinta de video, para su posterior ampliación a formato de cine de 35 mm, incluso hay casos en los que la información se pasa directo de la computadora al celuloide, imprimiendo cuadro por cuadro, mediante el proceso data to film, aquí la información no es video sino datos.

Muchas de las películas que se realizan hoy en día hacen uso de estos avances, ya sea en el audio, la edición, creación de efectos especiales y títulos. Parecería que en la actualidad el único límite para la realización cinematográfica es la creatividad y la imaginación.

Luego de haber conocido a grosso modo los elementos básicos que integran al cine digital podremos llegar a su definición. En base a lo anterior consideramos como cine digital a toda aquella película que durante su proceso de producción o posproducción, haya incluido el uso de algún soporte digital; como cámaras de video para la grabación o computadoras para realizar efectos especiales o edición no lineal y que por lo tanto hayan sido transferidas tape to film o conserven su formato de video para la proyección.

Actualmente en la cinematografía mundial se postulan dos formas de hacer cine, la convencional y la digital; en la primera se emplea material fílmico común durante el rodaje, como cámaras de 35 mm o 16 mm. entre otros. Mientras que el cine digital utiliza procedimientos diferentes, como los anteriormente descritos y en la mayoría de los casos prescinde de celuloide.

En el cine convencional el negativo de la película pasa al laboratorio para ser revelado y obtener un positivo o copia del filme, el cual se utilizará posteriormente para trabajar en la

edición hasta que se obtiene el negativo del montaje definitivo, del cual se obtienen las copias, las cuales son distribuidas para su exhibición.

Sin duda existen grandes diferencias entre el proceso cinematográfico tradicional y el digital, sólo mediante la constante experimentación de los cineastas se podrá dilucidar al cien por ciento cuáles son las ventajas y desventajas de cada opción.

Mientras tanto es un hecho que son pocos los realizadores a nivel mundial que se han resistido al uso de la tecnología digital, para algunos es como una moda de la que no pueden quedar fuera, pero para otros, desde su surgimiento constituyó todo un universo de posibilidades. El cine digital llegó y se ha extendido para crear una nueva cinematografía mundial. ■

## 2.2 Surgimiento a nivel mundial

El cine digital puede ser considerado como el heredero del video ya que: "la imagen de video fue la primera en beneficiarse de las posibilidades del procesamiento digital, pero con la aparición de sistemas que permiten digitalizar la película... ya no hay efecto que se le resista al mundo del cine"<sup>14</sup>

Lo anterior desembocó en el surgimiento de tecnología digital, que permitió manipular la imagen de video a placer: "igualmente revolucionaria fue la salida al mercado de los primeros sistemas digitales y electrónicos para elaborar gráficos, acortando tiempos y facilitando procesos..."<sup>15</sup>

Así que se puede decir que fue en la posproducción donde dio inicio la era digital, primero en el mundo del video y después en el de la cinematografía. "El arribo del cine digital ha tomado por sorpresa a algunos cineastas que creían que el celuloide reinaría

---

<sup>14</sup> FERNÁNDEZ y Tirso Nohales, Op. cit. ; p. 267

<sup>15</sup> *ibid.* ; p. 33

por siempre... se fue gestando esta revolución, esperada por algunos y temida por otros."<sup>16</sup>

Como Estados Unidos tomó la delantera en el uso masivo de el video desde finales de la década de los sesenta, no es de extrañarse que la revolución tecnológica comenzara en Hollywood.

En 1977, George Lucas utiliza por primera vez la computadora para crear imágenes sintéticas o virtuales para la película de *La Guerra de las galaxias*; pero es a partir de la década de los noventa, cuando las pantallas cinematográficas comenzarían a ser inundadas con este tipo de imágenes.

Pero no fue sino hasta la aparición del telecine, que el video fue aceptado por los productores como un medio para hacer cine; pues muchos realizadores no confiaban en la calidad del video, ya que tenía varios inconvenientes, cuando todavía era analógico.

Algunos de esos inconvenientes eran: "...el acceso a las imágenes era lineal; segundo la calidad de la imagen analógica era... sensiblemente menor que la ofrecida por el celuloide en 35 mm; y tercero, el video se degradaba en cada proceso..."<sup>17</sup>

Con la aparición del telecine y la transferencia primero de cine a video o *pull down*, se sientan las bases para el futuro del cine digital, en donde después se buscará invertir el proceso y transferir de video digital a cine.

Para mediados de los ochenta, surgieron en el mercado archivos de imagen digital y un poco más tarde aparece el grabador de disco digital y los DVDs.

Y en 1985 comienzan los primeros experimentos en video, que son transferidos a cine, con el largometraje documental *DUI*, que trataba acerca de los grupos musicales alternativos de Los Ángeles; película que paso de video a celuloide de 16 mm.

Más tarde en 1993, Steven Spielberg crea los dinosaurios en 3D para la película de *Parque Jurásico*, por medio de una computadora; pero la tecnología digital también ha creado seres humanos virtuales, es el caso de cintas como *El hombre invisible* (1993),

---

<sup>16</sup> BERCINI, loc. cit.

<sup>17</sup> FERNÁNDEZ y Tirso Nohales, Op. cit. ; p. 146



de John Carpenter; *Robocop 2* (1990), de Irwin Kershner; *Terminator II : El día del juicio* (1991), de James Cameron y los famosos extras virtuales de la película *Titanic* (1997), del anterior director.

Por medio de la computadora se puede crear toda una realidad virtual, la lista de los filmes es interminable y destacan películas como, *Matrix* (1999), de los hermanos Wachowski; *La máscara* (1994), de Charles Rusell; *Marcianos al ataque* (1996), de Tim Burton; *Rescatando al soldado Ryan* (1998), de Steven Spielberg y *Juana de Arco* (1999), de Besson; actualmente no existe una sola película en Hollywood, que no haya empleado algún proceso digital en su producción, sea de audio o efectos especiales.

Otro terreno en el cual reinan las imágenes sintéticas es el de la animación; cine realizado enteramente por computadora, como las películas infantiles de *Toy story*, *Antz*, *Jimmy Neutrón*, *Monsters Inc* y la prodigiosa animación digital de *Shrek*.

A partir de los años ochenta la animación tradicional se ha modificado con el empleo de las computadoras que cada día: "asumen más y más funciones con calidad creciente... desde labores tan básicas como el rellenado de color de los dibujos...pasando por la composición y los movimientos de cámara de las escenas."<sup>18</sup>

Todo lo anterior culminó con el comienzo de la revolución digital, la cual se empezó a expandir a gran velocidad por todo el mundo. Llegando hasta Europa para ser empleada por famosos y consolidados directores.

Aunque el primer director que usó la tecnología digital en España fue Pedro Almodóvar en su película, *La flor de mi secreto*, no fue sino hasta 1997 cuando lo digital llegó a ese país con todo su potencial. Con la película del director Manuel Gómez Pereira, *El amor perjudica seriamente la salud*; la que incluyó una secuencia de títulos en 3D y escenas de los personajes recreadas virtualmente, además de mezclar diversos formatos de cine como el de 35 mm y 16 mm con el video.

---

<sup>18</sup> *ibid.* : p.314

Sin embargo la inauguración oficial de la era digital a nivel mundial se dio en el Festival de Cannes, durante mayo de 1998 con los estrenos de las películas, *Festen: La celebración*, de T. Vintenberg y *Los idiotas*, de Lars von Trier; ambas provenientes de Dinamarca.

La película *Festen...*, significó un parte aguas en la cinematografía mundial de aquellos días, ya que otorgó un impulso en la utilización de cámaras de video para hacer cine. El director Thomas Vintenberg realizó su cinta con una cámara de video casera, la editó, transfirió a 35 mm y la mandó a Cannes; en donde causó el reconocimiento de los críticos y más tarde se distribuyó en más de veinte países.

Mientras tanto el empleo de los recursos digitales se extendía cada vez más. En 1999 se da una coproducción documental entre Estados Unidos y Alemania, con la cinta llamada, *Buena Vista Social Club*, de Wim Wenders; la cual fue realizada con cámaras SONY Digi Beta Cam y Digital Handy Cam, en locaciones de La Habana y Nueva York.

También el video digital llegó hasta la ciudad nigeriana de Lagos, la cual se dio a conocer desde finales de los años noventa como el Hollywood de África. En un intento por diversificar la economía del país se comenzó a realizar cine en video con bajos presupuestos de alrededor de 30 mil dólares y beneficios millonarios por ventas mayores a los 20 mil videos, convirtiendo a la industria nigeriana en una de las más eficientes del mundo.

La película de los directores Sánchez y Myrick, llamada, *El proyecto de la bruja de Blair* (1999), fue hecha enteramente en video digital y transferida a 35 mm para su exhibición comercial.

La cinta es pionera en descubrir el potencial del Internet para la difusión de las campañas de publicidad: "miles de personas entraron al *website* para conocer la historia... No importaba si los hechos relatados eran reales, la fuerza del rumor y la

transmisión de la información en línea habían superado todo referente de la realidad...”<sup>19</sup>

La revolución digital estaba en su apogeo y con el fin de siglo se daba comienzo a una nueva cinematografía, otras serían las formas para crear, promover y disfrutar del séptimo arte.

Para el año 2000 continuó la producción en digital con cintas como *Episodio II: la amenaza fantasma* (George Lucas); *Last Seen* (Eva Brzeski); *The Pornographer* (Alan Wade); *Hombres X* (Bryan Singer); *Una tormenta perfecta* (Wolfgang Peterson) y *Bichos* (Sharon Calahan); tan sólo por mencionar algunas.

También fue en aquel año cuando el director Mike Figgis, realizador de cintas como, *Adiós a las Vegas* (1995); dio un giro a las reglas filmicas con su película, *Time code 2000*, cinta filmada en vivo y con cuatro cámaras de video digital corriendo simultáneamente.

La película es una comedia de humor negro que narra cuatro diferentes historias, filmadas al mismo tiempo durante 93 minutos y sin un solo corte, ya que todo se va en plano secuencia. Para su proyección el director ideó una visión cuádruple, para la cual creó en la prosproducción cuatro paneles, así que las cuatro historias se pueden ver al mismo tiempo y en una sola pantalla.

La cinta es protagonizada por Salma Hayeck, Stella Skarsgard, Holly Hunter, Saffron Burrows y Jeanne Tripplehorn. Y para su distribución en salas comerciales fue transferida a celuloide de 35 mm.

Otro acontecimiento fílmico del año 2000 fue la película llamada, *Bailando en la oscuridad*, de Lars von Trier; ya que para las escenas musicales se utilizaron 100 cámaras digitales, sin duda fue una labor titánica en la producción y más tarde en la edición. Para su realización 13 personas trabajaron de día y de noche durante 13 semanas, el resultado fueron tres mil cintas con horas y horas de material para editar, por algo la película sorprendió tanto en Cannes 2000 y obtuvo la Palma de Oro.

---

<sup>19</sup> AZAZELO, Camila, *La esencia del terror/BW2*. Revista Cine XS, Año 1, octubre del 2000, núm. 3; p.35

En el 2001, el director francés Eric Rohmer, crea espacios virtuales en un foro de 45 metros de profundidad a manera de escenografía para su película, *La inglesa y el duque*; la cinta se ubicó en el periodo de la Revolución Francesa, por lo que su director se inspiró en la pintura, pues quería que la película se viera como un cuadro en movimiento, efecto que pudo lograr mediante la tecnología digital.

Para aquel año destacaron los efectos digitales de películas muy comerciales como, *Monsters Inc.* (Peter Docter); *Parque Jurásico III* (Joe Johnston); *El señor de los anillos* (Peter Jackson) y *Harry Potter y la piedra filosofal* (Chris Columbus).

Las innovaciones tecnológicas continuaron y fue a finales del año 2001, cuando el cineasta George Lucas, realiza la película, *Episodio II: El ataque de los clones*; con una nueva cámara de video digital de alta definición HD, llamada 24p, la cual iguala la velocidad del cine desde el momento de la grabación, sin necesidad de realizar una conversión posterior.

El implemento de esta nueva tecnología significaría una gran aportación para el cine digital ya que, "la ventaja extraordinaria de Cine-Alta es que ofrece la posibilidad de convertir el material del master final al formato necesario para su distribución"<sup>20</sup>

Para el año 2002 se estrenan las secuelas de, *Harry Potter* y *El señor de los anillos*; *El hombre araña* (Sam Raimi); *Scooby-Doo* (Raja Gosnell); *Jimmy Neutrón el niño genio* (John A. Davis) y *Frida* (Julie Taymor). Aunque sólo en una mínima parte, estas cintas representan el uso de los efectos especiales que pudieron verse en pantalla en ese año; pues cada vez se hace más larga la lista de los filmes con tecnología digital y resultaría demasiado engorroso mencionar a todos.

Durante el 2003 se exhibieron cintas que gozan de un sin número de efectos especiales, como en la película de *Terminator III: la rebelión de las máquinas* (2003), de Jonathan Mostow; *Hulk* (2003), de Ang Lee; *La maldición del Perla Negra* (2003), de Gore

---

<sup>20</sup> ESTÉVES, Manuel, *¿Qué es tape to film?*, Revista Telemundo, Año 10, marzo-abril del 2001, núm. 58; p.50

Verbinski; *Exterminio* (2002), de Danny Boyle; y *A los trece* (2003), de Catherine Hardwicke, está última a pesar de no contar con efectos especiales llama poderosamente la atención, debido a que para su filmación se empleó sólo una cámara digital.

En cuanto a la cinta *Exterminio*, coproducida por Estados Unidos y Reino Unido, destaca entre todas las anteriores, porque no sólo recurre a los efectos especiales, sino que fue filmada enteramente en video digital con el fin de lograr una atmósfera narrativa.

Su director, el inglés Danny Boyle, realizador de *Transpotting*, vio todo un mundo de posibilidades en lo digital, utilizando la cámara como un recurso más dentro de la estética narrativa. Ya que al igual que en la película, *El proyecto de la bruja de Blair*; en *Exterminio*, se buscó el realismo, que la cámara fuera como un personaje más y que reaccionara favorablemente ante una baja iluminación.

Y en lo que va del año 2004, se continúan estrenado cintas plagadas de efectos digitales, pero de todas ellas destaca hasta el momento *Shrek 2* (2004), de Andrew Adamson, Kelly Asbury y Conrad Vernon; esta cinta cuenta con una asombrosa animación digital en donde los avances técnicos han permitido mayor textura y volumen, dando como resultado una imagen hiperrealista, sin duda es un gran avance en el terreno de la animación.

Es precisamente en esa búsqueda de recursos narrativos, donde los cineastas han encontrado un crisol en el cine digital, por lo que las producciones en este formato seguramente continuarán aumentando, no sólo en Hollywood sino a nivel mundial.

Porque es innegable que, "la producción cinematográfica vive también un punto álgido, con muchos directores jóvenes aficionados a probar nuevos sistemas...para lograr imágenes sorprendentes en las pantallas."<sup>21</sup>

Este momento de efervescencia mundial ha sido una especie de virus que en recientes años ha inoculado a nuestra cinematografía y promete llevarla por caminos en los que todavía hay que abrir

---

<sup>21</sup> FERNÁNDEZ y Tirso Nohales, Op. cit. : p.334

brecha, pero con la promesa de una llegada estoica al lugar de destino. ■

## 2.3 Llegada a nuestro país

La pandemia digital no tardó mucho en llegar a nuestro país, luego de su recorrido mundial. Una película marcaría el principio de una nueva era y el posible fin de otra.

El nacimiento oficial del cine digital mexicano comenzó en mayo del año 2000, durante el Festival de Cannes. Con la película *Así es la vida*, del director Arturo Ripstein, quien inició la búsqueda de la renovación cinematográfica.

Como en otros tiempos, Ripstein fue pionero en la innovación del uso de tecnologías no convencionales para la labor cinematográfica, "la industria fílmica mexicana reduce sus costos de producción y mejora su calidad de imagen gracias al formato digital de video. México vio la primer película digital en toda América Latina...".<sup>22</sup>

*Así es la vida*, fue realizada en 18 días, la posproducción se hizo en 3 meses, se trabajó con un equipo de 25 personas, no se utilizó planta de luz y con las copias obtenidas se pudo corregir la imagen en tiempo real dentro de la misma locación, para posteriormente ser enviada a París para su transferencia a 35 mm.

El guión de la cinta fue escrito por la esposa del director, Paz Alicia Garciadiego; fue una coproducción de México, España y Francia. Y el IMCINE se encargó de su distribución comercial.

Al director Arturo Ripstein le entusiasmó tanto este primer experimento visual, que no dudó en realizar su segunda película digital, inmediatamente después de concluir, *Así es la vida*.

En un principio este siguiente proyecto consistió en un cortometraje para la televisión española que se llamaba, *Dos*

---

<sup>22</sup> Cine digital, Carlos Becker. INTERNET, Web. Ciberhabitat

deudos; pero finalmente quedó transformado en el largometraje, *La perdición de los hombres*.

Y desde entonces el director a dado continuidad a sus trabajos en cine digital con cintas como, *La virgen de la lujuria* (2002) y *Enemigo público* (2003). Por lo que se considera que el largometraje de *Así es la vida*, fue un parte aguas en la carrera del cineasta.

Y por supuesto también cambió la historia de nuestra industria, ya que por primera vez se estaba realizando una película en video digital, cuyo fin era ser proyectada en cine y de manera comercial.

A partir de entonces la revolución digital continuaría su búsqueda de lo asequible y de las opciones estéticas que emprendió Ripstein, quien inmediatamente fue emulado por otros cineastas.

El director, René Cardona III, inició a finales del año 2000 en locaciones de Hidalgo (Sta. María Regla) y el Distrito Federal el rodaje de la película *Serafín*; primer cinta digital de animación realizada en el país.

De la película destacan dos importantes aspectos, además de ser de las 100 películas más vistas en el área metropolitana de la Ciudad de México, durante el 2001;<sup>23</sup> la cinta utilizó en su rodaje por primera vez la cámara de alta definición 24 P, misma que utilizaría George Lucas al siguiente año en su película de, *Episodio II: El ataque de los clones*.

La película de Lucas fue realizada en septiembre del 2001 y exhibida durante el año 2002; mientras que la película de Cardona fue rodada a finales del año 2000 y estrenada en el 2001, por lo que, "se dice que *Serafín* es la primera película filmada totalmente en 24 P."<sup>24</sup>

Resulta histórico haber podido tomar la delantera a Hollywood y ser pioneros en el uso comercial de una nueva tecnología.

---

<sup>23</sup> Lo anterior según la lista que publica anualmente la Revista Telemundo con datos de Canacine.

<sup>24</sup> PELÁEZ, Rodolfo, *Francisco Athié: Veral diseñar cine en digital*. Revista Estudios Cinematográficos, Año 7, agosto-noviembre del 2001, núm. 21; p.20

Para el año 2001, el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), realiza en formato DVCAM de sistema PAL la película *Pachito Rex: me voy pero no del todo*, bajo la dirección de Fabián Hoffman y la producción de Hugo Rodríguez.

Al principio se planteó como un proyecto de cine interactivo en el cual se pondrían a prueba dos factores, la relación de la dramaturgia con la interactividad y el uso de soportes tecnológicos de vanguardia.

La película estaba pensada para ser realizada en formato DVD para su exhibición, pero debido a las reglas de IMCINE, el proyecto no podía ser apoyado económicamente a menos que tuviera un soporte en 35 mm. A pesar de los avances tecnológicos que se estaban gestando el instituto continuaba con sus estatutos no actualizados.

Así que sus realizadores deciden como destino final de la película emplear el soporte de filme en 35 mm, mismo formato que prevaleció para su exhibición comercial.

Lo novedoso de aquel proyecto estaba en la recreación virtual de los escenarios en los cuales se desarrollaba la historia, lo único real era el piso y la utilería, ya que las paredes de las construcciones y los paisajes eran generados por computadora.

Aunque el objetivo primordial era el de mezclar la narratividad con la interacción, al final sólo se cumplió el cometido de incursionar en nuevas tecnologías, pues la falta de acuerdos para la realización de un guión que contara con elementos interactivos hizo fracasar en ese aspecto al proyecto.

De tal suerte que la película resultante fue una mezcla de tres historias diferentes cuyo hilo conductor era el atentado a un cantante llamado Francisco Ruiz, candidato para ganar las elecciones de un país imaginario en Latinoamérica y en donde la interactividad quedó reducida sólo a la selección de escenas como en cualquier otro DVD.

El proyecto buscaba que durante la reproducción de la película el espectador pudiera tomar decisiones en el desarrollo de la



misma, intercambiando finales, alterando la cronología y eligiendo un camino u otro a placer como en una especie de video juego.

Luego de estos primeros intentos vendría el destape total del cine digital en el año 2002, interesantes proyectos se estaban cocinando y otros se encontraban por salir a la luz.

Uno de los descendientes del llamado grupo Cine Independiente, el cineasta, Jaime Humberto Hermosillo, siempre visionario estaba por abrir nuevos espacios en la exhibición cinematográfica.

Desde el inicio de su carrera, Hermosillo se caracterizó por ser innovador y echar mano de nuevas tecnologías en el ámbito cinematográfico; así que no podía quedar inmune ante la era digital, de la cual se sirvió para abordar la temática homosexual en una de sus más recientes películas.

En el mes de enero del año 2002, el director finalizó la película llamada, *exxxorcismos*, utilizando una austera cámara digital de formato Mini DV, era el primer cineasta mexicano que recurría a este formato tan asequible para la realización de un largometraje profesional.

Del mismo modo en que Hermosillo demostró la eficacia del uso del video en la película *La tarea* y *La tarea prohibida*, y de la narración de varias historias entrelazadas en esa toma única, magistral, que para muchos sigue siendo *Intimidades en un cuarto de baño*, con ese mismo impulso explora doce años después las posibilidades del video digital en *exxxorcismos*...<sup>25</sup>

El material para la grabación de la película costó alrededor de 2000 pesos y consistió en 10 cintas de video; la producción estuvo a cargo de la empresa Goukine, Fernando Gou, Carlos Aguilar, Georgina Terán, Jorge Z. López y el mismo Hermosillo.

La grabación de la película se llevó a cabo en un periodo extraordinariamente breve del 28 de diciembre de 2001 al 31 de enero del 2002 y se editó en una *laptop*, quedando lista para el 18 de ese mes.

---

<sup>25</sup> BONFIL, Carlos, *Hermosillo, la moral y las buenas costumbres*, La Jornada Semanal/ Palabra de cineasta, domingo 17 de agosto del 2003, núm. 441; pp. 8-9

Finalmente la cinta fue exhibida, en la Cineteca Nacional, el 22 de enero de ese mismo año, durante su XXXIX Muestra Internacional de Cine. La aportación del minimalista director consistió en abrir espacios nuevos en el terreno de la exhibición, ya que la cinta fue proyectada en su formato original sin necesidad de hacer el tape to film.

Sin duda la película *exorcismos* abre una brecha tecnológica en la búsqueda de una cinematografía accesible, pero además explora los terrenos de un nuevo lenguaje, en el cual la cámara se convierte en un personaje más, oscilante entre la piel y el espacio de los personajes.

Una vez más Jaime Humberto demostró que lo más importante del cine no son sus herramientas, sino su lenguaje, el deseo y la capacidad de narrar una historia que conmueva al espectador. Y que mejor cuando el medio que se emplea para hacerlo es democrático y creativo.

Por algo el realizador se ha mantenido vigente y sin decepcionar al espectador, hazaña que pocos de sus contemporáneos lograron, "sólo dos permanecen fieles, en activo, a su primera actitud moral de trasgresión e inconformismo: Arturo Ripstein y Hermosillo."<sup>26</sup>

Ambos cineastas con la dualidad de ser veteranos en su arte y vanguardistas en sus métodos, que hasta ahora los han llevado a convertirse en piezas claves del cine digital.<sup>27</sup>

Otros cineastas siguieron su ejemplo a lo largo del año 2002 y las producciones en digital continuaron. El director Alejandro Gamboa, utilizó algunos efectos especiales para la recreación ambiental de su película *El tigre de Santa Julia*, cinta que contó con una buena mercadotecnia y distribución por parte de Videocine, lo cual derivó en éxito taquillero.

La creación ambiental de la película consistió en filmar durante el día y crear para algunas escenas una imagen nocturna, esto mediante los efectos digitales.

---

<sup>26</sup> *idem.*

<sup>27</sup> En el siguiente capítulo se aborda con más detalle el trabajo en la experimentación digital de Ripstein y Hermosillo.

Por su parte el director de cintas como, *Lolo* (1992) y *Fibra óptica* (1998), Francisco Athié, realizó en el 2002 la película *Vera*, para la cual combinó el uso de la computadora y el video digital, utilizando la técnica de data to film concluyó su trabajo en celuloide de 35 mm.

Al combinar estas tecnologías para la recreación del ambiente y de los personajes, la película se convierte en la primera cinta mexicana de arte 100 por ciento digital, ya que conjuga todos los elementos de realizaciones pasadas.

La película implicó todo un descubrimiento en el terreno de la imagen y la narración, "Vera, película que busca encontrar otros elementos expositivos en la cinematografía nacional, para lo cual acude a lo más avanzado de la tecnología y aborda el tema remoto de la cosmogonía maya".<sup>28</sup>

*Vera*, se estrenó en la Muestra de Cine Mexicano de Guadalajara en el 2002; posteriormente fue a festivales como el de Cannes en Francia, el de Cine de Berlín en 2003, la XLI Muestra Internacional de Cine Primavera 2003 que organiza la Cineteca Nacional, y finalmente se estrenó comercialmente en nuestro país el 16 de mayo del 2003, con tan sólo 5 copias pero desafortunadamente la mantuvieron únicamente 2 semanas en cartelera.

Fue también durante el año 2002 cuando el joven director, Carlos Salces debutó como cinerrealizador con la película *Zurdo*, la cual contó con efectos especiales digitalizados, la cinta al igual que la de Athié, tiene que ver con la imaginación, los sueños y la fantasía.

La película se desarrolla en un ambiente en el cual se contraponen el universo infantil con el de los adultos, y en donde el juego de las canicas se convierte en parte del lenguaje en la cinta, mediante el tratamiento digital de las imágenes.

---

<sup>28</sup> RAVELO, Renato, *Vera aborda la cosmogonía maya mediante la tecnología*, La Jornada, Sección: Cultura, viernes 14 de marzo del 2003; p. 4a

*Zurdo*, contó con las actuaciones de Alex Perea, Arcelia Ramírez, Alejandro Camacho, Giovanni Florido, Eugenio Derbez, Esteban Soberanes y Blanca Salces.

La cinta, que fue clasificada dentro del género fantástico, incorporó las imágenes sintéticas y la música de Paul van Dyk para crear una compleja atmósfera narrativa.

Pero lamentablemente en esta ocasión, el director se dejó llevar más por la cuestión técnica a diferencia de las producciones digitales anteriores: "apoyado por una producción vistosa, diseños visuales computarizados y una recargada banda sonora, el cineasta se pierde en el efecto por el efecto mismo, sin reparar en la coherencia de la historia".<sup>29</sup>

A pesar de todo y del nulo apoyo de la crítica, la película se estrenó con un fuerte aparato publicitario en febrero del año 2003 con la sorprendente cantidad de 76 copias, las cuales fueron distribuidas por Nu Visión en el Distrito Federal y el área conurbada.

De los largometrajes realizados durante el 2002, destaca la incursión de lo digital en el género documental con la cinta de, *Alex Lora, esclavo del rocanrol*, del director Luis Kelly.

La película aborda la trayectoria musical del cantante de rock Alejandro Lora y en su realización conjugó diversos formatos, celuloide de 35 mm y 16 mm con video digital. El director de la película decidió utilizar esta técnica para reducir costos y sobre todo para cubrir con facilidad las presentaciones del músico, ya que la cámara de video es mucho más ligera y compacta que la cinematográfica.

Otro de los factores que influyó para realizar la cinta en video digital fue el deseo de que la película se viera como un graffiti en movimiento. Lora tiene gran afición por los cómics y las caricaturas y no pudo dejar pasar la oportunidad de hacer que el director lo plasmara mediante la inserción de algunas animaciones a lo largo del filme.

---

<sup>29</sup> GARCÍA Tsao, Leonardo, Perdiendo las canicas. La Jornada, sección: Cartelera, viernes 28 de febrero del 2003, p. 17a

Se tuvieron que editar 500 horas de material grabado durante 2 años para lograr los 105 minutos que dura la película como resultado final, el documental fue transferido a celuloide en la empresa mexicana New Art.

*Alex Lora, esclavo del rocanrol*, fue una de las primeras películas que confió en una empresa mexicana para realizar la posproducción y transferencia del material original a soporte de 35 mm.

El proceso realizado en New Art consistió en iluminar la imagen de la película cuadro por cuadro digitalmente, editar muchas horas grabadas, lo que dio por resultado un filme con "ciertas cualidades formales -sobre todo la edición- que hacen viable la permanencia en la butaca, por más que no le guste a uno la rola, la mentada de madre... y una personalidad poco susceptible de rendirle culto."<sup>30</sup>

La película se estrenó durante la edición XVIII de la Muestra de Cine Mexicano de Guadalajara, el 24 de marzo del 2003 y más tarde en corrida comercial, el 16 de abril del mismo año con 200 copias, las cuales se encargó de distribuir Columbia Tristar.

Finalmente podemos decir que los ejemplos anteriores no han sido más que una pequeña muestra del potencial con el que surgió el cine digital.

Porque la historia de la revolución digital no acaba aquí, apenas se está escribiendo y mientras existan nuevas realizaciones sabremos que los cineastas continúan explorando y adueñándose cada vez más de las posibilidades que otorga el cine digital. ■

---

<sup>30</sup> TOVAR, Luis, *El esclavo de sí mismo*, La Jornada Semanal/ Cinexcusas, domingo 27 de abril del 2003, núm. 425; p.13

## 2.4 Posibilidades del cine digital

Después de conocer la definición del cine digital así como establecer el surgimiento a nivel mundial y en México, veremos cuáles son las posibilidades que ofrece y lo bastas que pueden llegar a ser. Las industrias cinematográficas mundiales se han visto beneficiadas con las características que otorgan los soportes digitales.

En contraposición con el cine convencional, el digital posee una cantidad importante de ventajas que lo hacen más manipulable en el aspecto técnico, artístico y económico a diferencia del formato tradicional.

Pero el cine digital también puede formar una amalgama con el celuloide, ya sea mediante el uso de efectos especiales en donde confluyen la computadora y el filme, o mediante el empleo de equipos de formatos digitales.

Ya sea como aliado o como opción alternativa. Las posibilidades del cine digital son amplias y ofrece ventajas en sus equipos, materiales de filmación, costos, tiempo de producción; etc. A continuación se plantean estas ventajas.

### **El equipo**

Las cámaras digitales tienen un mayor número de formatos a diferencia de las cinematográficas que cuentan para la producción profesional tan sólo con el celuloide de 35 mm y ocasionalmente con el de 16 mm.<sup>31</sup>

Los formatos digitales que se han empleado con éxito son el DV, Betacam Digital, DV Cam, Hi-8 digital e incluso se han utilizado con buenos resultados formatos como el Mini Dv, cuyas funciones

---

<sup>31</sup> Aunque el celuloide tiene formatos como el de súper 8 mm, súper 16 mm, 8mm y 70 mm; su empleo profesional es poco generalizado.

intermedias lo colocan entre lo casero y lo profesional. Sin embargo películas como, *Festen: La celebración* y la mexicana, *exorcismos* demuestran que la realización no tiene porque estar sujeta a formatos costosos ya que en la primera se utilizó una cámara casera y en la segunda una Mini DV.

Caso aparte es el novedoso formato de HD, de alta definición, cuya cámara 24 P o también llamada la cine alta, otorga desde el origen de la filmación una velocidad de 24 cuadros por segundo igualando a la del cine.

La calidad de imagen que proporciona es magnífica se pueden manipular los contrastes de color en las imágenes durante la edición, en la grabación se puede visualizar como va a quedar la imagen definitiva mediante un monitor especial, pueden hacerse copias simultáneas, es inmejorable para el rodaje con efectos especiales como *bluescreen* en exteriores y se puede convertir fácilmente a otros formatos digitales, incluso en el mismo set mediante un proceso llamado *dow convert*.

Las cámaras digitales también presentan la ventaja de ser más pequeñas y ligeras que las de cine, la Mini Dv y la DV Cam son un claro ejemplo, exceptuando el caso de la 24 P que es algo pesada.

Lo anterior posibilita un manejo más práctico que deriva en la facilidad de realizar los encuadres y sobre todo los movimientos de cámara, ya que las cámaras de cine pesan un mínimo de 13 kg.

En cuanto al material fílmico, los enormes rollos de celuloide se sustituyen por una práctica cinta de video de menor tamaño y mayor capacidad. Las cámaras de cine de 35 mm se cargan con rollos de 1000 pies, los cuales duran tan sólo 10 minutos, casi lo que puede durar un plano a diferencia de la cinta digital que en promedio dura 50 minutos para el formato HD, 60 en el DV Cam y 80 en Mini Dv.

## La imagen

La calidad de imagen que otorga el video cada vez es más equiparable con la del celuloide, conforme avanza la tecnología las diferencias entre uno y otro se vuelven menores.

En el material producido mediante cámaras digitales se puede apreciar: "la brillantez y precisión de los contornos de color mediante un proceso de reproducción fiel de colores. Esto implica una buena calidad en situaciones de poca luz y posibilidad de múltiples copias."<sup>32</sup>

El manejo de la iluminación en el set cambia considerablemente en el terreno digital ya que a diferencia del cine convencional se emplea menos luz, pues las cámaras digitales responden muy bien niveles bajos de luz.

Sin embargo con niveles altos de luz, por ejemplo en una locación con un día muy soleado, las cámaras digitales pueden tener desventajas y obtener una proyección final en pantalla demasiado clara.

Por esa razón los cinefotógrafos requieren de mucha habilidad al trabajar en video: "Con los nuevos medios digitales se ha abaratado la producción, se puede jugar con los formatos y saltarte los procesos de revelado...aunque es más difícil hacer una imagen bonita en video."<sup>33</sup>

Otra desventaja del video radica en la profundidad de campo ya que las tomas demasiado abiertas le restan definición a la imagen, siendo los close up ideales para este formato. Por lo anterior el video es ideal para contar historias en donde los personajes son el centro de atención y poco recomendable en las que el ambiente es parte crucial de la narración.

Un inconveniente más cuando se trabaja en digital, surge al emplear formatos de sistema NTSC, como el Mini DV, ya que si se busca la posterior transferencia a 35 mm, la imagen final tendrá

---

<sup>32</sup> Cine digital. INTERNET, loc. cit

<sup>33</sup> Conferencia, Los lenguajes de la fotografía, Sergéi Saldivar. Viernes 29 de agosto de 2003, Estudios Churubusco Azteca, Auditorio: Silvestre Revueltas.



un efecto de flicker, pues el video corre a 30 cuadros por segundo y el cine a 24, por lo que se crearía un desfase.

Los movimientos de cámara demasiado bruscos, como un paneo rápido, también puede traducirse en una pérdida en la definición de las imágenes. Sin embargo son mayores las ventajas que las desventajas al trabajar con un medio digital.

La manipulación de imagen que durante la posproducción permiten los formatos digitales es impresionante, en la edición casi no hay imposibles: "Con la tecnología digital le puedes dar un valor determinado a la película, es decir una imagen... mucho más sofisticada de la que podrías dar en condiciones de una cinematografía como la nuestra".<sup>34</sup>

### **La edición**

Cuando las imágenes grabadas son almacenadas en cinta de formato digital, se facilita la transferencia a una computadora para realizar la edición rápidamente. Lo que se conoce como edición no lineal es posible gracias a la tecnología digital.

El proceso de edición en celuloide suele ser más tardado, ya que primero se necesita enviar el material filmico al laboratorio de revelado para poder hacer el montaje previo y luego el definitivo.

En video se tiene la ventaja de contar inmediatamente con el material visual para trabajar en la edición, la cual como ya se dijo es no lineal, esto facilita y acelera el proceso de posproducción al poder seleccionar y acceder de manera aleatoria a cualquier punto de la cinta.

Durante el montaje de una tira de celuloide en cierta manera se realiza una edición no lineal al cortar y pegar cada parte del filme, sin embargo la película no permite el acceso aleatorio a un punto específico del metraje, una vez que se ha pegado para tomar cualquier imagen habrá que rebobinar el carrete hasta llegar a la posición que se desea.

---

<sup>34</sup> Sobrepuesto. Cine y nuevas propuestas. Entrevista con Francisco Athié, canal 22, 9:30 P.M., miércoles 23 de julio del 2003, conductora. Nuria Kaiser

Además cuando editamos en computadora se pueden agregar con relativa facilidad los efectos especiales. Antes de la aparición del video, se utilizaban trucajes para la creación de efectos especiales, se empleaban máscaras sobre la película ya revelada o lentes de distorsión durante la producción esto era lento y tedioso. Hacer una disolvencia mediante procedimientos ópticos y no digitales tomaba semanas por ello la mayoría de las películas manejaban sólo el corte directo entre las escenas.

Otra ventaja de trabajar la edición en video es que se puede corregir el color de las imágenes y hacerlas más o menos claras, agregando brillo, contrastes; etc. En cine no se puede tomar un solo color y virarlo, ni subir o bajar su intensidad y tampoco se puede manipular la luz.

Al trabajar con el soporte digital casi todo es posible y cuando se emplean formatos digitales económicos, también se pueden utilizar programas de edición más accesibles al bolsillo, como son el Adobe Premier o Final Cut, aunque existen otros formatos en donde se utilizan programas más costosos: "Para Betacam Digital y alta definición, se necesitan computadoras más poderosas y programas de cómputo para trabajos sofisticados y costosos."<sup>35</sup>

Existe un formato digital para cada presupuesto, realizar cine digital puede ser tan caro o económico según cada caso:

La opción del cine digital te permite hacer desde una simple disolvencia hasta proyectos tan ambiciosos como el de *Pachito Rex...* y sobre todo en países como el nuestro es una extraordinaria oportunidad para cimentar una industria cinematográfica que en la actualidad es bastante pobre."<sup>36</sup>

### **La creatividad**

El cine digital otorga posibilidades ilimitadas a los cinerrealizadores ya sea que se utilicen sólo una cámara digital en el rodaje o echen mano de los efectos especiales creados por computadora.

---

<sup>35</sup> Cine digital. INTERNET, loc. cit.

<sup>36</sup> URRUTIA, Óscar, Esteban de Laca/ reinventando las reglas. Revista Estudios Cinematográficos, Año 7, febrero-julio, núm. 20; p. 68

Aunque tan sólo se utilice una cámara como soporte digital, se pueden hacer aportes creativos, ya que debido a la ligereza del equipo, la cámara puede moverse con soltura e integrarse como un personaje más a la historia y experimentar con movimientos nuevos y diferentes.

También es muy práctico emplear cámaras digitales cuando las condiciones del rodaje sean de mucha movilidad y se tiene que seguir a los personajes con rapidez o acceder a lugares difíciles.

Las cámaras digitales se convierten en el medio idóneo para experimentar con el lenguaje visual ya que además de su ligereza, también pueden grabar más minutos continuos que las cámaras de cine; por lo que se pueden realizar tomas largas y sin un solo corte para jugar con el lenguaje o hacer muchas tomas de una misma escena y elegir la mejor sin preocuparse por el costo del material de grabación.

Los beneficios son amplios ya que: "es mucho más rápido mover una cámara de video, es mucho más fácil fotografiar cámara en mano, necesitas menos gente para trabajar... y todo esto se traduce en menos días de rodaje".<sup>37</sup>

Y si lo que se busca es el empleo de efectos especiales o animación en 2D y 3D, la computadora se convierte en el aliado ideal, "...es capaz de crear lo inimaginado: naves espaciales que vuelan libremente por el cosmos, dinosaurios de tamaño descomunal, monstruos, seres alienígenas con la cara verde, fantasmas... en fin, las opciones son infinitas."<sup>38</sup>

Mediante el empleo de programas especiales de cómputo como el Maya, Motion Control, 3D Studio Max, Elastic Reality; entre otros es posible sustituir un set real por uno virtual, crear personajes, paisajes y elementos que sólo existen en la imaginación de quien los realiza y transformar ante nuestros ojos la materia de un ser humano para volverlo animal o cambiarle el rostro.

---

<sup>37</sup> idem

<sup>38</sup> PÉREZ-JÁCOME, Lorena, Cine digital, Revista evolución digital, Año 2, diciembre-enero del 2003, núm. 5; p. 43

Para el mundo digital sólo existe una limitante y es la imaginación del que lo realiza, contrario al cine convencional en donde se requiere de tiempo y un mayor esfuerzo para realizar los efectos especiales.

Lo anterior se debe a que muchos de los efectos especiales que se realizan en video no se pueden hacer en cine. "Los efectos en cine son ópticos y por eso muchas veces cuando se logran hacer la calidad no es la deseada."<sup>39</sup>

### **La exhibición**

Al concluir una película en muchas ocasiones el realizador se enfrenta al problema de la falta de espacios o enlatamiento de su obra. Con la llegada del cine digital surgieron nuevas plataformas de lanzamiento para el séptimo arte.

Actualmente es común que las películas tengan su página *Web* con información, galería de fotos y avances de la cinta. De esta forma cualquier persona en cualquier parte del mundo puede conocer la cinematografía más remota.

Incluso se puede ver toda una película completa por Internet, existen páginas como ;Film.com en donde se exhiben cortometrajes, series, comerciales y *trailers* que se pueden incluso bajar. Y programas como el Real Player, Windows Media Player, Div x y Quick Time para disfrutar del video desde la computadora.

El Internet también logra crear una cierta interactividad entre el cine y el espectador quien elige cómo quiere ver su película mediante la red, el realizador puede acceder de una forma más directa al público y dar a conocer sus obras.

También existe la opción de exhibir los trabajos en video sin la necesidad de realizar la transferencia a celuloide, teniendo una excelente calidad en la proyección y desde luego abaratando los costos.

---

<sup>39</sup> Conferencia, Nuevos procesos digitales en la industria cinematográfica. Op. cit.

En las salas digitales quedan atrás los carretes de celuloide, se utilizan discos que son más prácticos y quizá no este tan lejano el día en que las películas se puedan distribuir vía red digital:

Sony... está estudiando seriamente que en diez años, más o menos, las proyecciones de cine sean a través de fibra óptica y se manden vía satélite. Ya no vas a ver la proyección de una copia de película cinematográfica, sino la imagen digital proyectada a través de fibra óptica y transmitida por una señal vía satélite.<sup>40</sup>

### **Los costos y el tiempo**

El cine realizado con cámaras digitales suele ser más económico que el que emplea película de 35 mm, ya que la cinta de video cuesta alrededor de 200 pesos, y el rollo de 1000 pies con revelado y copias puede costar alrededor de 12 mil pesos. Además de que la cinta de video se puede reutilizar, también se ahorra el pago de laboratorio para revelar.

Otra ventaja es que se gasta menos en iluminación porque la cámara es más sensible a la luz y no requiere material de grabación especial cuando se trabaja en escenas poco iluminadas y en ocasiones hasta se puede prescindir de una planta de luz.

Además de que al tener un equipo de grabación ligero y práctico el proceso de producción se vuelve más simple. "La cantidad de gente que participa en una filmación, como sonidistas, iluminadores y personal de tramoya, disminuye hasta en una sexta parte."<sup>41</sup>

El tiempo que transcurre entre el inicio de la producción y la exhibición de la película disminuye asombrosamente, gracias a los procesos digitales de posproducción.

Una película digital puede estar totalmente terminada en tan sólo 3 meses si se busca realizar el tape to film, pero si se deja en su formato original puede terminarse en menos de 2 meses;

---

<sup>40</sup> URRUTIA, Op. cit. ; p. 70

<sup>41</sup> PÉREZ-JACOME, Op. cit. ; p. 47

mientras que en la forma convencional se pueden llevar alrededor de 7 meses, lo que implica más tiempo y dinero.

También se reducen los gastos para la distribución, ya que las copias que se hacen en cinta digital son muy baratas cuando se conserva el formato original en video para su exhibición.

Ahora bien, si lo que se busca es el uso de efectos especiales, estos también pueden convertirse en un aliado de la economía, contrario a lo podría pensarse. Con la computadora se pueden crear construcciones fastuosas, viajar a lugares inaccesibles por sus costos, sustituir a una multitud de gente con extras virtuales; etc.

Aunque algunos equipos y programas de cómputo son costosos y requieren de tiempo para trabajar; aun así el cine digital realizado adecuadamente lleva la delantera al cine convencional. Además cada cineasta escogerá el equipo que se adapte más a sus necesidades y a su bolsillo, y planeará el tiempo a invertir según la envergadura de sus proyectos.

Finalmente como pudimos constatar las posibilidades del cine digital son variadas y al igual que cualquier avance en donde se involucra la tecnología existen ventajas y desventajas.

No obstante esto es apenas el inicio de un largo camino por recorrer, sobre todo de uno que apenas se abre para nuestra industria en donde quizá llegaremos a ver el surgimiento de un verdadero nuevo cine, cuyos procesos realmente disten de todo lo que se haya realizado antes. Nos encontramos ante los nuevos tiempos y ante la realidad de un cine digital mexicano. ■

### CAPÍTULO 3. CINE DIGITAL MEXICANO. "LA CREATIVIDAD Y LA TÉCNICA."

*"El cine no es el material ni es la tecnología, es el lenguaje que utiliza tiempo y espacio para narrar historias humanas, para tocar el corazón del hombre".*

Francisco Athié

Hoy es posible hablar de cine digital en México gracias al esfuerzo de realizadores visionarios que han apostado todo a esta nueva tecnología. En el terreno cuantitativo actualmente el nivel de producción en digital es absolutamente equiparable con el nivel de producción en 35 mm; y en el ámbito cualitativo podemos considerar que últimamente las realizaciones más innovadoras en nuestro cine se han hecho en digital, como vimos en el capítulo anterior es innegable que lo digital llegó para quedarse.

En este capítulo hablaremos de los realizadores que han puesto toda su experiencia y talento en la conformación de un nuevo cine mexicano, mediante el empleo de la tecnología digital. Siendo los casos de Ripstein y Hermosillo los más representativos, ellos están por un cine más democrático en el que todo aquel que tenga algo interesante que contar pueda hacerlo sin limitantes económicos.

También conoceremos las películas que están conformando el futuro en la producción de nuestro cine, lo anterior con la finalidad de comprender las posibilidades y alcances de la tecnología digital.

Desde luego tomando en cuenta que el éxito o el fracaso no lo determina una tecnología, sino la creatividad y talento de cada realizador. Porque al incluir una tecnología en la expresión artística sólo se está definiendo el medio y no el resultado, ya que únicamente se busca ampliar las posibilidades creativas y reducir los costos.

Así mismo veremos como están surgiendo nuevas formas de narrar y de ver al séptimo arte en nuestro país, gracias a el arribo de novedosas técnicas empleadas con creatividad. Las historias se alejan cada vez más de los límites de la razón y casi todo es posible. Tal vez en algún tiempo incluso el lenguaje cinematográfico tenga cambios considerables.

De esta forma echaremos un vistazo a lo que apenas hace unos cuantos años era insospechado y actualmente es una realidad: el cine digital mexicano.

### 3.1 Cineastas mexicanos consagrados...a lo digital: Ripstein y Hermosillo

El cine mexicano es una especie de raigambre que lo mismo enlaza acontecimientos que personas, en el todo es inherente a la causa y efecto. Muchos de sus agentes han permanecido a lo largo del tiempo con una intrínseca visión progresista por, para y a pesar de nuestra industria.

Lo mismo ahora que en otros tiempos, los cinerrealizadores se enfrentan ante un cambio en las formas de creación, los acontecimientos se repiten, nuevas tecnologías llaman a la puerta, y parecieran ser los de antes los que acuden a este llamado, al igual que antaño se convirtieron en pioneros y sustentantes de lo indómito.

La eterna crisis de nuestro cine a orillado a la búsqueda constante de todo tipo de alternativas. La industria en general a declinado en esa búsqueda, muchos cineastas en particular no la han abandonado nunca la llevan en su ser y en su arte.

Es así como algunos creativos se han consagrado gracias a su talento y espíritu de renovación, pues son veteranos en su arte pero vanguardistas en sus métodos. Tal es el caso de los directores: Arturo Ripstein y Jaime Humberto Hermosillo.



Ambos iniciaron su carrera en una época marcada por la constante experimentación en las estructuras narrativas y los soportes técnicos de la realización cinematográfica. Por lo que pertenecen a un talentoso grupo que desde los años sesenta no hemos podido volver a ver y es innegable que desde entonces:

No ha habido en toda la historia del cine mexicano una generación más brillante que la representada por Ripstein, Cazals, Leduc, Hermosillo y Fons, para citar a los más dotados, en mi opinión... se opusieron de frente a la mayor tara del cine mexicano tradicional, o sea, su vena melodramática, su espíritu conservador, moralista e hipócrita... Hicieron asomar a la pantalla el rostro de una verdadera realidad mexicana.<sup>42</sup>

Por lo que no es de extrañarse que como directores de avanzada nuevamente Ripstein y Hermosillo sean transgresores de lo establecido, convirtiéndose así en pioneros de lo que podría ser una nueva industria al apostarle todo al cine digital.

Esta nueva tecnología más que una herramienta se ha convertido en un parte aguas de sus carreras, por ello y por sus aportaciones, vale la pena mostrar como caso a parte de otros directores su creación en digital. Ya que ambos son pieza clave del cine digital mexicano el cual no se concibe sin ellos.

Es de suma importancia para esta tesis considerar el hecho de cómo dos cineastas de su envergadura pudieron arriesgarse y dar un giro a sus carreras con el cine digital. Si alguien de su experiencia y trayectoria lo pudo hacer seguramente la industria también podrá. Ellos son los que iniciaron y están haciendo el cine digital mexicano.

### **Ripstein y la creación en digital**

Siempre tuve la inquietud de tener una cámara alada que volara al lado de los personajes...

Arturo Ripstein

Siempre controvertido, su cine guste o no es ya inamovible para la historia de nuestra industria. Un cine de búsqueda que se opone a

---

<sup>42</sup> GARCÍA Riera, Emilio, Y un anfitrión, el ninguneo. La Jornada, Sección: Cultura, martes 16 de octubre de 1984, p. 23

las estructuras narrativas tradicionales, la visión ripsteiniana de los temas e historias por contar es prismática, ya que de la globalidad logra plasmar un universo particular en cada película, por medio de la cuidadosa selección de los elementos: música, escenografía, actores, etc.

Su trayectoria además de prolifera puede ser considerada como una de las pocas constantes, desde su opera prima, *Tiempo de morir*, filmada en 1965, ha realizado varias películas al hilo, motivo por el cual, Ripstein se mantiene vigente pese a todo, incluso a la propia industria.

Nadie como Arturo Ripstein para abordar la tragicomedia mexicana, en donde lo mismo se mezclan el vicio o inmoralidad que la trasgresión del orden cósmico, con castigos lo mismo chuscos que draconianos, para sus personajes.

La sordidez es constante en su obra porque en la parte oscura, mezquina y contradictoria del hombre es donde aflora la carne, y es ahí donde Ripstein encuentra algo para contarnos.

En su cine gusta de hacer el mayor número de tomas para lograr la mejor escena y emplear el plano secuencia como herramienta básica para la dramatización, características por las cuales vio en el cine digital toda una posibilidad para satisfacer sus exigencias y necesidades.

El año 2000 significó un parte aguas en la carrera cinematográfica de Arturo Ripstein y el inicio de un posible resurgimiento de nuestra industria. Con la película *Así es la vida*, Ripstein comienza el recorrido por el aún sinuoso pero prometedor camino del cine digital.

*Así es la vida*, no sólo es la primer película digital hecha en México, sino también en toda América Latina; la cinta contó con la producción de Jorge Sánchez, Laura Imperiale y Álvaro Garnica y con la fotografía de Guillermo Granillo.

La película se enriquece con las excelentes actuaciones de Arcelia Ramírez, Luis Felipe Tovar, Patricia Reyes Spíndola y Ernesto Yáñez.

La cinta es una adaptación del mito de Eurípides sobre Medea, misma que es integrada al México moderno. En la película se toca el tema de las mujeres abandonadas que viven en el dolor constante que produce la presencia ausente del ser amado, llegando a extremos como el de emplear el infanticidio a manera de revancha.

*Así es la vida*, otorga muchas aportaciones a la creatividad y logra hacer más asequibles los costos de producción, ya que según su productor, Jorge Sánchez: "la película costó 600, 000 dlls. Si hubiera sido filmada en 35 mm, la cantidad se habría elevado hasta el millón de dólares".<sup>43</sup>

Para su realización se utilizó una cámara Sony DSR 500 en formato PAL y se transfirió a celuloide de 35 mm, mediante el proceso denominado tape to film, realizado en el laboratorio francés GTC. Y más tarde se realizaron las copias de 35 mm en México en el laboratorio de los Estudios Churubusco Azteca.

Se estrenó a nivel mundial en mayo del 2000, durante el festival de Cannes y en México comenzó su exhibición comercial el 10 de noviembre de ese mismo año.

Arturo Ripstein se convierte así en el realizador de la primer película mexicana que es transferida de video digital a cine, logrando crear en nuestro país y en América Latina el concepto de cine digital.

Pero no sólo la parte económica se vio beneficiada con la aparición de esta nueva tecnología, el ámbito creativo también se enriqueció. Ripstein pudo crear una atmósfera distinta a todo lo hecho anteriormente, con la cinta surge una nueva forma de hacer y de ver cine.

Su particular manejo de la iluminación denota una belleza cruda, distinta a cualquier atmósfera hecha en celuloide. Con el video digital, el director logra darle una tonalidad ocre a la película. Esta tonalidad la "consiguieron con filtros de cámara y con la

---

<sup>43</sup> *Así es la vida*, primer película Tape to Film hecha en México. INTERNET, Web. Canal 100

corrección de color realizada en un sistema Da Vinci, en Francia.”<sup>44</sup>

Con la manipulación de los colores que sólo es posible realizar en video lograron enriquecer la imagen, la cual ayuda a reforzar el estado de ánimo que produce la historia y ampliar las posibilidades narrativas.

También la ligereza del equipo permitió jugar con la cámara y lograr que ésta se convirtiera en parte de la historia, al poder moverla con soltura, el director la integra como un personaje más que está presente siempre. Los protagonistas le hablan de forma directa, haciendo sentir al espectador como invitado a un acto voyerista.

Hay una magnífica escena en donde podemos ver a Ripstein cámara en mano, reflejado en uno de los espejos, esto rompe con la historia nos saca por un momento, nos aleja para recordarnos que lo que presenciamos es sólo ficción; es como un respiro para notar que está la historia, el creador detrás y nosotros delante como testigos externos.

Lo económico que resulta el material digital, hizo posible que el director llevara a cabo su constante método de producción que consiste en ensayo y error; pudiendo realizar hasta doce tomas de una misma escena, incluso se grabaron también los ensayos quedando así sólo las mejores interpretaciones y lo que no le gustaba sencillamente lo borraba regresando la cinta y reutilizándola.

De igual forma pudo liberarse del espectro de la ascesis, realizando tomas en plano secuencia sin preocuparse por el derroche de material.

De este modo podemos decir que la película *Así es la vida*, es la gran opera prima del cine digital mexicano y el inicio del matrimonio de Ripstein con el cine digital.

Ya que el director no tardaría en dar continuidad a su obra digital con la cinta *La perdición de los hombres*, esta película se

---

<sup>44</sup> *ibid*

estrenó en el año 2000 durante el Festival Internacional de Cine de San Sebastián y ganó la Concha de Oro.

El filme es una coproducción México-España que originalmente fue pensado como un cortometraje para Canal Plus de la televisión española. El corto se llamó *Dos deudos* y después de participar en una serie televisiva, Ripstein decide convertir la historia en largometraje.

*La perdición de los hombres*, tiende a mezclar la comedia y la tragedia como sólo Ripstein sabe hacerlo y trata acerca de la vida de un hombre que junto con sus amigos han llegado a la conclusión de que la perdición de los hombres son las malditas mujeres, aunque su verdadera perdición radique en su propia mezquindad y en la de quienes lo rodean, sin calidad de género.

La película explora las bastas posibilidades que otorga el cine digital con maestría, para su rodaje se empleó la misma cámara que en la película anterior, se trata de una Sony DSR 500 en formato PAL, pero lo que cambia es la manera de iniciar y concluir el rodaje. Para la película, Ripstein decide grabar normalmente pero pensando en terminar con un material en blanco y negro.

La historia recrea un ambiente austero y bucólico, árido tanto en la naturaleza como en los sentimientos de sus personajes. El plano secuencia prevalece y se nota una gran soltura en el manejo de la cámara, lo cual permite a los actores iniciar breves diálogos con el espectador por momentos, incluso hay un par de monólogos de considerable duración.

Tomas largas y sin cortes, entrarían en una condición quimérica al trabajar en celuloide, pues los altos costos exigen mucho cuidado con el manejo del material fílmico por parte del realizador y de una gran precisión de los actores, debido a que los errores se traducen en pérdidas económicas.

Esta condición es la que hace posible que el director saque el máximo provecho al video digital, logrando a la vez una aportación a los estilos narrativos. Con la película, Ripstein consolida su relación con el cine de vanguardia.

Para el año 2001, el director vuelve al cine digital con el cortometraje *Foco*, el cual fue rodado en formato digital y dura apenas dos minutos, este corto fue exhibido en el Zócalo de la Ciudad de México, el 20 de marzo del 2003, como parte del programa Cinema Global del XIX Festival de México en el Centro Histórico.

En el corto, Arturo Ripstein da su visión particular sobre la globalización y cómo ésta afecta a la diversidad cinematográfica, desarrollando toda su explicación dentro de una sala de edición.

Durante el año 2002 realiza el largometraje *La virgen de la lujuria*, el cual se estrenó en España el mismo año y fue llevada al Festival Internacional de San Francisco en Estados Unidos en abril del 2003; sin embargo a la fecha todavía no la hemos podido ver en nuestro país.

En esta película digital se aborda el tema de la transterración de una refugiada política española. Es una adaptación del cuento llamado: "La verdadera historia de la muerte de Francisco Franco", escrito por el español Max Aub.

En un principio la producción de esta adaptación estaba en otras manos, pero diversos problemas entre el director y el productor, llevaron la historia hasta las riendas de Ripstein.

La película se desarrolla en el México de los años cuarenta y trata el drama del exilio. La guionista, Paz Alicia, decide agregar como personaje secundario a una mujer desterrada de su patria para enriquecer el guión y alargar el breve relato de Aub, pero al empezar a escribir le gustó tanto el personaje que la convierte en el eje de la historia naciendo así, *La virgen de la lujuria*.

Y aunque aún permanece inédita en México suponemos que debe ser fastuosa, ya que como en una super producción, la música de la película se hizo en la ciudad de Praga con una orquesta de 60 músicos.

Hasta ahora sólo hemos podido conocer el cartel de la cinta, el cual estuvo inmerso en problemas de censura en Francia, ya que consideraban que la imagen presentada poseía un fuerte contenido erótico, afortunadamente varias organizaciones se opusieron a esa

medida propia de la época victoriana, y no sólo en aquel país, sino también en México pudimos apreciar dicho cartel.

Otra producción ripsteiniana que todavía no se exhibe en el Distrito Federal es el documental *Enemigo público*, aunque fue presentado dentro de la sección de cine digital, Nuevos Horizontes, durante la XVIII Muestra de Cine Mexicano de Guadalajara, los capitalinos no hemos tenido la oportunidad de conocerlo.

Ripstein también realizó en el 2001, el documental *Juan Soriano visto por Arturo Ripstein*, este trabajo fue hecho para transmitirse por televisión y también se empleó una cámara digital para su realización.

Sin duda nos faltan cosas por descubrir del director Arturo Ripstein, el espectador aún tiene mucho que ver y el cineasta seguramente bastante por crear y junto al cine digital, qué tanto camino le espera por recorrer, porque "Arturo Ripstein es como un árbol: lo hayas visto o no, te guste o no su forma y el sitio donde se halla plantado, ahí esta firme, inamovible, y ahí va a seguir..."<sup>45</sup>

### **Hermosillo y la creación en digital**

El cine digital abre puertas maravillosas para la expresión personal.

Jaime Humberto Hermosillo

La obra de Jaime Humberto Hermosillo oscila entre la producción independiente y la industrial ya que constantemente ha experimentado con formatos de innovación como el de 16 mm, video y el video digital.

Desde su primer largometraje, *La verdadera vocación de Magdalena*, realizado en 1971, el director ha ido en busca de un cine fuera de lo convencional. Hermosillo ha aportado al cine nacional temáticas controvertidas y provocadoras, en las que

---

<sup>45</sup> SORIA, Antonio, Un árbol llamado Ripstein. La Jornada Semanal/ Palabra de cineasta, domingo 17 de agosto del 2003, núm. 441: p.10

critica seriamente a la sociedad, principalmente a la clase media, siempre recurrente en sus realizaciones, la familia de clase media, la moral y la sexualidad son las constantes en toda su obra.

A Hermosillo se le puede calificar como un director minimalista, ya que con los menores recursos de producción logra películas interesantes. Él es un director que gusta del plano secuencia y es en extremo detallista en sus obras, de ahí que se le considere el iniciador de los llamados tiempos muertos en el cine, logrando con ello un cine por demás realista.

Cineasta irredento, a Jaime Humberto nunca le ha importado estar fuera o dentro de la industria, ni seguir esquemas, sólo busca la realización de una obra muy personal, por lo que constantemente ha experimentado en el terreno narrativo y en el visual.

Precisamente de esa experimentación y búsqueda surgió el acercamiento de Jaime Humberto Hermosillo con el video, el cual comenzó en el año de 1988, cuando decide comprar una cámara de video ocho. En aquel tiempo Hermosillo pasaba por una mala racha que venía de una serie de filmes poco afortunados, así que se dio una especie de distanciamiento entre la industria del séptimo arte y el director.

Pero algo que nunca abandonó a Hermosillo fueron las ganas de crear y su placer por contar historias, así que con su nueva cámara de video realiza el cortometraje *Un momento de ira*, con el que su espíritu minimalista fue confirmado. El actor principal del corto fue su amigo Arturo Villaseñor y el mismo Hermosillo fue quien realizó la edición en su casa, el material sólo fue mostrado a sus amigos.

Este acontecimiento lo condujo a realizar su siguiente video, en una sola toma, sin cortes ni edición, se trataba de, *La tarea (el aprendiz de pornógrafo)*; más tarde empleó el video como un medio para ensayar antes de rodar en celuloide de 35 mm, y así evitar errores histriónicos a la hora de la filmación, mismos que implican gastos extras. Estos ensayos fueron en las películas



*Intimidades en un cuarto de baño/ Espejos* (1989); y *La tarea* (1990).

La experiencia de trabajar en video fue tan grata para Hermosillo que no dudó ni por un segundo en probar con una nueva tecnología y en agosto de 1998 adquiere su primer cámara de video digital.

Al siguiente mes ya estaba realizando un video llamado *Absence*, largometraje que aborda los terrenos de la pasión sáfica; pero lamentablemente sólo se exhibió ante un *petit comité*.

Ya totalmente familiarizado con el video digital, Jaime Humberto, realiza en octubre de 1999 su primer video digital para Internet. Se trata de un minimetraje con duración de un minuto, llamado *Dos mensajes para Gabriel García Márquez*.

Tal vez el cineasta nunca imaginó que toda su experimentación con el video digital desembocaría en una de sus más recientes películas *exorcismos*, punto y aparte en la carrera de Hermosillo e iniciadora en la exhibición de películas realizadas en video digital que no tienen que ser transferidas a celuloide para poder ser proyectadas en una sala cinematográfica.

La película se concibió en noviembre del 2001 y al siguiente mes se inició el rodaje, en el que participaron sólo tres actores: Alberto Estrella en el papel principal, José Juan Meraz y Patricia Reyes Spíndola.

Aunque en realidad si hay un cuarto personaje: el pasaje Iturbide, en donde el director recrea con maestría una historia, convirtiéndose así en un mago del Eros al llevarnos por un recorrido audaz entre las paredes y espacios del misterioso lugar y las texturas de una piel que provocan la alquimia entre erotismo y deseo. Por lo que logra transfigurar a la sensualidad en atmósfera.

En la cinta, Hermosillo aborda el tema de la homosexualidad sin caer en clichés y con absoluta libertad. "Falos erectos, masturbaciones, cópula anal... Inevitablemente , ante tal desfile

de imágenes inusuales, se ha tenido que decir que el autor de *exxxorcismos* es un provocador."<sup>46</sup>

Es una historia en donde el personaje principal acude al lugar en donde tantas veces fue poseído con el único fin de erradicar los fantasmas del pasado, intentando negar su propia sexualidad pero sólo consigue despertar a esos fantasmas, llenándose con los objetos recogidos de la alucinación lo que finalmente lo conduce a inmolación.

Para esta película no pudo existir mejor soporte técnico que el video digital, no sólo por su tipo de narrativa sino también por las exigencias estéticas de la imagen.

Durante una entrevista, Jaime Humberto Hermosillo, nos comentó entre otras cosas, que en *exxxorcismos* hay un primer plano de Alberto Estrella. Un monólogo que dura 26 minutos y que eso no lo hubiera podido hacer en cine, ni siquiera en 16 mm.<sup>47</sup>

Además de que una película con esta temática y tratamiento puede ser motivo de censura al esperar el apoyo o financiamiento oficial.

Por lo que según la opinión del director:

El cine digital abre puertas maravillosas para la expresión personal, porque los costos si se abaten de una manera impresionante, y se puede ahorrar todo el laberinto burocrático para producir una película. Y luego que también muchas veces esos laberintos, los guiones y los costos son una censura... El esfuerzo que hacemos los realizadores... es con el propósito de que ya no haya diferencia y en un festival, en un concurso estén al mismo nivel el cine digital y el cine en celuloide.<sup>48</sup>

Tal vez por eso el director, en *exxxorcismos* se preocupó por dar un innovador manejo al equipo digital, el ritmo de la película se percibe ágil y lo mismo involucra personas que objetos, la cámara se transforma en parte de la historia, recorre el lugar y la piel de los protagonistas con mucha habilidad logrando por momento una amalgama perfecta.

---

<sup>46</sup> SÁNCHEZ, Op. cit. ; p.136

<sup>47</sup> Entrevista realizada el 30 de octubre del 2003 por Ana Laura Yáñez, en las instalaciones de la Cineteca Nacional.

<sup>48</sup> *ibid*

Sin duda la experiencia de Hermosillo fue un punto a favor de la estética visual y lejos de ser un inconveniente, el soporte digital se convirtió en un aliado para lograr una increíble definición de las imágenes. La agudeza del cineasta al emplear la iluminación tuvo mucho que ver.

El director supo como sacarle provecho a lo digital utilizando primeros planos, luz tenue, plano secuencia y movimientos en los que se advierte la ligereza del equipo, cualquier espectador común no notaría que lo que se proyecta en la sala es video y no celuloide.

Por si esto fuera poco, Jaime Humberto Hermosillo, logró no sólo una hazaña creativa, sino otra quizá mayor que repercute en el terreno económico, pues su película fue la primera en ser exhibida en la Cineteca Nacional sin tener que realizar el tape to film. Esto se traduce en grandes oportunidades para los cineastas independientes y abre espacios para la exhibición digital poco a poco.

La cinta que se terminó en un tiempo récord de menos de un mes, se exhibió por primera vez el 22 de enero del 2002, durante la XXXIX Muestra Internacional de Cine en la Cineteca Nacional. Varios coinciden en que la película sentó un precedente en el terreno de la exhibición, el propio Hermosillo lo ha declarado en algunos medios:

Fue muy significativo estar dentro de la Muestra, que la Cineteca Nacional decidiera programarla en video, al principio dudaron en hacerlo por el formato, pero yo siempre abagué por que se respetara su formato original, les dije si les parece que la película tiene calidad para estar en la muestra y ustedes me apoyan, le están abriendo espacio no sólo a exorcismos, sino a muchos jóvenes...<sup>49</sup>

Desde entonces su exhibición a continuado en festivales como el de Panorama del Cine Mexicano, y el de Cine Digital que organiza la revista Telemundo, realizados durante el 2003 en la Cineteca Nacional.

---

<sup>49</sup> exorcismos: Cine digital de principio al final/ Entrevista con Jaime Humberto Hermosillo, Emmanuel Castañon. INTERNET, Web. Golem producciones

Es así como *exxxorcismos* se convierte en la primer película digital que sin ser transferida a celuloide logra ser exhibida en la Cineteca Nacional.

Es asombroso pensar que para su realización se utilizaron 10 cintas de 40 minutos, que costaron tan sólo 2 mil 250 pesos, que el material de filmación cueste eso es maravilloso. Además la cámara que se empleó no fue de alta definición, sino una austera cámara Mini DV. Toda la edición se hizo en una lap top, el mismo Jorge Z. López quien se encargó de la fotografía editó y en sólo 8 horas tuvo lista la película.

Todo se realizó en la computadora, la mezcla de sonido, la edición, la regrabación y hasta la música compuesta por Omar Guzmán, quien se llevó el Ariel por este trabajo en la 45 entrega del galardón en el año 2003.

Pero la creación de Hermosillo en digital no culmina aquí, durante la XVIII Muestra de Cine Mexicano de Guadalajara, realizada en marzo del 2003, el director fue encargado de la sección Nuevos Horizontes, dedicada al cine digital. Además de asesorar los trabajos digitales de su amigo, el director, Arturo Villaseñor quien realizó la película digital *Mal de hogar* (2002), tomando en cuenta los consejos y experiencia de Jaime Humberto.

Y entre el año 2002 y finales del 2003, Hermosillo realizó 3 películas digitales más. Las cuales son: *El malogrado amor de Sebastián*, *El misterio de los almendros* y *El edén*.

Después de realizar la película *exxxorcismos*, Hermosillo retoma el formato digital con, *El malogrado amor de Sebastián*; segundo largometraje digital, que cuenta con las actuaciones de Manuel Medina, Alberto Estrella y María Rojo.

*El misterio de los almendros*, dio continuidad al trabajo digital del director, es una cinta de tinte policiaco en donde uno amigos deben hacerse pasar por una pareja gay para resolver una serie de crímenes.

Y la última producción digital de Hermosillo fue, *El edén*, misma que comenzó a rodar en la últimas semanas de octubre y la

primeras de diciembre del 2003, y concluyó a inicios del 2004 para enviarla a la Muestra de Cine de Guadalajara.

En *El edén*, actuaron María Rojo, Alberto Estrella, Tito Vasconcelos, Pablo Barbachano y Patricia Reyes Spindola. La película trata acerca de la historia de una mujer que realiza una promesa a su esposo moribundo para traer de regreso a su hijo ausente, pero para cumplir el cometido tendrá que arrancar a su hijo de manos del lenocinio.

Como minimalista confirmado, Hermosillo, empleó los menores recursos y se apoyó en el video digital para realizar esta comedia de enredos, actualmente el director ya se encuentra en pláticas con una empresa para distribuirla en formato DVD, durante el ciclo Panorama del Cine Mexicano 2004, que se realiza en la Cineteca Nacional se exhibieron: *El misterio de los almendros* y *El edén*, en esta última se contó con la presencia del director quien a manera de reclamo por la falta de apoyo para el cine digital, dijo que había decidido que *El edén* no volvería a proyectarse sino hasta el año 2012.

Hermosillo nunca dejará de ser el mismo cada película es una prueba más de la capacidad de su director para experimentar, sus métodos siempre vanguardistas no dejarán de sorprendernos. "Lo que él intenta con sus atrevimientos y sus audacias, me atrevo a decirlo, es ir conquistando cada vez mayores espacios para la libertad de expresión en los medios audiovisuales."<sup>50</sup> Y con el cine digital lo está logrando.

Ya hemos visto cómo Ripstein y Hermosillo fueron capaces de adueñarse de los códigos del lenguaje en video y hacerlos propios del séptimo arte. Lograron en nuestro país antes que nadie hacer cine con los recursos técnicos que ofrece el video. Ellos pensaron en cine y crearon en digital, y junto con otros realizadores están haciendo posible que surjan nuevas formas de hacer y entender al cine.

---

<sup>50</sup> SÁNCHEZ, loc. cit.

Aunque por el momento no ha surgido una nueva industria, quién dice que estas aportaciones no logren alguna renovación, porque la movilidad es intrínseca a todo cambio y a esto equivale el cine digital mexicano, a un cambio y posible replanteamiento de nuestra industria. ■

### 3.2 Cine digital mexicano: Las nuevas realizaciones

Pocos hubieran pensado que con la primer película digital realizada en el año 2000, se iniciaría lo que hoy es una realidad: el cine digital mexicano, el cual se ha reproducido a una velocidad asombrosa en producciones de bajo presupuesto, y también a comenzado a colarse dentro de nuestra industria.

Actualmente, poco más de la mitad de las películas mexicanas que se exhiben de forma comercial son realizadas con algún soporte digital. Tan sólo en el año 2003 la industria del cine mexicano exhibió un total de 15 películas, de las cuales 8 fueron digitales.

Pero en el terreno donde más se ha expandido el cine digital, es en el de las producciones austeras, cuya corrida no fue comercial pero si se pudieron apreciar dentro de festivales y foros especiales tanto nacionales como internacionales. Se estrenaron un promedio de 20 películas, de las cuales 14 eran 100 por ciento digitales, es decir que para su creación se substituyó la cámara convencional por una de video digital. Tal vez muchas de estas producciones no se hubieran podido realizar sin el apoyo de la asequible tecnología.

Entre las películas digitales que se pudieron ver en el 2003, se encuentran: *Dame tu cuerpo* (2003) de Rafael Montero; *Corazón de melón* (2003) de Luis Vélez; *Nicotina* (2003) de Hugo Rodríguez; *Magos y gigantes* (2003) de Couturier y Sprowls y *Ladies night* (2003) de Gabriela Tagliavini.

A continuación veremos el cine de vanguardia que se está haciendo actualmente en nuestro país y daremos un breve recorrido por el cine digital mexicano.

La primera película digital que se exhibió en el año 2003 fue, *Zurdo*, de Carlos Salces; después pudimos ver *Alex Lora, esclavo del rocanrol*; de Luis Kelly; así como, *Vera*, de Francisco Athié; todas realizadas un año atrás y de las cuales ya hablamos en su momento.

En marzo del 2003, durante la XVIII Muestra de Cine Mexicano de Guadalajara, se estrenaron algunos trabajos digitales como: *Sin destino*, *Recuerdos*, *La canción del pulque* y *Dame tu cuerpo*.

La película, *Sin destino* (2003), se trata de una producción realizada por el director Leopoldo Laborde. Cuya historia se enfoca en el tema de la prostitución juvenil y la drogadicción en las zonas marginales de la ciudad; fue realizada totalmente en blanco y negro y es un trabajo casi experimental para el cual se empleó una cámara betacam digital.

Desafortunadamente los capitalinos no hemos podido ver aún la exhibición de este trabajo que se antoja bastante interesante.

Otro documental que recurrió al soporte digital fue *Recuerdos* (2003), de Marcela Arteaga, el cual además obtuvo el Mayahuel como mejor película, en la Muestra de Guadalajara. El largometraje trata el tema del exilio, tomando como eje narrativo una parte de la historia del siglo XX, vista a través de la vida del documentalista judío Luis Frank. La cinta echo mano de la tecnología digital para la posproducción, que fue donde se agregaron algunos efectos por computadora y corrigieron el color.

El documental ha tenido mucho éxito, estuvo dentro del Festival Panorama del Cine Mexicano, realizado en mayo del 2003 en la Cineteca Nacional y en la XLII Muestra de Cine Internacional, así

como en el Festival de Cine Franco-Mexicano que organizó la embajada de Francia, el IMCINE y el gobierno del Distrito Federal, durante noviembre de este mismo año.

*La canción del pulque* (2003) de Everardo González, fue otra de las películas digitales que se estrenaron en Guadalajara y más tarde pudieron verse en el Distrito Federal. Ésta cinta del género documental ganó dos Mayahueles, una por mejor edición a cargo de Juan Manuel Figueroa y el otro por la fotografía realizada por el mismo Everardo.

Se exhibió en la Cineteca Nacional, durante el Festival Panorama del Cine Mexicano, así como en el 23 Foro de la Cineteca Nacional y el Festival de Cine Franco-Mexicano.

La cinta es un relato "sobre vidas y espacios que convergen en torno a una cultura casi extinta: la del maguey y su espirituoso elixir".<sup>51</sup> Everardo González tiene la habilidad de mostrarnos a los parroquianos de una pulquería capitalina, llamada "La Pirata", de una forma muy natural que se advierte íntima.

La película fue realizada gracias a la holgura que da el formato digital, la cámara se convierte en un parroquiano más, "logrando un hábil manejo de distancia/ cercanía, que abre la posibilidad de introducirse al mundo que documenta sin alterarlo, como a veces ocurre..."<sup>52</sup>

La cámara digital fue el medio idóneo para contar una historia que requería de un equipo de fácil manipulación y en donde el director también busca mostrar el abandono y la desolación del campo mexicano, mediante la exhibición de los rostros que hablan por sí solos del paso del tiempo, por ello en la cinta abundan los close up, sacando así el mayor provecho a las posibilidades que otorga el soporte digital y logrando por consecuencia una buena calidad en la definición de las imágenes. Por lo que, "*La canción del pulque...* puede ser cualquiera o cada una, de las siguientes posibilidades: una reluctancia a la desmemoria, una alternativa a

---

<sup>51</sup> HERRERA, Guillermo, *La canción del pulque, una mirada a las vidas en torno a la cultura del maguey*. La Jornada, Sección: Espectáculos, sábado 20 de septiembre del 2003; p. 8a

<sup>52</sup> TOVAR, Luis, *La burra y el trigo*. La Jornada Semanal, domingo 28 de septiembre del 2003, núm. 447; p.13



los desvaríos de la ficción o un ejercicio plástico lleno de imágenes significativas.”<sup>53</sup>

Otra película digital estrenada en Guadalajara fue, *Dame tu cuerpo* (2003) del director Rafael Montero, quien ha dirigido cintas como, *Cilantro y perejil* (1995) y *Corazones rotos* (2001).

En esta ocasión el director regresa a las pantallas cinematográficas con una comedia ligera realizada con efectos y equipo digital.

Para grabar la película, Montero empleó una cámara digital, además de agregar una serie de efectos especiales creados por computadora.

Aunque los métodos empleados para la creación de la cinta fueron innovadores, la temática de la película es bien conocida, el clásico intercambio de cuerpos, producto de una inequívoca alineación de los planetas, que da como consecuencia una serie de acontecimientos supuestamente chuscos, al condenar a un hombre a tener que vivir en el cuerpo de una mujer y viceversa.

La película contó con las actuaciones de Rafael Sánchez Navarro, Luz María Zetina y Pedro Álvarez; fue producida por La perrada Films, Videocine, New Art y Fidecine. La distribución corrió a cargo de Videocine y se exhibió en 73 salas del área metropolitana, y el público en general la recibió bastante bien, por lo que se mantuvo más de seis semanas en cartelera, hazaña inusual en las películas de factura nacional.

*Dame tu cuerpo*, fue grabada con cámara digital de alta definición y transferida a celuloide de 35 mm, en la empresa New Art en donde también se encargaron de los efectos digitales durante la posproducción, para su exhibición comercial.

Su director, continuó experimentando con los soportes digitales y para agosto del 2003, a unos meses de que se exhibió *Dame tu cuerpo*, estrenó el documental, *No tuvo tiempo. La hurbanistoria de Rockdrigo González* (2003).

---

<sup>53</sup> Herrera, loc. cit.

Todo el documental fue armado con imágenes en video, debido a que en su momento el material fue realizado para un programa de televisión llamado Flores de asfalto, que se transmitía por canal 22.

La idea de la película fue contar en 80 minutos la vida de Rockdrigo, de todo lo que lo rodeó, y de las personas que junto a él generaron la llamada música rupestre y finalmente enfatizar que con su trágica muerte durante el terremoto de 1985, dio inicio su leyenda.

Para la realización del documental se tuvieron que editar 15 horas de grabación y se transfirió de formato betacam a DVD, para su exhibición. Primero se estrenó en el Festival Panorama del Cine Mexicano en la Cineteca Nacional y después pudo ser visto en salas alternativas como el Circo Volador, Salón Cinematográfico Fósforo y en una plaza pública de la colonia Juárez, durante el décimo octavo aniversario de la muerte de Rockdrigo.

Como vemos se tuvo que crear un circuito alterno de exhibición, pues en ningún momento el director pensó en transferirla a celuloide de 35 mm.

Para agosto del 2003, se estrena la película *Corazón de melón* (2003) del director Luis Vélez, la cual empleó algunos efectos especiales digitales en 3D, diseñados por Emilio Hernández, en la empresa mexicana de posproducción Ollin Studio.

La cinta que cuenta entre otras actuaciones con la de Cristina Pastor, Daniel Martínez y Ludwika Paleta; narra la historia de una mujer que no entra en los estereotipos convencionales de belleza y por ser gorda tiene el "doble mérito" de conquistar a un joven guapo, rico y exitoso; todo esto desde luego a través de los enredos y mentiras tan recurrentes en la comedia ligera.

La película estuvo en 38 salas del área metropolitana con un éxito bastante incipiente, pero al menos duro casi un mes en cartelera.

Otra cinta digital que se exhibió comercialmente fue, *Nicotina*, de Hugo Rodríguez, quien anteriormente ya había trabajado con el

soporte digital al participar en la producción de la película *Pachito Rex: me voy pero no del todo* (2001).

Así que una vez probada la eficacia de los soportes digitales para crear un diseño visual muy particular, decide realizar *Nicotina* en formato digital de alta definición.

La película es una comedia de humor negro en la que se entrelazan diversas historias durante una noche, teniendo como hilo conductor al cigarrillo. Durante 92 minutos, veremos la historia de un *hacker* voyerista, un botín de veinte diamantes y una serie de crímenes.

En la película actúan, Diego Luna, Jesús Ochoa, Daniel Jiménez Cacho, Carmen Madrid, Lucas Crespi, Rosa María Bianchi y Rafael Inclán. Sin duda se trata de un "filme coral de notable reparto que está más emparentado con los proyectos arriesgados de nuestro cine que con la vena comercial de los últimos años, sin dejar de lado lo *light*."<sup>54</sup>

Desde la elaboración del guión, Rodríguez se planteó realizar un juego de imágenes, con el empleo de un lenguaje visual ágil e inspirado en las series televisivas de los años sesenta, con pantallas partidas y múltiples, que otorgan al espectador el don de la ubicuidad, al presenciar acciones simultáneas, por momentos parecería que la película es el equivalente -aunque en menor medida-, a la cinta norteamericana, *Time code 2000* (2000) de Mike Figgis.

El director Hugo Rodríguez optó por la tecnología de alta definición porque le facilitaba la posproducción; él quería un concepto visual muy particular, jugar con las imágenes, y lograr una fotografía muy naturalista para lo que requería del menor empleo de iluminación y en condiciones de poca luz sólo una cámara digital podría responder adecuadamente.

La película se estrenó primero en el Festival de San Sebastián el 25 de Septiembre del 2003, y posteriormente tuvo su estreno nacional el 3 de octubre de este mismo año. Fue asombroso ver una

---

<sup>54</sup> RAMÍREZ, Jaime, *En pantalla*, Revista cinemania, Año 8, octubre del 2003, núm. 85; p. 10

película mexicana exhibida en 81 salas comerciales y que durara más de 12 semanas en cartelera.

Aunque la crítica más exigente no la favoreció del todo, el público en general la recibió muy bien. Lo que es innegable es que cintas como *Nicotina*, abren brecha en el difícil camino de la exhibición.

Una de las películas digitales que también ha causado asombro es, *Tiempo real* (2003) del director Fabrizio Prada. La cinta obtuvo el premio por mejor largometraje de ficción en el Festival de Cine Pobre, en Cuba.

El concepto del festival es la premiación de películas realizadas con menos de 200 mil dólares, pero que aporten el máximo en narración con el mínimo de recursos tecnológicos.

Y eso es precisamente lo que logra Fabrizio Prada al trabajar con soportes digitales en su película. La cual consistió en su trabajo de tesis y en la que propone realizar el mayor plano secuencia filmado, con una duración de 85 minutos.

Todo esto desde luego sin cortes ni edición, con una sola cámara digital y en 15 diferentes locaciones. La producción estuvo a cargo de Hugo Stiglitz, quien aportó la iluminación, el equipo de audio y la posproducción del audio digital.

El argumento de la cinta gira en torno a una banda de asaltantes que se disfrazan de guardias privados para asaltar una tienda, pero se traicionan para quedarse con el botín, y al final el que sobreviva será el ganador.

La película fue premiada también por la Federación Internacional de Prensa Cinematográfica (Fipresci), ya que "destacó la habilidad para construir una historia compleja en acciones, locaciones y personajes, con un sabio manejo del tiempo y una planificación del uso de la cámara."<sup>55</sup>

El equipo digital no sólo permitió abaratar los costos, sino jugar con el lenguaje mediante la posibilidad de realizar una toma

---

<sup>55</sup> AGENCIA REUTERS, *Premian a dos cintas mexicanas en el Festival de Cine Pobre, en Cuba*. La Jornada, Sección: Cartelera, domingo 27 de abril del 2003, p. 21a

tan larga con tanta acción, de hecho la música y los sonidos incidentales fueron creados en vivo y en tiempo real.

Este logro le valió para ingresar en el libro de records Guinness de el año 2003, sin duda constituye un buen experimento narrativo y visual del cine digital que se esta haciendo en nuestro país.

Otro director que logra sacarle provecho al cine digital es Marcel Sisniega, quien en 1997 debutó con la cinta *Libre de culpas*, misma que se llevó tres Arieles.

Para el 2003, el cineasta regresa a las pantallas comerciales con la película *Una de dos*, y más tarde decide volver a un cine de arte muy personal con dos cintas realizadas en formato digital: *Fandango* y *En las arenas negras*.

*Fandango*, se estrenó cerrando el vigésimo tercer Foro de la Cineteca en octubre del 2003 y constituye "una nota de escepticismo en el cine mexicano actual, un largometraje filmado en video digital por uno de nuestros realizadores más intetresantes."<sup>56</sup>

La película no sólo tiene el mérito de haberse realizado con un formato asequible, sino que también pudo ser exhibida en video, ahorrándose el tape to film, además de contar con la excelente solvencia narrativa que logra Sisniega.

*Fandango*, nos cuenta la historia de un hombre que llega al hartazgo, moral luego de una pérdida amorosa, en la que se mezclan deseos que llevan a rivalidades cruzadas, un hombre que busca volver con su ex esposa y en el camino se encuentra con la hija de ésta.

Y toda la historia se desarrolla teniendo como marco las festividades de La Candelaria, en Tlacotalpan Veracruz. El ambiente que se logra mediante la fotografía es sorprendente, "la forma depurada del filme, su notable apuesta estética, confiere a los personajes un relieve distinto..."<sup>57</sup>.

Diego Arizmendi, quien se encargó de la fotografía, rechaza lo pintoresco y se concentra en lograr mediante el adecuado empleo de

---

<sup>56</sup> BONFIL, Carlos, *Foro de la Cineteca/ Fandango*. La Jornada, Sección: Cultura, viernes 10 de octubre del 2003; p. 6a

<sup>57</sup> idem

la luz, reflejar los estados de ánimo del protagonista y se nota el aprovechamiento de la cámara digital en situaciones de baja iluminación. Por lo que "Fandango es imagen límite de ese exilio interior y del amor irrealizable"<sup>58</sup> del personaje.

La otra película digital de Sisniega, *En las arenas negras* (2003), fue filmada en formato súper 16 y transferida a DVD para su proyección.

La trama consiste en la vida de una joven que en un acto casi misantrópico decide vivir una temporada en las montañas del Popocatepetl, con el fin de escribir su tesis sobre los mitos prehispánicos de la zona. La búsqueda interna, el hartazgo por lo cotidiano y predecible de su vida, finalmente la llevan a descubrir sólo un mito, que es la falsedad de su propia vida.

Al principio el director no pensó que esta película pudiera ser exhibida públicamente, debido a su formato y peculiar narración.

Antes sólo la había presentado ante un *petit comité* en las instalaciones del CCC, pero finalmente logró ser exhibida en la Cineteca Nacional, durante el Festival de Cine Digital que organizó Pantalla de Cristal.

La historia no podría ser más original, en pocas palabras te atrapa, las imágenes son de un excelente discurso narrativo, salvo el detalle de que el director decidió hacer tomas demasiado abiertas para mostrarnos el paisaje y las características del soporte impidieron por momentos que la imagen tuviera definición y los arbustos se veían algo apelmazados.

Fuera de cualquier detalle técnico no deja de ser un logro que gracias al video digital, un cineasta logre realizar dos películas en un mismo año y ambas de excelente calidad narrativa. Por eso en nuestro cine, " Sisniega dio solución a la sequía forzosa"<sup>59</sup> de producciones, y nos presenta en poco tiempo dos obras de una admirable factura que nada tienen que ver con los

---

<sup>58</sup> *idem*

<sup>59</sup> TOVAR, Luis, Marcel Sisniega y las excepciones. La Jornada Semanal/ Cinexcusas, domingo 21 de septiembre del 2003, núm. 446; p.11

convencionalismos a los que nos tiene acostumbrados el cine palomero.

Durante el mencionado Festival de Cine Digital que organizó Pantalla de Cristal a parte de la película de Sisniega, compitieron otras: *Los muertos que nos dieron vida* (2003) de Guillermo Lagunes; *exxxorcismos* (2002) de Hermosillo; *Mal de hogar* (2002) de Arturo Villaseñor; *La mudanza* (2003) de Gabriel Retes y Lourdes Elizarrarás; y *Carambola* (2003) de Kurt Hollander.

Por cierto que la gran ganadora del Festival fue la película *La mudanza*, pues obtuvo el premio por mejor película digital, mejor dirección, edición y guión el cual fue escrito por Vicente Leñero; también se otorgó el premio a la mejor actriz a Patricia Reyes Spíndola.

La cinta narra los conflictos matrimoniales que forman un círculo vicioso entre la pareja, la cual no puede ser feliz por el clásico ni contigo ni sin ti y todo esto bajo los tintes del humor negro.

El caso de esta película es único porque se produjo en S-VHS y después se concluyó vía un proceso digital para ser exhibida durante el festival en formato DVD. "Interesante y redituable sería que algún productor la refilmara con mayor calidad de imagen para ser explotada en cine, y renta de video."<sup>60</sup> Pues la grabación inicial realizada en un formato no digital le afectó algo a la imagen por lo que seguramente ya no pudo hacerse gran cosa al pasarla a digital durante la posproducción.

Sin embargo la historia es muy buena y asegura 83 minutos de reflexión con humor para el espectador.

En el festival también llamó mucho la atención la película *Carambola*, pues tiene todos los elementos de una gran producción, pero contada con recursos técnicos accesibles.

En la cinta se reúnen las actuaciones de Daniel Martínez, Jesús Ochoa, Diego Luna, Laura Hidalgo y Roberto Cobo, así como un *cameo* de Jesusa Rodríguez.

---

<sup>60</sup> Festival Pantalla de Cristal. INTERNET, Web. Canal 100

La estructura de la historia es como un video instructivo que enseña a jugar carambola, al tiempo que cuenta la vida de El Vago, un jugador de billar quien en un acto lúdico gana el amor y asegura su porvenir, la película es un mimetismo de la vida con la carambola mostrándonos así el juego de la vida.

*Mal de hogar*, de Arturo Villaseñor es otra de las películas del Festival, y se realizó en Mini DV para lo que se contó con la asesoría de Jaime Humberto Hermosillo durante la producción. La cinta narra la historia de una familia oprimida por una madre dominante que a su vez también se asfixia en sus propios deseos reprimidos.

En esta película, se aprovecha la tecnología digital para contar una historia interesante desprovista de los estilos narrativos, y los cánones que imponen las producciones con sello hollywoodense.

Y finalmente las dos películas menos acertadas del festival fueron: *Los muertos que nos dieron vida* y *Mictlán*.

La primera intentó analizar los sucesos más importantes de México ocurridos durante el siglo XX, las repercusiones, logros de luchas y movimientos sociales, pero definitivamente se pierde en el intento pues el que mucho abarca poco aprieta.

En cuanto a la película *Mictlán*, consideramos que los efectos especiales y la mitología azteca no se llevan, por momentos parecería que se está presenciando una serie televisiva de la cadena Fox, dioses arrojando rayos contra sus enemigos y que aparecen y desaparecen como por arte de magia.

En esta ocasión la historia fue sólo un pretexto para el abuso de los efectos digitales, una película que sólo tendría cabida en la época del cine de luchadores, en donde al menos se iba con la idea de presenciar un churro sin pretensiones y no se agarraba desprevenido al espectador.

Y finalmente, para cerrar el año 2003 se estrenaron dos películas digitales: *Magos y gigantes* (2003) de Andrés Couturier y Eduardo Srowls; y *Ladies night* (2003) de Gabriela Tagliavini.

La primera, está dirigida al público infantil y fue creada por Anima Estudios. La cinta fue distribuida por 20th Century Fox y se



estrenó el 19 de noviembre con una corrida comercial de 250 copias a nivel nacional y 57 en el área metropolitana.

La película de aventuras mágicas fue realizada mediante un programa de animación por computadora con tan sólo una Mac y posteriormente se transfirió a celuloide de 35 mm para su exhibición comercial. Lo que significa un pequeño paso en la animación mexicana para cine dirigida al público infantil, la cual realmente es escasa por no decir inexistente. De este modo *Magos y gigantes* se convierte en la primera película infantil de animación digital realizada en nuestro país.

Por su parte, *Ladies night*, se trata de una película comercial que hasta ahora ha tenido un gran éxito. Desde su estreno en diciembre del año 2003, "*Ladies night* ha mostrado el potencial de convertirse en la película mexicana más taquillera del 2003."<sup>61</sup>

Pese a ello la crítica no la recibió muy bien, debido a que tiene un argumento por demás vacío y repleto de clichés, incluso los efectos digitales de animación se sienten un poco fuera de lugar, pues en nada enriquecen la historia.

Quizá lo único rescatable de la cinta, es que se convierte en pionera al realizar en México animación en 3D para película comercial. Este trabajo es de los primeros en realizarse en la posproductora Ollin Estudios.

Lo que significa que los cineastas ya no tendrán que salir del país para hacer sus efectos especiales y esto desde luego será un gran ahorro.

Además con la película *Ladies night* se estrenó uno de los primeros telecines del mundo que puede transferir de 35 mm a dato.

Anteriormente esto no era posible ya que el procedimiento era transferir de video o dato a 35 mm. En esta película el procedimiento fue filmarla en celuloide para después ser digitalizada con el fin de manipular la imagen, corregir el color, agregar los efectos especiales y después ser transferida de nuevo a 35 mm para su exhibición comercial.

---

<sup>61</sup> GARCÍA Tsao, Leonardo, *Mala noche*. La Jornada, Sección: Espectáculos, viernes 19 de diciembre del 2003; p.9a

En este momento, comienzan a vislumbrarse los rumbos que tomará nuestro cine, en la primera edición del Festival Internacional de Cine de Morelia (2003), se estrenaron 19 documentales, 7 de los cuales eran digitales. Todos utilizaron la cámara digital y la proyección en formato DVD como medios para llevar a cabo un trabajo con poco presupuesto, las ideas eran contar buenas historias sin mayores pretensiones o recursos.

Lo que habla de las ganas de producir y de lo asequible que se está volviendo el video para hacerlo. "Obvio es que, de otro modo, esos trabajos difícilmente hubieran sido llevados a término."<sup>62</sup>

Estos documentales son: *Onces* (2002), de Alejandro Gerber, es un acercamiento, a través de la obra de Enrique Metinides, fotoperiodista policial en México y al lado sensible y humano de la gente que colabora en la nota roja.

*Los rollos perdidos de Pancho Villa* (2003), de Gregorio Carlos Rocha, este documental describe la búsqueda de una película desaparecida: *The life of General Villa*, producida bajo contrato entre Villa y la compañía Mutual Film Corporation, en 1914.

*Five O'Clock Tea* (2002), de Manuel Cañibe, aborda la vida cotidiana de dos jóvenes habitantes de la ciudad de México, sus testimonios propician una íntima reflexión acerca de la existencia.

*Niños de la calle* (2003), de Eva Aridjis, la película examina la realidad de cuatro niños que habitan las calles de la ciudad de México.

*Ocho candelas* (2002), de Sandro Halpen, nos habla sobre la vida de ocho personas cuyos ancestros judíos emigraron a México durante la época de la inquisición.

*Maletilla* (2003), de Victoria Clay-Mendoza, documental que aborda y trata de explicar los motivos de la pasión taurina, a través de el seguimiento a la vida de dos toreros.

*Palabras zapatistas contra la injusticia* (2002), de Videostas de los municipios autónomos de Chiapas; este documental muestra lo

---

<sup>62</sup> TOVAR, Luis, *El género marginado (I de II)*, La Jornada Semanal/Cinexcusas, domingo 25 de enero del 2004, núm. 464; p. 11.

que ocurrió en las comunidades autónomas de Chiapas después de la Caravana para la Dignidad Indígena de 2001.

Desafortunadamente hasta la fecha ninguno de estos 7 documentales se ha podido exhibir en el Distrito Federal y después de su participación en Morelia poco o nada se ha sabido de ellos.

Y en lo que va del año 2004, se han estrenado 16 películas digitales: *Sobreviviente*, de Jesús Magaña; *Digna ...hasta el último aliento*, Felipe Cazals; *Tiempo real*, Fabrizio Prada; *Mi casa es tu casa*, Madeleine Bondy; *Román Piña Chán*, Alberto Nulmán y Ana Luisa Montes de Oca; *El Edén* y *El misterio de los almendros*, ambas de Hermosillo; *@festivbercine.ron*, Gabriel Retes; *Los niños de Morelia*, Juan Pablo Villaseñor; *XV en Zaachila*, Rigoberto Perezcano; *Matando cabos*, Alejandro Lozano; *Relatos desde el encierro*, Guadalupe Miranda; *Avisos de ocasión*, Henry Bedwell; *Conejo en la luna*, Jorge Ramírez-Suárez; *Temporada de patos*, Fernando Eimbcke; y *Gabriel Orozco*, Juan Carlos Martín.

*Sobreviviente* (2003), de Jesús Magaña, fue exhibida a principios de año durante el ciclo Rumbo al Ariel, que se presenta en la Cineteca Nacional, ya desde junio del 2003 había comenzado la difusión del guión en algunas librerías, el texto fue publicado por Editores de Textos Mexicanos.

El rodaje de la cinta se desarrolló en un ambiente urbano, en locaciones de la costa oaxaqueña y la laguna de Zempoala. Toda la película se grabó en formato Mini DV y Hi-8 digital; tiene una fotografía realizada en blanco y negro, además incluye efectos de animación.

El reparto mezcla actores de teatro y de cine. En su historia toca el polémico tema del aborto. El director, Jesús Magaña, sólo espera encontrar un distribuidor para exhibir comercialmente la película, la cual está transferida a 35 mm.

"*Sobreviviente* es de las pocas cintas nacionales posproducida totalmente en México"<sup>63</sup> y tan sólo costo 130 mil pesos, por lo que su director opina: "ha llegado la hora del cine digital, única

<sup>63</sup> MATEOS-VEGA, Mónica, Se puede hacer cine de calidad a bajo costo, La Jornada, Sección: Cultura, lunes 30 de junio del 2003; p. 5a

opción para crear una industria cinematográfica fuerte en México.”<sup>64</sup>

Por su parte el director Felipe Cazals al fin logró exhibir su más reciente película, *Digna... hasta el último aliento*(2004), se empezó a producir unos días después de la extraña muerte de Digna Ochoa. Durante casi dos años de producción se realizaron 100 entrevistas y 300 horas de producción que desembocaron en un documental de 1 hora 50 minutos.

La cinta se realizó en video digital para facilitar los procesos tanto de producción como de posproducción. Jamás se hubiera podido realizar la película en celuloide, ya que no hay productor que resista 240 horas de material grabado en 35 mm sería extremadamente costoso.

Cazals necesitaba un soporte que le otorgara agilidad para la puesta en escena, una apariencia no profesional en las imágenes y naturalidad; por lo que la cámara digital se convirtió en la elección acertada.

Toda la posproducción se realizó en México y también aquí se realizó el *transfer* a 35 milímetros. En febrero del 2004 la película estuvo presente en el Festival de Berlín y llamó mucho la atención como un documento de denuncia para varias asociaciones de Derechos Humanos.

En marzo de este mismo año también participó de manera especial, durante la XIX Muestra de Cine Mexicano en Guadalajara, donde se rindió un homenaje a Cazals.

La cinta también se presentó a mediados del 2004 en Los Ángeles, durante el octavo Festival Internacional Latino. Cazals planea estrenarla en nuestro país en el mes de octubre y al mismo tiempo publicar un libro a manera de complemento.

El número de copias fílmicas para la distribución será muy reducido 15 o 20 aproximadamente. Actualmente Cazals prepara otra cinta digital, la cual tentativamente podría llamarse *Las vueltas del Citrillo*.

---

<sup>64</sup> MAGAÑA, Jesús. *Sobreviviente*. México, Editores de Textos Mexicanos, 2003, p. 9

Otra de las sorpresas agradables que este año ha dado el cine digital es la cinta *Mi casa es tu casa* (2003), de la directora Madeleine Bondy. Es la opera prima de esta directora que anteriormente sólo había trabajado en televisión.

Esta película aborda el tema de la vida familiar y cotidiana a través de una mirada a diversas culturas, continentes y familias.

Se realizó en los formatos DVCAM y Mini DV, con la finalidad de reducir los costos y al mismo tiempo lograr escenas intimistas con cada uno de los participantes de este documental.

Durante la entrevista que nos fue concedida,<sup>65</sup> la directora comentó que el equipo de producción fue sólo de 3 personas y el costo total de la cinta fue de 400 mil dólares ya que viajar de un continente a otro resultó costoso y esto también implicó que el único medio para realizar el documental fuera vía cine digital, así se emplearían todos los recursos en los viajes y en el soporte se trataría de economizar.

El resultado fueron 80 horas de material grabado sobre el cual se editó para obtener tan sólo 93 minutos de proyección.

La directora también nos comentó que el camino que recorrió desde que concibió la idea y hasta que pudo ver terminada la cinta, fue muy largo y lleno de dificultades, ya que la mayoría de las instituciones a las que acudió en busca de auspicio, le cerraron las puertas por tratarse de un proyecto pensado en video y no en celuloide.

Afortunadamente unos cuantos tuvimos el privilegio de disfrutar de este documental en la Cineteca Nacional, el trabajo se proyectó en DVD, durante el ciclo Rumbo al Ariel y en la Primera Muestra Internacional de Mujeres en el Cine y la Televisión.

Durante el ciclo Rumbo al Ariel 2004, también se estrenó el documental *Román Piña Chán: una visión del México prehispánico* (2003), dirigida por Alberto Nulman y Ana Luisa Montes de Oca, producida por el INAH y el canal 22.

---

<sup>65</sup> Entrevista realizada el 25 de febrero del 2004 por Ana Laura Yáñez, en las instalaciones de la Cineteca Nacional.

Este documental es una visión de la trayectoria profesional del Arqueólogo Román Piña y todas las implicaciones que contienen sus descubrimientos para nuestra cultura e historia. Esta cinta recurre a la tecnología digital como una alternativa económica y de creación, ya que incluye algunas animaciones por computadora, las cuales brindan bastante agilidad al documental.

También fue sorprendente ver la cantidad de cintas digitales que fueron estrenadas durante el ciclo Panorama del Cine Mexicano 2004.

En este ciclo se estrenaron 7 películas de las cuales 4 fueron digitales. Dos de ellas fueron del director, Jaime Humberto Hermosillo; tanto *El misterio de los almendros* como *El edén*, fueron realizadas en formato digital durante el año 2003, se exhibieron en DVD y son el trabajo más reciente del director.

Estas nuevas cintas de Hermosillo abordan la temática gay con ese humor que provoca más de una reflexión en el espectador, como ya es costumbre en el director.

Otro experimentado director que tuvo presencia en el ciclo Panorama del Cine Mexicano 2004, fue Gabriel Retes, con su película *@festivbercine.ron* (2004), realizada en video digital y transferida a 35 mm para su proyección.

Esta cinta ya se había estrenado antes, en la XX Muestra de Cine Mexicano e Iberoamericano en Guadalajara. La película fue escrita y dirigida por Gabriel Retes y Lourdes Elizarrarás, después de la película, *La mudanza*, es su reencuentro con el cine digital.

*@festivbercine.ron*, se rodó en festivales internacionales de cine: San Juan Cinema Fest, en Puerto Rico; en La Habana, Cuba; La Muestra de Guadalajara, México y en el Festival Latino, en Nueva York.

Retes describe este trabajo como un reality film mexicano, ya que cuenta las duras experiencias por las que tiene que pasar un director para lograr que su trabajo se exhiba en un festival cinematográfico. Con mucho ingenio y humor, Retes aborda lo que son los festivales de cine sin llegar a ser un documental.

Los protagonistas de esta ficción son el mismo Retes y Elizarrarás, quienes interpretan a Mariano Pacheco y María Blanco, personajes que son retomados de la cinta *Bienvenido-Welcome*, también de Gabriel Retes.

Luego de su experiencia con lo digital, Retes actualmente filma el largometraje *Mujeres en un acto*, con argumento basado en textos de Ricardo Garibay, la película desde luego se realizará con cámara digital.

Otra de las películas presentadas en el Panorama de Cine Mexicano 2004, fue *Los niños de Morelia* (2004), de Juan Pablo Villaseñor, quien ya nos había logrado interesar en su trabajo con su anterior cinta, *Por si no te vuelvo a ver* (1997).

En el documental *Los niños de Morelia*, Villaseñor retoma lo que hasta ahora parece ser una constante en su obra, el tema de la vejes.

El documental que fue estrenado durante la XIX Muestra de Cine Mexicano e Iberoamericano en Guadalajara, nos acerca a la vida de seis refugiados españoles que llegaron a México en 1937 cuando eran unos niños y que a la fecha continúan viviendo en Morelia, viejos y con la esperanza trunca de un regreso a España.

"Los niños de Morelia evita el tono didáctico que suele menudear en el género, y se convierte en un relato ordenado cronológicamente, con sus momentos de drama, alegría, esperanza, desencanto, resignación, rebeldía."<sup>66</sup>

Sin embargo pese a la evidente calidad de este documental, es sorprendente ver a los obstáculos que se ha tenido que enfrentar para poder ser exhibida.

Durante una sesión de preguntas y respuestas<sup>67</sup> le cuestionamos al director por qué había decidido filmar y exhibir este trabajo en cine digital y el nos comentó que está decisión obedeció a la falta de presupuesto y a la necesidad de obtener un proyecto

---

<sup>66</sup> GARCÍA Hernández, Arturo. *Cautiva y conmueve al público la cinta Los niños de Morelia*. La Jornada, Sección: Espectáculos, jueves 6 de mayo del 2004; p. 9 a.

<sup>67</sup> Realizada el 9 de mayo del 2004, en las instalaciones de la Cineteca Nacional, durante la clausura del ciclo Panorama del Cine Mexicano.

intimista en donde los protagonistas pudieran hablar con soltura sin sentir la presencia de una cámara.

La película se realizó de manera casera con una cámara digital bastante austera y se edito en Final Cut, que es un programa bastante accesible. El director también comentó que no contó con el apoyo ni del IMCINE , ni de ninguna institución oficial.

Juan Pablo Villaseñor mencionó que para que este magnífico trabajo pueda ser enviado a festivales internacionales, es necesario que se transfiera a 35 mm, pues aunque sea increíble el formato sigue siendo una cuestión primordial y que en forma de atavismo se sigue anteponiendo a las ideas y a la calidad.

Así que el director espera conseguir los 600 mil pesos que cuesta el tape to film, para poder difundir su documental de forma masiva.

"La cuestión es que quienes controlan la distribución cinematográfica en el país, no se han interesado en la película por considerar que no es comercial. La historia de siempre"<sup>68</sup>

Es indudable que el género documental esta mas vivo que nunca y los distribuidores comerciales se están atrasando al no querer ver este fenómeno.

En cine digital otro interesante ejemplo de lo que pueda ser un documental es *XV en Zaachila* (2002), dirigido por el egresado del CUEC, Rigoberto Perezcano. " Se vale de la celebración de una fiesta de quince años para presentar un amplio panorama de las costumbres, tradiciones e idiosincrasia de los habitantes de ese poblado oaxaqueño"<sup>69</sup>

La película se estrenó en el Primer Festival Internacional de Cine de Morelia en el año 2003; y en el Distrito Federal pudimos apreciarla hasta mediados del 2004 en la Cineteca Nacional, en donde fue proyectada en DVD.

Realmente el documental ha tenido muy poca difusión no obstante que "el filme gana mucho en virtud de la edición y, lejos de ser

---

<sup>68</sup> GARCÍA Hernández, loc. cit.

<sup>69</sup> TOVAR, Luis, *Morelia y el Cine Mexicano*. La Jornada Semanal/Cinexcusas, domingo 6 de octubre del 2003, núm. 451; p.13.



un mero recuento de hechos, se convierte en una suerte de fresco sociológico”<sup>70</sup>

Nuevamente la cámara digital nos permite ser testigos de un universo para muchos desconocido, y con la misma soltura que en otros documentales digitales, en este trabajo se logra una visión intimista y totalmente alejada de teorías o miradas antropologizantes.

En el terreno comercial se han seguido estrenando películas digitales aunque a cuentagotas y con argumentos de menor calidad.

A mediados de 2004 se estrenó *Matando Cabos*, de Alejandro Lozano, esta película costó 25 millones de pesos, una inversión bastante elevada. La producción estuvo a cargo de Lemon Films, New Art Digital y Fidecine.

*Matando Cabos*, es una comedia negra, que se desarrolla entre coincidencias, violencia, persecuciones y demás recursos característicos muy al estilo de *Nicotina*, de Hugo Rodríguez.

La película con sentido absolutamente comercial, emplea la tecnología digital como un simple ornamento. Sólo al principio de la película, de manera casi gratuita utiliza el recurso de la pantalla dividida, cambios a blanco y negro, y radiografías de superficies sólidas. En el resto de la película no vuelve a verse ningún efecto digital.

La película llamada *Relatos desde el encierro*, de la directora Guadalupe Miranda, nos narra por medio del género documental la vida de varias mujeres que se encuentran presas en reclusorios por alguna razón. La cinta se exhibió en formato de video durante el segundo Festival Internacional de Cine de Morelia y obtuvo el primer lugar del género.

En el Distrito Federal se exhibió durante un ciclo especial que organizó la empresa de exhibición Cinopolis.

*Avisos de ocasión*, película dirigida por Henry Bedwell es una comedia ligera de poca creatividad en cuanto al guión cinematográfico se refiere y cuya única aportación es haber

---

<sup>70</sup> idem

empleado un formato novedoso y económico. Para su grabación se utilizó una cámara Canon XL1s y posteriormente se realizó el tape to film en la ciudad de Los Ángeles.

Otra cinta bastante taquillera y digital fue *Conejo en la luna*, la cual fue dirigida por Jorge Ramírez-Suárez; misma que se filmó en alta definición y fue posproducida en New Art Digital.

Durante una conferencia realizada en los Estudios Churubusco, el colorista Max Allen, relató el proceso de posproducción de este largometraje. Después de realizar el escaneo de la cinta mediante un equipo llamado film scanner se agregaron efectos y se editó, para después subirla a soporte de 35 mm empleando la film record, lo que se conoce como tape to film.

Otra de las películas que se estrenaron y posprodujeron en New Art, fue *Temporada de patos*, magnífica opera prima de Fernando Eimbcke. Este largometraje realizado en blanco y negro, innovó en el terreno tecnológico pues para su filmación se trajo desde Francia una nueva cámara, la Aaton de 35mm; cuya característica según los expertos es el ahorro de material durante la filmación, ya que cada fotograma tiene sólo 3 perforaciones a diferencia de las comunes que tienen 4.

Más tarde la imagen fue procesada digitalmente en la empresa New Art. Pero quizá el mayor logro de este largometraje fue poder hacer cine con poco presupuesto y con mucha creatividad.

Por algo la crítica nacional, la internacional y la comunidad cinematográfica la han calificado como la mejor opera prima mexicana de todos los tiempos. Alfonso Cuarón, comentó al respecto, que al ver temporada de patos sintió un entusiasmo tal, que deseaba regresar a filmar en México.

La historia es simple, el enfoque magnífico, una tarde en la vida de dos adolescentes que se convierte en un escenario donde desfilan las realidades del vacío y frustración que puede significar este tiempo y espacio donde nos tocó vivir.

El crítico neoyorquino J. Hoberman, del semanario *The Village voice*, la comparó en Cannes con *The cat in the hat*, el cuento infantil del mítico Dr. Seuss.

Felipe Cazals asesoró al director durante la filmación, por lo que *Temporada de patos*, nos remite en mucho a la cinta *Familiaridades* (Cazals, 1969), comedia que refleja la soledad y la frustración con tono humorístico.

Otro documental realizado en cine digital que se estrenó en el verano del 2004, fue *Gabriel Orozco*, ópera prima de Juan Carlos Martín. Película que tardó 4 años en concluirse y costó 6 millones de pesos, se realizó con una mezcla de formatos que incluye el video digital y más tarde se transfirió a 35 mm.

*Gabriel Orozco* puede considerarse como un punto y aparte en el género documental mexicano, "en suma, un claro ejemplo de lo que se puede hacer con una cámara de video digital, un buen fotógrafo, un excelente director y la complicidad del sujeto."<sup>71</sup>

El documental se había estrenado antes en la XXVII Muestra de Cine Mexicano en Guadalajara en el 2002 y obtuvo el Mayahuel de Oro como mejor película del año, mejor director y mejor diseño sonoro; Ariel de Plata por mejor ópera prima; premio iberoamericano del Festival Internacional de Cine de Miami 2003; mejor documental en el Festival Internacional de Cortometraje y Documental en Guanajuato, en ese mismo año.

Pero fue hasta junio del 2004 que tuvo su estreno comercial, con tan sólo 4 copias que distribuyó la compañía Artecinema, y afortunadamente duro poco más de un mes en cartelera.

*Gabriel Orozco* funciona en dos direcciones: la primera nos aproxima a la obra de Orozco (provocativa, sorpresiva, accidental, siempre interesante); la otra nos muestra a un joven cineasta igualmente creativo, inteligente, con sentido del humor, que ofrece una nueva propuesta documental, más ágil, más novedosa y también más divertida.<sup>72</sup>

Con este documental queda lejos todo intento de folklorismo o teorización, lo cual es a veces tan frecuente en este género cinematográfico. Martín simplemente deja que las imágenes hagan evidentes las cosas. Poco a poco, Orozco empieza a interactuar con

---

<sup>71</sup> *Sorprende Gabriel Orozco*. INTERNET, Web. Revista Cinefagia

<sup>72</sup> *Gabriel Orozco*. INTERNET, Web. Cineteca Nacional.

la cámara, nos deja conocer su mundo, su arte, su lado arrogante y a la vez simpático.

Sin duda este sentimiento intimista es logrado mediante el adecuado empleo de la cámara digital, con la cual se logra un estilo visual sencillo pero arriesgado, fuera de lo que se espera ver en un documental.

El soporte digital también le otorga al director la oportunidad de lograr un verdadero acercamiento con Orozco, ya que el documental se realizó en distintas etapas durante 1 año y medio.

Según el director el reto más grande al que se enfrentó durante el rodaje, fue la falta de naturalidad e introversión que mostraba Orozco frente a la cámara. Tuvieron que pasar muchos meses para que el artista se acostumbrara y lograra esa comunicación e intimidad que se ve reflejada en el producto final.

Para esto se requirieron de horas y horas de material, desde luego que estamos hablando de video y no de celuloide. Fueron 90 horas grabadas y 2 años para lograr la edición final que es de tan sólo 80 minutos.

Durante la edición también se corrigió el color para lograr imágenes contrastantes casi pictóricas, lo que sería imposible realizar en 35 mm, pues en celuloide no se pueden lograr contrastes en los colores durante la edición, ni tomar un solo color para virarlo y lograr otro efecto.

Por lo que en cuanto a contenido y a forma se refiere, "al ser su película conscientemente contemporánea, tanto en el plano visual como en el sonoro... Martín realiza un documento que encaja perfectamente en su época: en los albores de un siglo XXI, que ya tampoco se asocia con las definiciones y estándares tradicionales del arte."<sup>73</sup>

*Gabriel Orozco*, representa al verdadero cine mexicano de vanguardia y esperamos que también represente al cine comercial del futuro. Un cine en donde el soporte deja de ser obstáculo para convertirse en aliado, tal vez después de películas como éstas,

---

<sup>73</sup> idcm

pocos se atrevan a dudar de las posibilidades del cine digital o a marcar líneas entre el celuloide y el video digital.

Los trabajos digitales que seguramente se podrán ver pronto en nuestra ciudad, ya que están listos para ser distribuidos son: *Ver, oír y callar* (2004), de Alberto Bravo, se espera que en septiembre del 2004 sea estrenada.

En esta película que fue filmada en formato de Alta definición, se introducirán por primera vez en México efectos digitales para cine, como el time freezing (congelamiento en Matrix).

Su director ha trabajado en Hollywood en el área de efectos especiales con gente como Steven Spielberg, Francis Ford Coppola y George Lucas.

Con un presupuesto de 15 millones de pesos y 7 semanas de filmación, *Ver, oír y callar*, es una historia de acción donde se aborda el tema de los secuestros y la corrupción.

Otra película digital próxima a estrenarse es *Club eutanasia* (2004) de Agustín "El Oso" Tapia, comedia de humor negro cuyo costo no llega al millón de dólares y que fue grabada en video digital. En la filmación se usaron dos cámaras Sony DVcam, las mismas que usó Ripstein en *Así es la vida*.

Y en posproducción se encuentran por lo pronto 2 películas más: *Preguntas sin respuestas: los asesinatos y desapariciones de mujeres en Cd. Juárez y Chihuahua*, de Rafael Montero; filmada en dvc pro y transferida a 35 mm; *La guerrilla y la esperanza*, Lucio Cabañas, de Gerardo Tort; filmada también en video digital; y finalmente se esta produciendo *Maya, la primer gran historia*, de Oscar González y Carlos Ostos; cinta de animación digital dirigida al público infantil.

Es evidente que el cine digital ha dejado de ser un terreno experimental y cada vez son más los que recurren a el para contar una historia, forma parte ya de nuestro cine y quizá en un futuro engendre una nueva industria por lo pronto ya está creando nuevas formas de narrar. ■

### 3.3 Nuevas formas de narrar: creatividad sin límites

El cine mexicano ha encontrado en las nuevas tecnologías otras formas de contar historias. La narrativa jugará un papel preponderante en la consolidación definitiva del cine digital.

El secreto está en pensar en cine al resolver en video, por lo que independientemente del soporte que se utilizó un trabajo que tenga como objetivo llegar a las pantallas cinematográficas, seguramente tendrá desde la producción las características necesarias.

Aunque se substituya la cámara de cine, por la de video, los realizadores tienen en la mente la idea clara de cómo resolver su historia para que ésta sea proyectada en cine, ya sea que se respete su formato o se transfiera a celuloide:

Estás haciendo un guión cinematográfico, estas narrando de una manera cinematográfica e iluminando de una manera cinematográfica... lo que están cambiando son los procesos de producción y posproducción... tienes muchas más opciones y terminas contando una historia usando el mismo lenguaje y proyectándola en una sala cinematográfica.<sup>74</sup>

Además lo que finalmente importa es la historia, tocar a alguien a través de algo. Porque: "el filme no existe ni en la película, ni en la pantalla, sino tan sólo en el espíritu, que le da su realidad."<sup>75</sup>

Y si hay algo que cambia radicalmente con el cine digital, es que de aquí en adelante ya no habrá límites para la creatividad, porque con el cine digital se puede hacer lo mismo que en celuloide y más.

---

<sup>74</sup> URRUTIA, Op. cit. ; p.69

<sup>75</sup> BERGALA, Aumont y Marie Vernet. Estética del cine/ Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. España, Paidós Comunicación, 1989, p.229

En el capítulo anterior vimos a grosso modo las posibilidades que otorga el cine digital, mismas que están siendo aprovechadas al máximo en nuestro cine, ejemplos sobran, pero de todas las producciones realizadas, existen algunas que por sus características narrativas nos llaman poderosamente la atención.

Cintas como, *Vera*, *Pachito Rex*, y *Tiempo real*; no sólo innovaron en los soportes tecnológicos que se emplearon para su realización, también enriquecieron considerablemente las formas de narrar mismas que tal vez en un futuro no muy lejano deriven en un nuevo lenguaje cinematográfico.

*Vera*, del director Francisco Athié, es la máxima realización del cine digital mexicano, porque logró transformar códigos binarios en un universo onírico nunca antes visto en nuestro cine, el mismo director lo admite: "Descubrí un mundo de imágenes que tienen una solvencia que permitirá, quizá en un futuro, que generaciones más aptas puedan generar otro tipo de formas de narrar..."<sup>76</sup>.

Con esta película, nuestra industria entró en una nueva era, casi cualquier tipo de historia podrá ser contada.

Hace 17 años, Francisco Athié imaginó lo que sería la primer escena de *Vera*, la cual consistía en un hombre que se encontraba en medio de partículas que flotaban, pero en aquel tiempo el director sabía que era imposible realizar un proyecto así, simplemente la tecnología no existía en México ni en el mundo.

En 1986 ya existían los efectos especiales digitales en Hollywood, "pero no tenían que ver realmente con meterse a una computadora y empezar a utilizar imágenes tridimensionales"<sup>77</sup>.

Fue Athié quien junto con algunos integrantes de el Advanced Computing Center for the Arts & Design, de la Universidad de Ohio, se convirtió en pionero de la animación tridimensional digital para cine. Algo que después se volvió muy común, implicó todo un reto para sus iniciadores.

---

<sup>76</sup> RAVELO, loc. cit.

<sup>77</sup> PELÁEZ, Op. cit. ; p.19

Años después, Vera, trajo a México una nueva narrativa, en donde todo es posible. Primero nos muestra a un personaje virtual como eje central de la película,

Pero eso no es todo, también recrea un universo onírico, sin locaciones, ni escenarios pintados a mano, en esta película casi todo es virtual. Por algo el *slogan* de la cinta es : no sigue otra lógica que la lógica de los sueños.

Lo que el realizador sueña o imagine a partir de, Vera, ya podrá tener una solvencia narrativa gracias a las aportaciones de esta obra, siendo la principal:

- El empleo de la tecnología como un recurso narrativo que permite la creación de ambientes, escenarios y personajes oníricos.

Por su parte el director Fabián Hoffman, con su película *Pachito Rex, me voy pero no del todo*; también aportó mucho a las posibilidades en la narrativa del cine mexicano. Al igual que Athié, el director de *Pachito Rex*, tuvo que improvisar con la tecnología que tenía en ese momento a la mano.

Utilizó computadoras que hoy en día cualquier diseñador ya tiene, pero en 2001, no eran tan fáciles de conseguir y es que la tecnología avanza sorprendentemente tan sólo en unos cuantos meses.

Este fue el primer proyecto a gran escala que se realizó con escenarios virtuales y que se plantea la relación de la dramaturgia con la interactividad y el uso de soportes tecnológicos de vanguardia.

Aunque al final lo de la interactividad quedó eliminado del proyecto, el simple hecho de haberlo planteado, resulta interesante para nuestro cine. En un futuro no muy lejano tal vez sea posible que el espectador pueda manipular la narración a su gusto y de alguna manera formar parte de la historia.

"El objetivo más importante del proyecto gira, en torno a la búsqueda de una manera distinta de "leer" la obra cinematográfica



utilizando el factor interactivo"<sup>78</sup>. En donde el espectador incluso hubiera podido decidir la duración de la historia como en un video juego.

La interactividad que planteaba el proyecto, sólo tendría cabida en una página Web o en un CD-Rom, pero con todos los elementos de una película cinematográfica. La historia en un principio tuvo 5 diferentes tratamientos para los que era necesario crear una base de datos.

La primera propuesta del director consistía en crear una casa de cristal, en cuyas paredes transparentes se pudieran recrear nueve espacios con escenas simultáneas, pero la consideraron no viable.

Después como segunda opción se planteó una especie de enciclopedia CD-Rom, en la que se albergaría una especie de museo con 5 salas de diferentes contenidos, por las que el espectador pudiera transitar con o sin un orden establecido.

La tercera propuesta era la de crear una escenografía virtual similar a un panal de abejas, en donde las celdas tendrían muros transparentes para que el espectador pudiera decidir a cual escena quería entrar, y una vez dentro en determinados momentos se abrirían compuertas que permitirían pasar a otras escenas-celdas.

Una cuarta idea era la de incluir un dominó interactivo, en la historia se planteaban un par de narraciones independientes entre sí que coincidían en una escena y luego volvían a ser independientes. La escena de intersección era precisamente en la que aparecía el dominó, consistía en cuatro personajes que lo jugaban y el espectador elegiría al azar el camino por el que transitaría al escoger una de las fichas del dominó.

Y la última propuesta fue una historia con estructura cambiante, el espectador recorrería el edificio y se encontraría en determinados momentos con compuertas interactivas que le permitirían el acceso a otras construcciones virtuales cada una con un posible tratamiento de la historia y duración específica.

---

<sup>78</sup> GONZÁLEZ Mello, Flavio, *Cine interactivo, ¿para qué? Pachito Rex: crónica de la construcción de una película interactiva*. Revista Estudios Cinematográficos, Año 7, agosto-noviembre del 2001, núm. 21; p.39

A pesar de que al final se perdió el objetivo de buscar la interactividad en la historia con, *Pachito Rex*, se abre una ventana a un futuro de posibilidades narrativas aportando así, los siguientes elementos:

- La recreación de ambientes y escenarios por medio de una computadora
- Propuesta de una búsqueda de interactividad narrativa con el espectador
- Utilizar en una sola película varios tratamientos de una misma historia por medio de los soportes digitales

Otra película que implica un punto y a parte en las formas de narrar es, *Tiempo real*, del director Fabrizio Prada.

Al contar una historia de 85 minutos con una cámara digital y en sucesión continua, se convierte en un fragmento de la vida "real" y un interesante experimento visual y narrativo.

Ya es posible hacer en una sola toma una historia, dejando fuera la edición de imágenes en la posproducción. Las imágenes y los efectos de sonido se resuelven sobre la marcha, sucediendo todo en *Tiempo real*. Y eso permite a los realizadores jugar más con las formas de narrar, de esta película destacarían los siguientes aspectos:

- Logra contar una historia con una sola cámara, en una sola toma y en 15 diferentes locaciones
- Innovador manejo del tiempo en la narración
- Excelente planeación del uso de la cámara (encuadres, ángulos y movimientos)
- Agrega la música y los ruidos incidentales en vivo y sin edición

Con el cine digital las posibilidades narrativas se vuelven infinitas, a diferencia del cine convencional, la tecnología digital avanza rápidamente. Cada vez existen más y mejores programas de animación, cada día las cámaras se vuelven más

ligeras y pequeñas, con lo que será posible llegar hasta lugares poco convencionales o accesibles derivando así en un lenguaje más ágil y novedoso. Hasta el momento existen tres aportaciones importantes del cine digital para las formas de narrar y son:

- La manipulación de la imagen en la realización de efectos especiales, corrección de color para crear atmósferas, personajes y escenarios virtuales
- Lo asequible del material fílmico permite emplear el método ensayo-error en cada escena y realizar tomas largas
- La ligereza del equipo hace posible sostener la cámara con soltura y hacerla llegar casi a cualquier espacio

Y es que el cine digital junto con la creatividad, posibilita que existan excepcionales miradas narrativas para un siempre nuevo cine mexicano, con lo que tal vez se logrará mantener tan interesado y asombrado al espectador que ya nunca podrá abandonarlo. ■

### 3.4 El espectador: Otras formas de ver cine

Hoy en día con la tecnología digital el concepto de cine se está ampliando, sobre todo para el espectador, quien ya está recurriendo a nuevas formas y espacios para ver cine.

Actualmente el Internet se ha convertido en una herramienta de comunicación fundamental que hace posible acortar distancias y ahorrar tiempo. El ritmo de la vida es también más acelerado, por lo que se han tenido que crear espacios alternativos para disfrutar de todas las artes.

Para el espectador cinematográfico ya no es ajena la posibilidad de ver una historia a través del Internet o acudir a una

proyección en lugares que sin el video no podrían ser equiparables a una sala cinematográfica.

Lo que no es de extrañarse pues "si el arte -el cine incluido- es un reflejo de la vida, entonces éste tendrá que asumir el código de su universo referencial que le es inmediato."<sup>79</sup>

En nuestro país y principalmente en el área metropolitana, se han venido generando nuevos sitios para disfrutar del cine. Sobre todo desde la llegada del video digital, se ha comenzado a exhibir películas con una calidad similar a la de un proyector cinematográfico.

Hasta hace poco cuando se tomaba la decisión de asistir al cine, sólo se pensaba en alguno de los complejos de las grandes cadenas de exhibición, pues sólo ahí estaban dadas las condiciones para disfrutar del séptimo arte. Debido a que trasladar un proyector de cine de un lado a otro no es tarea fácil.

Actualmente el público asiste a pequeñas salas que proyectan en DVD, incluso algunas plazas públicas han ofrecido exhibiciones gratuitas, poniendo al alcance de más personas la posibilidad de disfrutar de una buena película.

Entre las salas alternas que proyectan en video se encuentran: el Circo Volador, Salón Cinematográfico Fósforo, la Cineteca Nacional, Cinemania, Cine Club Casa del Lago, Sala José Revueltas, Sala Julio Bracho, Cinematógrafo del Chopo, UNIVERSUM y el Centro Cultural de la FES Acatlán, etc.

Y algunas de las plazas públicas que se han improvisado para el espectáculo cinematográfico han sido el Zócalo capitalino, el Monumento a la Revolución y la Plaza de Coyoacán.

Y que decir de los grandes recintos de la capital que se han convertido por un momento en testigos del séptimo arte, tal es el caso de el Auditorio Nacional y el Teatro de la Ciudad.

La ubicuidad que el video digital le ha otorgado últimamente al cine, quizá terminará por formar nuevos públicos y por rescatar a otros. Seguramente pocos espectadores desaprovecharían la

---

<sup>79</sup> SÁNCHEZ, Op. cit. 266

oportunidad de ver una gran película enmarcada en un gran escenario.

El video digital también nos proporciona la oportunidad de ver y conocer obras cinematográficas importantes para la historia del séptimo arte, todo esto gracias a las versiones restauradas. La proyección en digital es una oportunidad para conocer o redescubrir cintas excepcionales que una vez fueron enlatadas por su mal estado o por el intento preservarlas. Mediante la restauración digital hoy se pueden ver con asombrosa nitidez películas de principios del siglo pasado.

Los avances tecnológicos están haciendo posible que poco a poco las diferencias entre el cine digital y el convencional sean menos. Además el espectador acude al cine en busca de una buena historia y no en busca de un formato.

Con la llegada del cine digital a nuestro país, el público comienza a conocer otras formas de narrar. Imágenes que antes eran inusuales en nuestro cine, las posibilidades para crear emociones en el espectador se están multiplicando.

Porque "las películas no existen sin el espectador... el chiste es hacer películas que el público complete para que no nada más sea el espejo de ver tu calle o tu pueblo, sino un trampolín que te libere."<sup>80</sup> Crear universos para el público con la ayuda de la tecnología y narraciones que lo transporten más allá de lo cotidiano.

Incluso el cine digital en su búsqueda por la interactividad, puede llegar a cambiar el concepto actual que se tiene de un espectador: "El espectador, sentado en su sillón, inmovilizado en la oscuridad, ve desfilar sobre la pantalla imágenes animadas, imágenes en dos dimensiones que ofrecen a su mirada un simulacro de su percepción del universo real."<sup>81</sup>

Como ya hemos visto durante el desarrollo de este trabajo, algunos cineastas están buscando la manera de interactuar con el

---

<sup>80</sup> OLIVARES, Juan, *Vera es un alucine que no se podría resolver con un cine normal*: Athic, La Jornada, Sección: Espectáculos, sábado 17 de mayo del 2003, p. 9a

<sup>81</sup> BERGALA, Op. cit. 264

espectador, de hacerlo parte de sus historias. De crear una relación si no recíproca por lo menos si de una ambivalencia virtual en donde el espectador no sólo elija una historia, sino también las formas de introducirse a ella y llegar a un universo posible.

Otra aportación del cine digital para los espectadores, consiste en el otorgamiento de una mayor libertad para ejercer la decisión de lo que quiere ver y cómo lo quiere ver. Sería maravilloso que el público ya no tuviera que estar sujeto a espacios predeterminados, o a carteleras cuyo contenido sea designio absoluto de los intereses comerciales de un exhibidor.

Y es que sólo basta ver el tipo de cine que se exhibe en ciertos espacios alternativos para darse cuenta que las cadenas comerciales privan al espectador de la oportunidad de conocer otras visiones fuera de lo que se considera de éxito comercial.

Actualmente sólo tenemos las opciones que a el exhibidor le parecieron que sería redituables o gustarian a la gente, así que en realidad no hay tanta libertad de elección cuando se acude a una sala comercial.

Por ello, el espectador que busca el contenido y no la forma ya es cautivo del cine digital. Y en un futuro no muy lejano es muy probable que el público en general podrá ver a esta tecnología como parte de nuestra industria. Ya no habrá ninguna diferencia entre el cine digital y el convencional porque serán indisolubles.

Así como la gente se acostumbró al sonido y al color, tal vez muy pronto se acostumbrará a todo lo que implica el soporte digital.

Porque tenemos la impresión de que después de los creadores, los grandes beneficiados del cine digital mexicano, serán los espectadores y en un futuro no muy lejano quizá también nuestra industria. ■

## CAPÍTULO 4. PERSPECTIVAS DEL CINE DIGITAL EN NUESTRA INDUSTRIA. "NUEVOS HORIZONTES"

*" Los cineastas siempre han buscado alternativas pues la industria cinematográfica, como hecho, económico, históricamente ha coartado la libertad de expresión. Así vieron el video digital como una posibilidad..."*

Revista Estudios Cinematográficos

El cine no sólo es arte o expresión personal de un realizador, también es una industria que se conforma de la producción, distribución y exhibición.

Puede ser la representación de las costumbres e ideologías de países enteros. Y debería ser una expresión artística redituable de la cual se pudiera vivir y que para hacer una película no se tuvieran que sacrificar tantas cosas. Sería ideal tener una industria fuerte en la que no existiera ningún obstáculo para la libre expresión.

Nuestra industria cinematográfica se encuentra en un momento determinante ya que con una adecuada decisión podría llegar a resurgir. Pero también podría estar próximo su declive, de seguir insistiendo en mantener viejos esquemas de producción.

En donde los proyectos se detienen esperando el auspicio de instituciones, y la distribución y exhibición de una obra se convierte en una batalla pírrica para los cineastas.

La industria debería comenzar a tomar en cuenta posibilidades nuevas, porque hasta ahora sólo ha sido como el mito de Penélope que se la pasaba tejiendo y destejiendo en vilo. Cuántas veces no ha resurgido nuestra industria -por lo menos en cuanto a calidad se refiere- y cuántas otras no ha vuelto a caer en crisis de todo tipo: económica y creativa.

Con la llegada de nuevas tecnologías se abre una puerta maravillosa para la creación, todo un mundo de posibilidades creativas y económicas.

Luego de revisar a lo largo del presente trabajo los inicios y el desarrollo del cine digital mexicano, en este capítulo conoceremos las perspectivas del cine digital, el cual podría ser una pieza decisiva para lograr el resurgimiento de nuestra industria.

Para darnos una idea de lo que implica tal planteamiento, conoceremos las ventajas que ofrece la tecnología digital con respecto a la convencional, a través de la revisión de los tiempos, costos, y posibilidades del cine digital; en la producción, distribución y exhibición, que como veremos pueden ser más asequibles que en el cine convencional.

De igual manera, echaremos un vistazo a la filmografía digital, la cual promete ser cada vez más extensa.

Con lo anterior intentaremos demostrar bajo que circunstancias el cine digital puede ser una mejor opción y si realmente implicará el resurgimiento de nuestra industria. Porque hasta ahora, ya es un hecho que como medio de expresión personal de un artista, la tecnología digital es un vehículo excelente y democrático.

#### 4.1 Producción: tiempo y costos

Actualmente el nivel de producción cinematográfica es de 20 películas anuales y para muchos funcionarios del IMCINE el nivel óptimo se alcanzará cuando la producción este entre 30 y 35 películas anuales, incluso se han puesto como meta alcanzar la cifra de 50 producciones para el 2006.

Cabe señalar que de las 20 películas que se produjeron durante el año 2003, 11 fueron con recursos de Fidecine y 5 más con dinero de Foprocine.



El presupuesto para el 2004 fue de 100 millones de pesos para Foprocine y 140 para Fidecine, lo que implicó que aproximadamente el 50 por ciento de la producción nacional dependió del apoyo económico de estas instituciones.

Cualquier cineasta que necesite el apoyo de IMCINE, tendrá que solicitarlo y esperar a que un comité técnico formado por gente del gremio artístico decida por consenso la aprobación de su proyecto.

Después tendrá que pasar por todo un laberinto burocrático ya que cualquier trámite tiene que pasar por las oficinas de administración del CNCA, la de presupuesto de la SEP, la de la Secretaría de Hacienda, etc. Por lo que un proyecto puede tardar meses, incluso años en ser aprobado y en muchas ocasiones son rechazados y el tiempo fue perdido.

Cuando pasa tanto tiempo es común que los creativos desistan o tal vez pierdan el dinamismo y entusiasmo a la hora de filmar, debido a que pasó mucho tiempo entre la concepción de su proyecto y su terminación. No es lo mismo escribir un guión y filmarlo en meses, que en años.

Con la tecnología digital el tiempo que transcurre entre la escritura de un guión, su filmación e incluso hasta su exhibición, puede ser de hasta sólo 2 meses. Lo anterior en el caso de películas sin efectos especiales y exhibidas en su formato original de video sin realizar el tape to film.

Para darnos una idea más precisa de los beneficios que ofrece el cine digital en cuanto a la reducción de tiempos que a su vez se traduce en menores gastos; a continuación veremos la cronología de dos películas mexicanas recientes de un mismo director pero realizadas una de manera convencional y la otra en formato digital.<sup>82</sup>

---

<sup>82</sup> Películas del director Jaime Humberto Hermosillo

■ *Escrito en el cuerpo de la noche*

(2000/35 milímetros)

1999

Marzo-abril: Se adapta a cine, *Escrito en el cuerpo de la noche*, obra teatral de Emilio Carballido

2000

Septiembre: Filman la película

Noviembre: La película tiene un estreno durante la XXXVI Muestra Internacional de Cine en la Cineteca Nacional; pero Videocine aún no la distribuía

2001

Mayo: El director sigue esperando el estreno comercial de la película. Se comunica con funcionarios de Videocine, quienes le comentan que la cinta no se ha estrenado porque la consideran larga y lenta, le piden al director que la corte, por lo que se hacen dos versiones de la película, pero aún así la película no es estrenada al momento

2003

Marzo: A 28 meses de haber concluido la producción, por fin, *Escrito en el cuerpo de la noche*, es estrenada con tan sólo 20 copias en el país

Finalmente el cinerrealizador expresó ante los medios de comunicación su inconformidad con el proceso de distribución y la pésima publicidad y organización que hubo en el lanzamiento comercial de la película.

■ *exorcismos*<sup>83</sup>

(2002/ Mini DV)

2001

Noviembre 22: Se concibe la idea

Noviembre 25: Contratan a los actores

Diciembre 10: Encuentran la locación

---

<sup>83</sup> La cronología de *exorcismos*, según Jaime Humberto INTERNET Web. Cineteca Nacional

Diciembre 28: Inicia el rodaje

2002

Enero 3: Finaliza el rodaje. Diez horas después se termina la edición en una lap top

Enero 16: Se concluye la composición de la música. Hay dos carteles promocionales terminados de la serie final de cinco y hasta una camiseta

Enero 22: *exxxorcismos* se exhibe por primera vez en una función privada en la Cineteca Nacional

Abril: La película se estrena durante la XXXIX Muestra Internacional de Cine, respetando su formato original

Como podemos ver al trabajar con algunos formatos digitales el tiempo se reduce considerablemente, por lo tanto los gastos de producción también disminuyen. Además que de por sí es más económico rodar en digital debido a los costos de equipo, material, y a que en algunos casos se trabaja sin planta de luz y con un personal muy reducido.

Los costos de grabar en cine digital son mucho menores cuando se trabaja desde la producción con video, ya que una cinta de video con duración de una hora cuesta alrededor de 200 pesos, por lo que se pueden duplicar el número de tomas durante el rodaje o reutilizar la cinta, la cual además no requiere de ningún procesamiento y obtener 100 copias digitales cuesta aproximadamente mil pesos.

En cambio un rollo de 1000 pies en 35 mm con duración de diez minutos puede costar con revelado y copias alrededor de 12 mil pesos -desde luego sin tomar en cuenta la pérdida de material durante la filmación-. Y además se pierde mucho tiempo al tener que estar cargando y descargando la cámara, debido a que un rollo fílmico dura mucho menos que una cinta de video.

Lo anterior respecto al material, ahora en cuanto al equipo de trabajo, las cámaras digitales también son más económicas que las clásicas.

Rentar una cámara de 35 mm por un día costaría entre 5 mil y 9 mil pesos dependiendo del modelo y una cámara de 16 mm cuesta entre 4 mil y 7 mil pesos por día. Mientras que rentar una cámara digital por el mismo tiempo cuesta entre mil y 2 mil pesos, exceptuando la cámara digital de Cine Alta que puede costar 14 mil pesos en renta, el equipo convencional es más costoso que el de video digital.<sup>84</sup>

También existen programas de edición ideales para realizar pequeños proyectos, entre estos se encuentran el: Final Cut Express, Cinema Tools, DVD Studio Pro, i Life; etc., cuyos precios van desde los 700 pesos hasta los 11 mil.

Y los programas más complejos para efectos especiales como: Maya, Motion Control, 3D Studio Max; etc., aunque suelen ser costosos se les puede sacar el máximo provecho durante la producción al sustituir escenarios y locaciones inaccesibles o crear cientos de extras virtuales.

El cine digital permite reducir el equipo de trabajo al mínimo, además que al reaccionar mejor ante condiciones de poca iluminación, las cámaras digitales hacen posible que en ocasiones se prescindiera de utilizar planta de luz, la cual puede costar en promedio 4 mil pesos en renta por un día.

Y una nueva ventaja al trabajar con cine digital, es que desde el año 2001 ya es posible realizar el tape to film en México, la empresa New Art fue pionera, y actualmente ya se ofrece este servicio en Ollin Studio y Grupo de León.

Anteriormente los cineastas tenían que viajar a laboratorios de Estados Unidos o París para realizar sus transferencias, lo cual implicaba un gasto mayor. Hoy en día se puede transferir a 35 mm a partir de formatos de video PAL, NTSC y Alta Definición, también se puede trabajar con película de color y blanco y negro.

Luego de revisar las ventajas económicas que otorga el cine digital. Es importante revisar bajo qué circunstancias puede ser una opción viable para nuestra industria.

---

<sup>84</sup> Precios de la empresa aatomo durante el año 2003

Por ejemplo si lo que se busca es obtener una película en donde el argumento sea lo más importante, que no requiera de grandes efectos especiales, enfocada a mostrar el desempeño histriónico; la mejor opción es trabajar en formatos económicos como el DV CAM, Hi-8 digital y Mini DV con vistas a una distribución en DVD para proyección en unas cuantas salas que por el momento constituyen un circuito alterno y reducido.

Un proyecto así -dentro del género ficción- puede costar si se emplea planta de luz, se trabaja una semana de filmación, y se utilizan unas 10 cintas con número ilimitado de tomas o ensayos; alrededor de 45 mil pesos y al final se tendría una película editada y lista para transferirse a DVD para su proyección. Pero en el terreno del documental el costo se puede reducir hasta los 20 mil pesos.

A esta cifra que corresponde únicamente a las cuestiones técnicas, se deben sumar los gastos de producción como: el sueldo de los actores, renta de foro, traslado a locaciones, viáticos, vestuario y maquillaje; etc. Lo que en tal caso no elevaría la cantidad a más de 150 mil pesos, si es que estamos hablando de una producción austera.

Pero si lo que se busca en un proyecto es la máxima calidad en la definición de las imágenes<sup>85</sup> o los efectos especiales, la mejor opción sería trabajar en Alta definición, para transferir posteriormente a 35 mm con vistas a la exhibición comercial.

Caso en el que los costos se incrementan de forma considerable, aunque si no se realizara el tape to film seguiría siendo más económico trabajar en Alta Definición que en 35 mm, "pues aunque el costo en la renta de la cámara es el mismo, es en la producción donde se ve un ahorro de hasta 90 por ciento."<sup>86</sup>

Un largometraje de 120 mil pies en 35 mm cuesta alrededor de 1 millón de pesos, mientras que esto mismo hecho en video de Alta definición cuesta unos 100 mil pesos.

---

<sup>85</sup> En el capítulo 2 inciso 2.4 se habla muy brevemente acerca de los problemas que se pueden presentar al trabajar con el video digital

<sup>86</sup> Conferencia, Nuevos procesos digitales en la industria cinematográfica. Op. cit.

Actualmente aún es necesario realizar el *tape to film* si se buscan las salas comerciales y es entonces cuando los precios se elevan. Y "una película que contenga sólo algunos efectos como disolvencias, fades, corrección de color y algunos juegos con los créditos, puede andar entre lo 80,000 dls. y los 120, 000 dls."<sup>87</sup> En México el proceso cuesta aproximadamente 600 mil pesos.

Sin embargo, aunque aparentemente costaría lo mismo trabajar en formato digital de alta definición que en cine, la tecnología digital avanza más rápido que la convencional, lo que pronto desembocará en una reducción de precios.

Además existen obras cinematográficas como, *Vera*, que sería imposible realizar sin la tecnología digital, es entonces cuando los costos se traducen en una verdadera explosión creativa y aunque tal vez costó lo mismo que si se hubiera realizado en 35 mm, definitivamente los resultados en pantalla no fueron los mismos.

Se trata de que el artista no tenga ninguna limitante en su labor creativa y que invierta el dinero en lo que más le convenga o deseé y no sólo en costosos materiales o laboratorios.

Con la tecnología digital todas las necesidades se cubren, habrá quien decida apostarle todo al guión y economizar al máximo o quien requiera un proyecto en donde la mayor inversión este en la posproducción y quiera realizar los efectos que un día sólo tenían cabida en sus sueños.

Por un lado se encuentran películas que aprovechan lo digital para crear historias oníricas con efectos especiales asombrosos como es el caso de *Vera*, de Francisco Athié que costó 15 millones de pesos; y por el otro se encuentran películas como *Sobreviviente*, de Jesús Magaña quien apostó todo al guión y con efectos especiales austeros sólo costó 130 mil pesos.

Y ejemplos como el de *Matando cabos*, película de ficción que costó 25 millones de pesos, en contraposición con el documental *Los niños de Morelia* que se realizó con menos de 20 mil pesos.

---

<sup>87</sup> TEJEDA, Felipe, *Postproducción en Alta Definición*, Revista Telemundo, Año 10, septiembre-octubre del 2000, núm. 55, p. 50

Sea uno u otro caso el cine digital se convirtió en una excelente opción para los cineastas y podría también serlo para nuestra industria. Ya sea por economía o por posibilidades creativas cada realizador escogerá el camino que más le convenga al emplear ésta valiosa herramienta.

Desde luego la verdadera clave para que la industria renazca se encuentra en dos importantes rubros de la producción cinematográfica que son: la distribución y la exhibición que es donde tendrán que realizarse los cambios que establecerán las condiciones adecuadas para sacar el máximo provecho a la tecnología digital.

En el terreno de la producción sobran los ejemplos de cineastas visionarios que han cambiado nuestro cine, pero ahora le toca a la industria apoyar a estos realizadores para crear nuevos espacios y magnificas perspectivas para el cine digital. ■

## 4.2 Distribución y exhibición: Otros caminos, nuevos espacios

Como ya dijimos, la clave para crear una industria cinematográfica saludable radica en cambiar los esquemas de distribución y exhibición que prevalecen en nuestro país, y adecuarlos a los nuevos tiempos y necesidades.

Ya hemos visto las ventajas que otorga producir en cine digital con respecto al convencional, pero aún hoy en día existen limitantes que no permiten el auge total de lo digital.

Primero que nada cabe aclarar que lo ideal no sería que el cine digital desplazara al convencional, sino simplemente que estuvieran al mismo nivel para tener más opciones al producir y desde luego crear otros caminos y espacios para facilitar la distribución y la exhibición.

En este momento la situación que ostenta nuestra industria no es muy buena, la producción es baja y se siguen enlatando películas por falta de distribuidoras que las apoyen. Muchas de las empresas de distribución son estadounidenses y por lo tanto su visión de buen cine y de lo que "vende" o no se basa en esquemas hollywoodenses.

Una película con visión arriesgada o temas controversiales tiene pocas posibilidades de encontrar una distribuidora privada que la apoye y el IMCINE casi no tiene efectividad en este rubro, ya que hacer copias de una película en 35 mm es muy costoso. "El uso de los antiguos carretes de material filmico implica entre otras cosas, altísimos costos para los distribuidores de películas ya que deben reproducir copias para estrenar de manera simultánea en cientos o miles de salas de cine."<sup>88</sup>

Pero si el IMCINE se asociara con alguna cadena de exhibición para crear un circuito alternativo de cine digital la distribución se facilitaría.

En países como China, Estados Unidos, Gran Bretaña, Inglaterra, entre otros; se están haciendo inversiones por parte de las cadenas de cine y las compañías de tecnología para crear salas de proyección digital. La idea es otorgar a los cineastas locales la posibilidad de exhibirse ante una audiencia grande, cuando sus trabajos tienen pocas posibilidades bajo el modelo de distribución en 35 mm.

Para lograr esto es necesario reducir costos de copiado y por ende de distribución, así automáticamente se disminuyen también los costos de exhibición, lo que origina empresas con mayor disposición a arriesgarse con toda clase de proyectos.

En cine digital la distribución es más económica porque "una versión digital, como puede reproducirse, embarcarse y almacenarse fácilmente cuesta menos de 20 dólares por copia, según expertos del sector."<sup>89</sup>

---

<sup>88</sup> GUTIÉRREZ, Rodrigo, *Compresión y Cine Digital*, Revista Telemundo, Año 11, enero-febrero del 2002, núm. 63; p.42

<sup>89</sup> AGENCIA REUTERS, *Prevén auge del cine digital en 2004*, La Jornada, Sección: Cartelera, viernes 26 de diciembre del 2003; p.15a



Por lo anterior ya se está estudiando la posibilidad de utilizar proyectores digitales y distribuir las películas por medio de redes de banda ancha y vía satélite.

En nuestro país ya contamos con una sala que exhibe con un proyector digital. Se trata de Cinemex Mundo E, pero las películas aún no se distribuyen vía red o satélite, sino que se substituyó el carrito de 35 mm por varios discos.

Para proyectar la película los discos son descargados en una computadora para después ser decodificada y enviada al proyector.

Con estos avances pronto ya no será necesario realizar la transferencia de video a cine para poder ser proyectado ante grandes audiencias. "Aunque los equipos y la instalación de los proyectores digitales y servidores cuestan ahora unos 125 mil dólares, los costos están bajando ya que se espera que el lanzamiento ampliado reduzca a la mitad su costo."<sup>90</sup>

Un proyecto de tal envergadura quizá sólo sea posible a largo plazo, pero una vez consolidado implicaría oportunidades para muchos realizadores y el nacimiento de una industria cinematográfica fuerte. El presupuesto del IMCINE alcanzaría para hacer más películas si se pudieran exhibir en su formato original de video y con calidad de imagen que posee el cine.

Sin embargo a corto plazo se puede optar por la distribución de películas en formato DVD para su explotación comercial. Las cintas pueden ponerse a la venta o ser rentadas además de proyectarse en pequeñas salas.

Lo importante es que la industria no se detenga esperando soluciones. En Europa incluso se considera a la televisión como un medio importante para la difusión de la cinematografía: "una película mexicana exhibida en horario normal cuánto generaría en publicidad. Podría pagarse una cinta..."<sup>91</sup>, es el fenómeno que ocurre con las telenovelas como hay patrocinadores que pagan fuertes sumas se puede invertir mucho dinero en las producciones.

---

<sup>90</sup> idem

<sup>91</sup> OLIVARES, Juan, *La televisión debe usarse para apoyar el rescate del cine nacional*: García Agraz, La Jornada, Sección: Espectáculos, domingo 4 de mayo del 2003; p.6a

El ejemplo más exitoso lo constituye Canal+ en España, que difunde el cine a través de la televisión y a la vez brinda apoyos para poder producirlo y llevarlo también a las salas cinematográficas. Tan sólo en México ha hecho posible proyectos como: *Así es la vida*, *La perdición de los hombres* y *Aro Tolbukhin*, sólo por mencionar unos cuantos.

Del mismo modo hoy podemos contar entre los medios masivos al Internet, el cual empleado adecuadamente otorga grandes beneficios: "Podrás transmitir la misma película en la red o en salas. Y el cine también sufrirá grandes cambios. En este momento sigue constituyendo un exclusivo club por lo costoso que es hacer una película. Pero con la red... mucha gente podrá filmar."<sup>92</sup>

Además de eliminar intermediarios, el cineasta puede darle seguimiento a su obra de principio a fin sin preocuparse por buscar a alguien que tal vez condicionará la distribución basándose sólo en la naturaleza comercial del proyecto.

Sería una buena opción contar con un sitio en la red que se dedicara a difundir películas con pocas posibilidades de ser exhibidas en las salas cinematográficas. Cuántas cintas estrenadas en Festivales, Salas como la Cineteca o en el extranjero jamás llegan a conocerse de manera amplia.

El Internet sería una buena opción para dar salida a esas obras. La misma Ley Federal de Cinematografía ya contempla esta opción en su capítulo IV, Artículo 18, en donde se entiende por explotación mercantil de películas, la acción que reditúa en beneficio económico derivado de:

La que se efectúe a través de medios o mecanismos que permitan capturar la película mediante un dispositivo de vinculación para navegación por el ciberespacio, o cualquier red similar para hacerla accesible en una pantalla de computación, dentro del sistema de interacción, realidad virtual o cualquier otro medio conocido o por conocer, en los términos que establezcan las leyes de la materia.<sup>93</sup>

---

<sup>92</sup> BLAIR, Jain, *<Streaming media> y entretenimiento*, Revista Estudios Cinematográficos, Año 7, febrero-julio del 2001, núm. 20, p. 79

<sup>93</sup> Última reforma aplicada el 5 de enero de 1999

Es increíble que el Internet ya este contemplado en la ley y las autoridades del IMCINE no hagan nada concreto para apoyar y difundir el trabajo de los cineastas a través de este medio.

Lo que el gobierno gasta en programas de radio y propaganda televisiva, bien podría invertirse en la creación de espacios en la red para promoción y comercialización de nuestro cine.

Y con programas adecuados hacer de la red un espacio redituable en el que solamente tendrán que cuidar la forma de transmisión para que no sea posible bajar la información, y así evitar la piratería, la cual también se mantendría a raya ofreciendo precios bajos de la obra original.

Lo importante es buscar nuevos espacios para nuestro cine, y el cine digital ya ha comenzado a ganar terreno en la exhibición, no sólo al transferirse a cine sino también al proyectarse en formato de video.

El video digital se hace presente en Festivales como el de Guadalajara en la sección Nuevos Horizontes; el de Expresión en corto realizado en la ciudad de Guanajuato donde se organiza el Rally Malayerba, en el que cinco equipos realizan una película en formato digital en tan sólo 24 horas y el ganador obtienen una cámara de Cine de Alta definición.

La versatilidad del cine digital permite abrir espacios para la exhibición ya que actualmente no es tan costoso proyectar en DVD y los resultados son ampliamente satisfactorios. Se pueden hacer varias copias de un filme de 35 mm para abaratar los costos de distribución, o bien se puede respetar el formato de origen en video para la exhibición.

Sería muy bueno abrir algunas salas distribuidas en puntos estratégicos del Distrito Federal para proyectar únicamente en formato DVD y contribuir así al crecimiento de nuestra industria. Y más tarde quizá acceder a proyectores digitales más sofisticados y al resto del país.

De este modo el cine no sólo se vería en una sala destinada a este fin, sino que también podría llevarse a otros espacios culturales como: auditorios, librerías, cafés, etc. Se trata de

diversificar las oportunidades para la cinematografía y hacer de nuestra industria un negocio en donde todos quieran invertir y recuperen esas inversiones.

Los tiempos están cambiando, las cinematografías mundiales comienzan a entenderlo y si nuestra industria no lo hace quedaríamos atrás como en otros momentos. Hay que hacer de la tecnología un aliado y no verla como algo negativo.

Desde los inicios del séptimo arte las formas de disfrutarlo se han modificado, las salas se adaptaron a los nuevos tiempos y exigencias de los espectadores, quienes también han cambiado en gustos y actitudes con respecto al cine. Quizá ahora estamos nuevamente ante un cambio en las formas de concebir éste arte.

La industria debería tomarlo en consideración y no cerrar los ojos ante las nuevas opciones. Porque una industria que no se renueva a dónde va. ■

#### 4.3 Perspectivas: a la vera de una nueva industria

El futuro del cine digital a nivel mundial es de éxito total a corto plazo, cuando iniciaba el año se llegó a comentar que "2004 podría ser realmente el año decisivo para el cine digital. Un aumento reciente en inversiones de cadenas de cine y compañías de tecnología significa que la cantidad de proyectores digitales en los cines se duplicará..."<sup>94</sup>.

También se encuentran las nuevas formas de hacer cine presentes en el manifiesto *Dogma 95*, firmado por cineastas como Lars von Trier y T. Vinterberg, en donde se aboga por un cine más natural que se lleve a cabo cámara en mano, sonidos ambientales y luz natural, en pocas palabras el cine danés le apuesta a las características del cine digital.

---

<sup>94</sup> AGENCIA REUTERS, loc. cit.

Pero en nuestra industria, qué perspectivas le esperan al cine digital. Primero que nada debemos tomar en cuenta las ventajas y desventajas de esta tecnología. Y que si se quiere optar por esta innovación será necesario hacer una serie de modificaciones para establecer las condiciones óptimas para su desarrollo.

En este momento ya se puede hablar de un triunfo del cine digital como medio de expresión personal para los artistas, ha cumplido su cometido magníficamente.

Empero, aún no podemos decir que forme parte del cine mexicano a nivel industrial, aunque ya existen bastantes películas digitales comerciales, en realidad consideramos que todavía no se aprovecha ésta tecnología como es debido.

Muchos guiones siguen detenidos por falta de apoyo económico, porque esperan realizarlos en 35 mm cuando ya podrían haberse producido en formato digital.

Y sobre todo porque hasta la fecha, ninguna de nuestras películas comerciales ha costado menos de 1 millón de pesos. Son los realizadores independientes los que han logrado abatir los costos de una manera impresionante, pero al margen de la industria.

El promedio anual de películas producidas sigue siendo muy bajo sólo 20, cuando el empleo de formatos digitales podría lograr que esta cifra se triplicara: "Una producción en este formato es hasta 90 por ciento menor que en 35 milímetros, sin que esto signifique un demérito en la calidad. De esta manera, los espectadores podrían apreciar por lo menos entre 50 y 60 películas nacionales al año."<sup>95</sup>

El hecho de que el cine digital permita incrementar los niveles de producción, fortalecería automáticamente a nuestra industria, ya que las cadenas cinematográficas no tendrían pretexto para otorgar el tiempo reglamentario de exhibición argumentando la falta de producción en películas nacionales.

---

<sup>95</sup> MATEOS-VEGA, loc. cit.

Además de que el público tendría más opciones y posibilidades de elegir una película nacional sobre una extranjera si las encuentra en la misma cantidad en cartelera.

Actualmente de la oferta de 35 películas en promedio que ofrecen los exhibidores comerciales, sólo 1 o 2 como máximo 3 son mexicanas. Pocas veces se llegan a ver más de 3 películas nacionales exhibidas al mismo tiempo en un mismo mes o temporada y cuando entra una ya salió otra por falta de público.

La industria no puede cimentarse en un número tan reducido de producción. Es arriesgado estrenar sólo 20 películas al año y que de esas, menos de la mitad sean realmente buenas, porque el público terminará por alejarse.

No obstante y a pesar de que el IMCINE parece no contemplar al cine digital en sus planes, esta tecnología entró de lleno en nuestra industria este 2004 tal como lo preveían algunos expertos del medio. Ya no es un sueño de hachís augurarle un futuro al formato digital en México.

Actualmente muchas empresas mexicanas de posproducción ya están invirtiendo en lo digital y han apoyado a muchas películas de la industria aportando tecnología y recursos económicos para la producción, algunas de estas películas ya se estrenaron y otras están por hacerlo.

La primera posproductora que apoyó al cine mexicano fue New Art que hizo posible realizar el *tape to film* en México a menor costo que en el extranjero y que a colaborado en películas como: *El tigre de Santa Julia*; *Dame tu cuerpo*; *Alex Lora, esclavo del rocanrol*; *Serafín*; tan sólo por mencionar algunas.

Esta empresa permitió a los realizadores trabajar en Alta definición, transferir de dato o video a cine, realizar la manipulación de la imagen y efectos especiales. Además produjo las películas, *La mudanza*, *Dame tu cuerpo*, *Matando Cabos* y *@ festivbercine.ron*, entre otras.

Y recientemente Ollin Studio se suma a la lista de empresas que invierten en el cine digital ya que acaban de adquirir uno de los primeros telecines Milenium II de cintel del mundo, con el cual se

hace posible la transferencia de cine en celuloide a dato digital para corregir color y agregar efectos visuales.

Antes, en nuestro país sólo era posible transferir de formato digital a cine o de cine a video. Ahora se puede tener mejor calidad de imagen y a un precio 90 por ciento menor que si se realizara en Estados Unidos.

Ollin Studio trabajó en la posproducción de las películas *Ladies night*, *Corazón de melón*, *El Malboro* y *el Cucú*, *Secuestro express* y *Matando Cabos*. La empresa desea trabajar junto con los productores para hacer mejores películas y explotar el terreno de la animación cinematográfica, que actualmente está tan relegado en nuestro país.

Tal vez como en el resto del mundo, el próximo año sea un año decisivo y de auge para el cine digital en México. Por lo pronto cada vez hay más empresas y realizadores que están invirtiendo en él. Desgraciadamente en México, muchas autoridades e instituciones apoyan únicamente lo que está hecho en 35 mm, y no faltan los festivales cinematográficos en donde también rechazan el video digital y anteponen a la calidad de los proyectos la condición de transferencia a un formato determinado.

Seguramente tarde o temprano el IMCINE verá una posibilidad en esta tecnología, pues no se puede ir contra corriente por tanto tiempo. Aunque en este momento es un hecho que está perdiendo un tiempo valioso para comenzar a reestructurar la industria aprovechando lo que la tecnología otorga. De los 60 largometrajes digitales que se produjeron desde la llegada del cine digital y hasta finales del 2004, el IMCINE sólo apoyó aproximadamente al 30 por ciento de estas realizaciones.

Hasta ahora la única iniciativa que ha tenido el IMCINE para apoyar al cine digital, consiste en la asociación con la empresa operadora Lucas, para lanzar al mercado 51 cortometrajes en formato DVD, muchos de estos cortos están realizados en video digital.

La producción de cortos ha crecido notablemente debido a las posibilidades económicas que otorgan los soportes digitales y

habiendo tantas producciones y escasos o nulos espacios para presentarlas, el IMCINE recurrió a la distribución en DVD. Sería muy bueno que esta medida pudiera aplicarse a los largometrajes que tengan pocas posibilidades de exhibirse en salas comerciales.

Las escuelas de cine también están considerando a la tecnología digital como una pieza clave para el futuro de nuestra industria. En el CCC se está realizando mucho cine en formato digital, sus egresados realizan operas primas o dan continuidad a su trabajo con esta tecnología.

Además de haber creado y apoyado la realización de la película *Pachito Rex*, para probar el uso de nuevas tecnologías, también a auspiciado y exhibido películas de sus egresados : *La canción del pulque*, *Los niños de Morelia*, *En las arenas negras*, sólo por mencionar algunas.

En el CUEC también se están dando los cambios a lo digital. Al asumir el cargo de director de dicha institución, el cineasta, Armando Casas comentó a los medios que entre las prioridades se encontraban las de seguir el camino del cine digital en el ámbito académico.

Pero también es importante que el concepto de cine sea tan abierto tanto en las autoridades como en el público para que se obtenga el máximo provecho al trabajar en formato digital.

Ya que en este momento el cine digital implicaría una bonanza económica para nuestra industria, siempre y cuando se respetara su formato original para la exhibición, eso mientras los costos de transferencia a 35 mm disminuyen más.<sup>96</sup>

Y como la tecnología avanza rápidamente, la calidad en imagen y espacios de exhibición para el cine digital estarán muy pronto al nivel del cine convencional. Así mismo trabajar en Alta definición o con complicados efectos visuales ya no será tan oneroso.

Mientras tanto ya es una realidad que al emplear el video digital los costos en la distribución y exhibición se reducen al mínimo, lo que puede traducirse en ganancias mayores para los

---

<sup>96</sup> Realizar el tape to film en México cuesta alrededor de 600 mil pesos.



autores y productores que son quienes más arriesgan, de este modo al recuperar lo invertido podrán seguir produciendo y así ni la industria ni la creatividad se detendrán.

Se debe apostar a hacer películas de calidad. No deja de ser cine algo que se proyecta en un soporte digital distinto al celuloide. El lenguaje es el mismo y el resultado puede incluso en algunos casos ser mejor.

Al final el artista habrá realizado su proceso creativo y el espectador será tocado por una historia. Con el cine digital se puede reflexionar y sentir por lo que el ciclo cinematográfico se cumple y se cierra igual que en el cine convencional.

El cine digital es una opción *ad hoc* para un país en desarrollo como el nuestro. Y para una industria que tiene como endemia a la crisis económica. Por lo que ahora es tiempo de cruzar la vena hacia un camino prometedor que conduzca a nuestra cinematografía a un lugar en donde el arte, la tecnología y una industria fortalecida económicamente, puedan coexistir para beneficio de los que hacen y de los que disfrutamos de ese placer y ejercicio voyerista, llamado séptimo arte. ■

#### 4.4 Filmografía: Fin y principio

Como pudimos ver a lo largo de esta tesis, el cine digital llegó para quedarse y cada vez son más los cineastas que optan por esta opción.

Desde su llegada a nuestra cinematografía en el año 2000 y hasta la fecha se terminaron de producir 61 películas digitales. Si tomamos en cuenta que la producción total durante este lapso fue de aproximadamente 116<sup>97</sup> películas, veremos que es una cifra bastante considerable, un poco más de la mitad de lo que se

---

<sup>97</sup> Cifra extra oficial, debido a que incluye largometrajes que no contaron con el apoyo del IMCINE pero que si llegaron a exhibirse en festivales dentro y fuera del área metropolitana o en lugares como La Cineteca Nacional.

produjo entre el periodo comprendido del año 2000 y hasta el termino de esta investigación fue hecho con algún soporte digital.

Esperamos también el estreno en el Distrito Federal de 10 películas, que aunque ya fueron exhibidas en Festivales o en el extranjero aún permanecen inéditas para la gran mayoría de los espectadores de nuestra ciudad. Estas películas son: *Digna... hasta el último aliento*, de Felipe Cazals; *Sin destino*, de Leopoldo Laborde; *La virgen de la lujuria*, de Arturo Ripstein; *El malogrado amor de Sebastián*, de Hermosillo; *Los rollos perdidos de Pancho Villa*, de Gregorio Carlos Rocha; *Five O'Clock Tea*, de Manuel Cañibe; *Niños de la calle*, de Eva Aridjis; *Ocho candelas*, de Sandro Halphen; *Maletilla*, de Clay-Mendoza y *Palabras zapatistas contra la injusticia*, de Videoastas de Chiapas.

Y en este momento hay 4 largometrajes en fase de posproducción y casi listos para estrenarse son: *Club eutanasia*, de Agustín "El Oso" Tapia; *Preguntas sin respuestas: los asesinatos y desapariciones de mujeres en Cd. Juárez y Chihuahua*, de Rafael Montero; *La guerrilla y la esperanza*, de Gerardo Tort y *Ver, oír y callar*, de Alberto Bravo.

Las siguientes fichas corresponden sólo a los 41 largometrajes del cine digital mexicano que fueron exhibidos en el área Metropolitana, desde el año 2000 y hasta la conclusión del presente trabajo. Cabe mencionar que la exhibición de algunas de estas películas no fue comercial y sólo se pudieron apreciar en gettos como la Cineteca Nacional y Festivales.

La idea de elaborar esta filmografía fue la de conocer de forma breve los largometrajes digitales que se han realizado a lo largo de 4 años y a sus creadores. Así como el soporte que emplearon y su aportaciones al cine digital mexicano. ▀

### **Así es la vida**

**Año/País:** 2000, México-España-Francia  
**Producción:** Laura Imperiale, Jorge Sánchez y Álvaro Garnica.  
**Dirección:** Arturo Ripstein  
**Guión:** Paz Alicia Garcíadiego  
**Edición:** Carlos Puente  
**Fotografía:** Guillermo Granillo  
**Formato:** 35mm/Color  
**Música:** David Mansfield y Leoncio Lara.  
**Intérpretes:** Arcelia Ramírez, Luis Felipe Tovar, Patricia Reyes Spindola, Ernesto Yáñez, Francesca Guillén y Marta Aura.  
**Duración:** 98 min.  
**Distribución:** IMCINE



### **Sinopsis**

La cinta es una adaptación del mito de Eurípides sobre Medea, misma que es integrada al México moderno. En la película se toca el tema de las mujeres que son abandonadas y viven en el dolor constante que produce la presencia ausente del ser amado, llegando a extremos como el de vengarse a través de los propios hijos.

### **Comentarios**

- Primer película latinoamericana y mexicana de cine digital.
- Realizada con una cámara digital Sony DSR500 en formato PAL.
- La película tuvo que transferirse a 35mm en un laboratorio de París, ya que en aquel año aún no existía el proceso de tape to film en México.

**La perdición de los hombres**

**Año/País:** 2000, México-España  
**Producción:** Filmania, Gardenia Producciones, Canal+ (España), Wanda Visión, IMCINE, FONCA, Laura Imperiale, Jorge Sánchez y José María Morales.  
**Dirección:** Arturo Ripstein  
**Guión:** Paz Alicia Garcíadiego  
**Edición:** Carlos Puente  
**Fotografía:** Esteban de Llaca y Guillermo Granillo.  
**Formato:** 35mm/Blanco y negro  
**Música:** Leoncio Lara.  
**Intérpretes:** Patricia Reyes Spindola, Rafael Inclán, Luis Felipe Tovar, Carlos Chávez, Alejandra Montoya, Marco Zapata, Leticia Valenzuela y Osami Kawano.  
**Duración:** 98 min.  
**Distribución:** IMCINE



**Sinopsis**

Es la vida de un hombre que en un acto de misantropía decide ir a vivir solo y alejado de las mujeres. Junto con sus amigos llegan a la conclusión de que la perdición de los hombres son las malditas mujeres. Cuando en realidad es la mezquindad sin condición de género, la que los conduce a la perdición.

**Comentarios**

- Película realizada con cámara digital a color y transferida a 35mm en blanco y negro.
- Originalmente, parte de un cortometraje para Canal+, de España, que se llamaba *Dos deudos*.

## **Fandango**

**Año/País:** 2000, México.

**Producción:** Astrolabio, Banco de Ideas Resonancia, Comisión de Filmaciones de Veracruz, Ayuntamiento de Tlacotalpan, CONACULTA, FONCA, IMCINE, Encuentro de Jaraneros, Zorry Films, UAEM y Marcel Sisniega.

**Dirección:** Marcel Sisniega

**Guión:** Marcel Sisniega

**Edición:** Carlos Puente, Marcel Sisniega y Leonardo Fonseca.

**Fotografía:** Diego Arizmendi

**Formato:** DVD/Color

**Música:** Arturo Mesenguer, Familia Luna y Grupo Son Luna.

**Intérpretes:** Martín Zapata, Zamia Fandiño, Eugenia Leñero y Arturo Mesenguer.

**Duración:** 105 min.

**Distribución:** Independiente



## **Sinopsis**

Después de llegar a un acuerdo con un fotógrafo de video, el escritor Bartolomé Espina, llega a las Fiestas de la Candelaria en Tlacotalpan Veracruz. Ahí, Espina intenta recobrar el amor de Lía, su ex mujer, al no conseguirlo, deambula por la fiesta en compañía de su hijastra, Rosalía y profundiza en su drama espiritual incurable.

## **Comentarios**

- La película aún no se exhibe comercialmente.
- Esta cinta estuvo en Festivales como el de San José, Costa Rica 2003 y el de Cine Mexicano en Guadalajara ese mismo año.
- *Fandango*, se exhibió en formato DVD, en la Cineteca Nacional, durante el 23 Foro que se organizó.

## **Serafin**

**Año/País:** 2001, México.

**Producción:** Eckehardt von Damm y José Alberto Castro.

**Dirección:** René Cardona III

**Guión:** René Cardona III, Manuel Fernández Buces y Xavier Robles.

**Edición:** Marco A. González Rosas

**Fotografía:** Alberto Lee

**Formato:** 35 mm/Color

**Música:** Jorge Reyes

**Intérpretes:** Enrique Rocha, Sherlyn, Jorddy Landeta, Yurem Rojas, Miguel Galván, Julio Vega, Silvia Eugenia Derbez, Oscar Bonfiglio y José Roberto Lozano

**Duración:** 90 min.

**Distribución:** Buena Vista International



## **Sinopsis**

Serafin, Pepe y Elisa, tendrán que reunir a sus amigos para enfrentar una lucha contra el malvado Lucio y las fuerzas del mal.

## **Comentarios**

- Primer película digital de animación, realizada en México.
- Con esta cinta llegó la Alta definición a nuestro país.
- Fue la primera en el mundo que utilizó una cámara 24 p, incluso antes que George Lucas la usara para su, *Episodio II: el ataque de los clones*.
- Es también la primera en realizar el tape to film en una empresa del país.

**Pachito Rex. Me voy, pero no del todo**

**Año/País:** 2001, México.

**Producción:** Hugo Rodríguez y Ángeles Castro, IMCINE.

**Dirección:** Fabián Hoffman

**Guión:** Flavio González Mello

**Edición:** Francisco Rivera Águila

**Fotografía:** Alberto Anaya

**Formato:** 35 mm/Color, blanco-negro

**Música:** Pablo Flores y Rodrigo Alton.

**Intérpretes:** Jorge Zárate, Ernesto Gómez Cruz, Ana Ofelia Murguía, Fernando Torre, Damián Alcázar, Arturo Ríos, Lisa Owen, Pedro Altamirano, Carlos Cobos, Alejandra Calva y Yuridia del Valle.

**Duración:** 90 min.

**Distribución:** Arthaus



**Sinopsis**

Es la suma de varias historias que giran en torno al atentado a un controvertido cantante, Francisco Ruiz, candidato favorito para ganar las elecciones presidenciales de un imaginario país latinoamericano.

**Comentarios**

- Fue realizada en formato PAL y recreó escenarios virtuales por medio de innovadores programas de computo.
- El IMCINE puso como condición para apoyar a la producción, que la película fuera realizada en 35 mm.
- En un principio la cinta tenía la finalidad de buscar la interactividad narrativa con el espectador, pero este aspecto del proyecto fracasó por falta de acuerdos.

**Sin destino**

**Año/País:** 2001, México.

**Producción:** Omicrón Films, Filmo Media y CARTEL.

**Dirección:** Leopoldo Laborde

**Guión:** Leopoldo Laborde

**Edición:** Leopoldo Laborde

**Fotografía:** Jorge Rubio Cazarín

**Formato:** DVD/blanco-negro

**Música:** Grupos Encefálistas, Climax y fragmentos de Tristán e Isolda de Richard Wagner.

**Intérpretes:** Roberto Cobo, Francisco Rey, David Valdez, Mariana Gajá, Sylvia Vilchis, Arturo Ramírez, Claudio Guarneros y Roberto Trujillo.

**Duración:** 97 min.

**Distribución:** Independiente



**Sinopsis**

Historia enfocada en el tema de la prostitución juvenil y la drogadicción en las zonas marginales de la ciudad.

**Comentarios**

- La película se rodó en betacam digital.
- Es un trabajo casi experimental que conjuga algunos efectos en 3D y la fotografía en blanco y negro con el soporte de la cámara digital.



**Mañana**

**Año/País:** 2001, México  
**Producción:** Arturo Villaseñor y Monarca Productions.  
**Dirección:** Arturo Villaseñor  
**Guión:** Arturo Villaseñor  
**Edición:** Ricardo Acosta  
**Fotografía:** Daniel Viera y Juan Manuel Neri.  
**Formato:** DVD/Color  
**Música:** Sergio Zepeda  
**Intérpretes:** Jesús Pérez Gallardo, Lili Castañeda y Arturo Villaseñor.  
**Duración:** 76 min.  
**Distribución:** Independiente

**Sinopsis**

Don Enrique vive con la ilusión del retorno de su hija ausente. Su único amigo, Jorge, comparte la obsesión del viudo, hasta que la realidad se encarga de destruir sus sueños.

**Comentarios**

- *Mal de Hogar* y *Mañana* son los trabajos más recientes de Arturo Villaseñor.
- Esta película se estrenó en el primer Festival Internacional de Cine de Morelia.

## **exorcismos**

**Año/País:** 2002, México.  
**Producción:** Goukine, Fernando Gou Emmert, Jaime Aguilar y Jorge Z. López.  
**Dirección:** Jaime Humberto H.  
**Guión:** Jaime Humberto Hermosillo  
**Edición:** Jorge Z. López  
**Fotografía:** Jorge Z. López  
**Formato:** DVD/Color  
**Música:** Omar Guzmán  
**Intérpretes:** Alberto Estrella, Juan José Meraz y Patricia Reyes Spíndola.  
**Duración:** 78 min.  
**Distribución:** Goukine



### **Sinopsis**

Para erradicar la inclinación homosexual de su juventud y exorcizar los fantasmas de su pasado, Marco Antonio regresa al lugar de la tragedia que cambió su vida.

### **Comentarios**

- La película se realizó con 20 cintas de video que tan sólo costaron 2000 pesos.
- Se terminó exactamente en 2 meses y enseguida se exhibió.
- La música y la edición se realizó en una lap top.
- Esta cinta es la primera que logra ser exhibida en DVD - sin tener que hacer el tape to film- en la Cineteca Nacional, durante la Muestra de Cine.

**Mal de hogar**

**Año/País:** 2002, México.

**Producción:** Romelia Álvarez, Michelle López y Arturo Villaseñor

**Dirección:** Arturo Villaseñor

**Guión:** Arturo Villaseñor

**Edición:** Sol Tours Stschulmann

**Fotografía:** Juan Castellero

**Formato:** DVD/Color

**Música:** Julieta Marón

**Intérpretes:** Magdalena Carballo, Manuel Medina, Karla Constantini, Rodolfo Garvel y Guillermo Covarrubias.

**Duración:** 78 min.

**Distribución:** Independiente



**Sinopsis**

La asfixiante historia de una familia sometida por una madre dominante y represora.

**Comentarios**

- En la producción se contó con la asesoría del director, Jaime Humberto Hermosillo.
- Se exhibió en DVD, durante el Festival de Cine Digital en la Cineteca Nacional.

## **Mictlán**

**Año/País:** 2002, México.

**Producción:** Producciones Alfa Audiovisuales y Ramón Barba Loza.

**Dirección:** Enrique Martínez

**Guión:** Francisco Arasanz

**Edición:** Alfonso Curiel

**Fotografía:** Alberto Arellanos

**Formato:** DVD/Color

**Música:** Luis Cano

**Intérpretes:** Manuel Ojeda, Jimmy, Marco Antonio Orozco, Julieta Carpinteiro e Iñáqui Goci.

**Duración:** 83 min.

**Distribución:** Independiente



## **Sinopsis**

Traslada dioses prehispánicos a la época actual, en donde encarnaran una lucha por la humanidad, para lo cual tendrán que recuperar su lugar en el antiguo reino azteca.

## **Comentarios**

- Se exhibió en su formato original de video, durante el Festival Pantalla de Cristal, dentro de la sección de Cine Digital, que organizó la revista Telemundo en las instalaciones de la Cineteca Nacional.

## **El Tigre de Santa Julia**

**Año/País:** 2002, México.

**Producción:** Videocine, Pablo Martínez Velasco y Ekehardt von Damm.

**Dirección:** Alejandro Gamboa

**Guión:** Francisco Sánchez

**Edición:** Oscar Figueroa

**Fotografía:** Alfredo Kassem

**Formato:** 35 mm/Color

**Música:** Santiago Ojeda

**Intérpretes:** Miguel Rodarte, Irán

Castillo, Isaura Espinoza, Juan Ríos, Fernando Luján, Cristina Michaus, Manuel Ibáñez e Ivonne Montero.

**Duración:** 128 min.

**Distribución:** Videocine



### **Sinopsis**

Historia basada en una leyenda popular sobre un salteador de caminos apodado El Tigre de Santa Julia, que lo mismo poseía hazañas que amantes.

### **Comentarios**

- La película logró recaudar 27, 207, 783 millones de pesos en el área metropolitana y fue una de las más taquilleras del año 2002.
- Filmada en 35 mm, contiene algunos escenarios y efectos creados digitalmente.
- La empresa mexicana, New Art, realizó el diseño digital de la película.

## **Zurdo**

**Año/País:** 2002, México.  
**Producción:** Altavista Films, Fantasmas Films y Gustavo Montiel.  
**Dirección:** Carlos Salces  
**Guión:** Blanca Montoya y Carlos Salces.  
**Edición:** Carlos Salces  
**Fotografía:** Chuy Chaves  
**Formato:** 35 mm/Color  
**Música:** Eduardo Gamboa y Paul van Dyk.  
**Intérpretes:** Alex Perea, Giovanni Florido, Arcelia Ramírez, Regina Orozco, Alejandro Camacho y Eugenio Derbez.  
**Duración:** 106 min.  
**Distribución:** Nu Visión



### **Sinopsis**

La cinta se desarrolla dentro del universo imaginario de una canica, en el pueblo de Buenaventura, donde sus habitantes creen que Zurdo, es sin duda el mejor jugador de canicas del mundo. Un día llega otro jugador para arrebatarse el título a Zurdo, así que pactan un duelo en donde se desatarán las pasiones del pueblo, provocando así un enfrentamiento entre el mundo de los niños y el de los adultos.

### **Comentarios**

- Para Carlos Salces, marca el debut como realizador de largometrajes.
- Es una de las pocas películas mexicanas del género fantástico.
- Se tuvieron que armar las computadoras en El Salvador, especialmente para realizar los efectos digitales.

**Vera**

**Año/País:** 2002, México-Alemania-Estados Unidos  
**Producción:** IMCINE, FOPROCINE, Chadwik Films (Alemania), BB&R (Estados Unidos) y Arroba Films (México).  
**Dirección:** Francisco Athié  
**Guión:** Francisco Athié  
**Edición:** Samuel Larson  
**Fotografía:** Ramón Suárez  
**Formato:** 35 mm/Color  
**Música:** Samuel Larson y Shyamal Maitra  
**Intérpretes:** Marco Antonio Arzate y Urara Kusagani.  
**Duración:** 85 min.  
**Distribución:** IMCINE

**Sinopsis**

Un vínculo espiritual entre dos seres. Vera, un androide que cobra vida en lo profundo de las cuevas de la zona maya, ayudará a liberar el alma de un viejo minero de Yucatán. Don Juan está a la espera de la muerte.

**Comentarios**

- Vera, es la primer película mexicana de arte que conjuga el soporte digital y la animación por medio de programas como el Motion Capture.
- Producir la película costó aproximadamente 15 millones de pesos.
- Su director, Francisco Athié, tuvo que esperar 16 años desde la concepción del proyecto hasta su realización, ya que en aquel tiempo aún no existía la tecnología adecuada para hacer su sueño posible.
- La película dura 85 minutos y está prácticamente desprovista de diálogos.
- Athié tuvo que crear los programas de animación en la Universidad de Ohio con una beca que obtuvo en el Advanced Computing Center for the Arts & Design.
- La cinta estuvo presente en la Muestra de Cine Mexicano de Guadalajara en el año 2002; Festival Internacional de Cine de Cannes en Francia y Sección de Mercado Filmico y Ville de la Technologie, Festival de Cine de Berlín en Alemania 2003.

## **Gabriel Orozco**

**Año/País:** 2002, México

**Producción:** Catatonia Films, X Marca, Fundación Jumex, CONACULTA FONCA, Fundación Rockefeller, Fundación Ford Macarthur, New Art Digital y Juan Carlos Martín.

**Dirección:** Juan Carlos Martín

**Guión:** Juan Carlos Martín

**Edición:** Gabriel Rodríguez de la Mora

**Fotografía:** Federico Barbabosa

**Formato:** 35 mm/Color, blanco-negro

**Música:** Manuel Rocha y Tosca

**Intérpretes:** Gabriel Orozco, María Gutiérrez, Christian Boltanski, Pablo Soler, Damián Ortega, Steve McQueen, Hans Olrich Obrist y Paulo Heikenhoff.

**Duración:** 80 min.

**Distribución:** Artecinema



## **Sinopsis**

La película propone el retrato de uno de los artistas mexicanos más sobresalientes del decenio 1960-1970 dentro del arte conceptual internacional. Una reflexión sobre la identidad de un personaje en un mundo que idolatra la técnica y se agota en un voraz consumo. En este panorama, Gabriel Orozco plantea una modesta invitación a la contemplación de una realidad que frecuentemente ignoramos.

## **Comentarios**

- *Gabriel Orozco*, tardó 4 años en realizarse y costó 6 millones de pesos.
- Premio Mayahuel de oro a la mejor película, mejor director, y mejor diseño sonoro, Muestra de Cine Mexicano de Guadalajara, 2002.
- Tuvieron que editarse 90 horas de material grabado, para concluir en un documental que dura 80 minutos.
- La película abarca 3 años de la vida y obra del artista conceptual Gabriel Orozco.



**Alex Lora, esclavo del rocanrol**

**Año/País:** 2002, México.

**Producción:** Grupo de Comunicación, publicorp, Producciones Lora, CONACULTA, IMCINE, Luis Kelly y Yolanda Cruz.

**Dirección:** Luis Kelly

**Guión:** Luis Kelly y Federico Chao.

**Edición:** Mercurio Bernal y Moisés Carrillo.

**Fotografía:** Pedro Castillo y Jorge Araiza.

**Formato:** 35 mm/Color

**Música:** EL TRI de Alex Lora

**Intérpretes:** Alex Lora, Chela Lora y EL TRI.

**Duración:** 105 min.

**Distribución:** Buenavista-Columbia-Tristar



**Sinopsis**

Es una historia de tipo documental que nos cuenta la trayectoria del TRI y su líder. A través de imágenes de conciertos y animación tipo graffiti, nos lleva por 2 horas a un recorrido de música y personajes.

**Comentarios**

- La película conjuga 35 mm, 16 mm, cine digital y animación.
- La imagen se corrigió cuadro por cuadro, se manipuló el color y la luz digitalmente.
- Para lograr una cinta con duración de 2 horas, tuvieron que editar 500 horas de material.
- Se transfirió a formato de 35 mm para su exhibición comercial.

## **Sin ton ni Sonia**

**Año/País:** 2002, México-EUA

**Producción:** Omicrón Films, Filmo Media y CARTEL.

**Dirección:** Carlos Sama

**Guión:** Luis Felipe Fabre y Carlos Sama.

**Edición:** Alejandro Rodríguez

**Fotografía:** Federico Barbabosa

**Formato:** 35 mm/Color

**Música:** Rodrigo Barbera

**Intérpretes:** Cecilia Suárez, Juan Manuel Bernal, José María Yazpik, Mariana Gajá, Tora Parra y Tito Vasconcelos.

**Duración:** 112 min.

**Distribución:** Columbia-Buenavista Tristar



### **Sinopsis**

Orlando es un joven que por su educación y estilo de vida va en busca de una amor idealizado, muy lejano a lo que implica un compromiso real. Y en la búsqueda, junto con su novia y otra pareja, encontrará extrañamente a una anciana que se dedica a traficar órganos humanos.

### **Comentarios**

- Debido a la falta de presupuesto, el rodaje tuvo que posponerse en diciembre del 2001 y la película se concluyó hasta finales del año siguiente.
- Contiene algunos efectos de animación digital.

## **XV en Zaachila**

**Año/País:** 2002, México

**Producción:** Trece Lunas, Iván Ávila Dueñas, María Inés Roque y Alejandra Guevara.

**Dirección:** Rigoberto Perezcano

**Guión:** Rigoberto Perezcano

**Edición:** Roberto Bolado

**Fotografía:** Javier Zarco

**Formato:** DVD/Color

**Música:** Banda Gutiérrez, Banda La Movida, Trío Matamoros, Orquesta Aragón, Grupo Simba Música; composiciones de Wolfgang Amadeus Mozart, Franz Liszt y Johann Strauss.

**Intérpretes:** Nashieli Aragón, Ramiro Aragón, Angélica Vázquez, Alejandro López Cosme, familiares de la quinceañera, amigos e invitados.

**Duración:** 52 min

**Distribución:** Independiente



### **Sinopsis**

Documental sobre el festejo de quince años de la joven Nashieli, narrado desde la perspectiva de la protagonista, su familia y amigos de la comunidad. Los 15 años coinciden con el festejo de las celebraciones de la Guelaguetza.

### **Comentarios**

- Este documental se estrenó en el Festival de Cine de Morelia en el 2003.
- En el Distrito Federal sólo se exhibió en la Cineteca Nacional durante el ciclo Miradas a Oaxaca, y hasta la fecha no ha tenido exhibición comercial.

**Dame tu cuerpo**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** Giorgio Avantaco, Andrés Burkle, Pedro Álvarez, La perrada Films, Videocine, New Art y FIDECINE.

**Dirección:** Rafael Montero

**Guión:** Enrique Rentería

**Edición:** Oscar Figueroa

**Fotografía:** Loehengin Zapiain y Ernesto Macip.

**Formato:** 35 mm/Color

**Música:** Ricardo Macilla y Luis Medina.

**Intérpretes:** Rafael Sánchez Navarro, Luz María Zetina, Pedro Álvarez Y Verónica Segura.

**Duración:** 97 min.

**Distribución:** Videocine



**Sinopsis**

El único obstáculo que se interpone en la felicidad de Germán al estar a punto de casarse con Jacqueline es que su mejor amigo, Alex, no tolera a su prometida. Inesperadamente, ante un deseo del afectado, su novia y su amigo aparecen uno en el cuerpo del otro, aprendiendo así a tener más empatía entre ellos.

**Comentarios**

- La película fue realizada en el formato de Alta definición y transferida a 35 mm en la empresa New Art.
- Es una de las primeras cintas mexicanas en donde interviene capital de una empresa de posproducción.

## **Corazón de melón**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** Luis Vélez, Rossana Arau, Andrés Bustamante, Videocine, Chile Films, FIDECINE, Signos post y Ollin Studio.

**Dirección:** Luis Vélez

**Guión:** José Ignacio Valenzuela

**Edición:** Sigfrido García

**Fotografía:** Oscar Palacio

**Formato:** 35 mm/Color

**Música:** Eduardo Gamboa y "Botellita de Jerez".

**Intérpretes:** Cristina Pastor, Daniel Martínez, Ludwika Paleta, Aldonza Vélez, Juan Carlos Colombo, José Carlos Rodríguez y José Alonso.

**Duración:** 105 min.

**Distribución:** Videocine



### **Sinopsis**

Tomás es un conductor de televisión que sostiene sin imaginación un programa sobre recetas de cocina. Su mayor admiradora es Rosa Moscoso, una mujer gorda que tiene como cualidad la gastronomía. Ambos se encontraran a través de un amor forjado en olores, sabores y especias.

### **Comentarios**

- La película es una de las primeras en manejar efectos especiales en 3D.
- La posproductora Ollin Studio aportó recursos para su filmación.
- El rodaje se realizó en locaciones de Hidalgo en tan sólo 3 semanas.

### **La mudanza**

**Año/País:** 2003, México.  
**Producción:** New Art Digital  
**Dirección:** Gabriel Retes y Lourdes Elizarrarás.  
**Guión:** Vicente Leñero  
**Edición:** Gabriel Retes y Lourdes Elizarrarás.  
**Fotografía:** Nacho Elizarrarás  
**Formato:** DVD/Color  
**Música:** Jesús Echavarría  
**Intérpretes:** Patricia Reyes Spíndola y Alonso Echánove.  
**Duración:** 83 min.  
**Distribución:** Independiente



### **Sinopsis**

Historia que describe la crisis de pareja y las dificultades que enfrenta el amor pasional cuando esta de por medio la amistad fraterna.

### **Comentarios**

- El caso de esta película es único porque se produjo en Super VHS, y después se concluyó vía un proceso digital para ser exhibida en formato DVD, durante el Festival de Cine Digital que organiza Pantalla de Cristal, en las instalaciones de la Cineteca Nacional.
- En éste Festival realizado en el 2003, la película obtuvo el premio a la mejor película digital, a la dirección, edición y al guión que elaboró Vicente Leñero.

## **Los muertos que nos dieron vida**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** Raymundo Calixto y César Balestra.

**Dirección:** Guillermo Lagunes

**Guión:** Guillermo Lagunes

**Edición:** Adrián Castro, Guillermo Lagunes y Oscar Medina.

**Fotografía:** Luis Lemus

**Formato:** DVD/Color

**Música:** Rubén Esparza

**Intérpretes:** Manuel Landeta, Gary Rivas, Juan Peláez, Gerardo Albarrán, José Carlos Ruiz, Guillermo Lagunes, Andrés García Jr., Andrea Aguirre, Maribel Palmer y Ángel Aragón.

**Duración:** 89 min.

**Distribución:** Independiente



### **Sinopsis**

*Los muertos que nos dieron vida*, es una denuncia cinematográfica que analiza los sucesos acontecidos en México durante el siglo XX, y las repercusiones. Logros de todas las luchas y movimientos sociales, por los cuales entregaron su vida los que creyeron en la posibilidad del cambio y defendieron sus ideales.

### **Comentarios**

- La película se exhibió en DVD, durante el Festival de Cine Digital que organiza Pantalla de Cristal.
- Esta cinta independiente, fue rodada en su totalidad en locaciones, como: la Catedral Metropolitana de Cuernavaca en Morelos; la Catedral de Xochimilco y la zona del paso de Cortés en Puebla.

## **Carambola**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** Rocío Mirelles, Rafael Ortega y Kurt Hollander.

**Dirección:** Kurt Hollander

**Guión:** Kurt Hollander

**Edición:** Jorge García

**Fotografía:** Rafael Ortega

**Formato:** DVD/Color

**Música:** Cristián Manzutto

**Intérpretes:** Daniel Martínez, Jesús Ochoa, Diego Luna, Roberto Cobo y Laura Hidalgo.

**Duración:** 81 min.

**Distribución:** Independiente



## **Sinopsis**

Película estructurada como un video interactivo que cuenta una historia y enseña como jugar carambola. Es la vida de "El vago", un jugador de carambola que organiza un campeonato para salir de sus problemas económicos, apostando una fuerte suma de dinero, pero lo que está en juego es mucho más que eso.

## **Comentarios**

- La película se grabó y exhibió en formato digital a finales del 2003.
- Es una de las últimas apariciones en cine del actor Roberto Cobo.
- Actualmente apunto de concluir el 2004, la película se encuentra en un nuevo proceso de posproducción para transferirla a 35 mm y lograr su exhibición en salas comerciales y es precisamente hasta ahora que el IMCINE decidió apoyarla.



**En las arenas negras**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** Marcel Sisniega, Susana Camarena y Antonio Urdapilleta.

**Dirección:** Marcel Sisniega

**Guión:** Marcel Sisniega

**Edición:** Carlos Puente, Anselmo López y Marcel Sisniega.

**Fotografía:** Diego Arizmendi

**Formato:** DVD/Color

**Música:** Hugo Noriega

**Intérpretes:** Mariana Gajá, Jesús Angulo, Lucero Trejo, Rodrigo Vázquez, Teresa Rabago, Rodolfo Arias, Tomihuatzi Xelhuantzin, Raúl Zermeño, Ana María González y Ana Graham.

**Duración:** 90 min.

**Distribución:** Independiente



**Sinopsis**

Ana Cruz, una mujer joven, sube a una cabaña en el Popocatepetl con el fin de escribir su tesis sobre los mitos prehispánicos en la zona. A partir de su encuentro con el ermitaño Soto y otros personajes singulares, descubrirá los mitos falsos de su propia vida.

**Comentarios**

• *En las arenas negras* es una película independiente que estuvo en el Festival Internacional de Locarno, en Suiza.

• Para su exhibición se respetó el formato de video y se proyectó en DVD, en Foros como el de la Cineteca Nacional y el Centro de Capacitación Cinematográfica.

## **Recuerdos**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** CONACULTA, IMCINE, CCC, Estudios Churubusco Azteca, Ángeles Castro, Hugo Rodríguez y Gustavo Montiel.

**Dirección:** Marcela Arteaga

**Guión:** Marcela Arteaga

**Edición:** Sigfrido Barajau, Roberto Bolado y Marcela Arteaga.

**Fotografía:** Celina Cárdenas

**Formato:** 35mm/Color, blanco-negro

**Música:** Gustavo Arteaga

**Intérpretes:** Max Kerlow, Génova Arteaga y Roberto Hacha.

**Duración:** 86 min.

**Distribución:** Independiente



## **Sinopsis**

Es un documental que realiza un recorrido por una historia del siglo pasado tomando la vida de Luis Frank como línea narrativa. La Guerra civil española, la segunda Guerra mundial, la emigración, la brusquedad, la libertad, la infancia y un México guardado en la memoria.

## **Comentarios**

- *Recuerdos*, es el primer documental que agrega efectos digitales.
- La película se estrenó en el Festival de Cine de Guadalajara en 2003 y obtuvo el Mayahuel como mejor película.
- Fue el único largometraje que representó a México en la XLIII Muestra Internacional de Cine, y casi paralelamente inauguró el Festival de Cine Franco-Mexicano 2003.
- La fundación Rockefeller apoyó su realización.

### **La canción del pulque**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** CCC, FONCA, PADID, Centro Nacional de las Artes, Instituto Tlaxcalteca de Cultura, Ángeles Castro y Hugo Rodríguez.

**Dirección:** Everardo González

**Guión:** Everardo González

**Edición:** Juan Manuel Figueroa

**Fotografía:** Everardo González

**Formato:** DVD/Color

**Música:** Rogelio Villanueva

**Intérpretes:** Asistentes a la pulquería

**Duración:** 60 min.

**Distribución:** Independiente

LA CANCIÓN DEL PULQUE  
PBLQUE SONG



DOCUMENTAL DE EVERARDO GONZALEZ

### **Sinopsis**

Este filme es un retrato cotidiano de las personas que habitan la pulquería "La pirata". La cinta es un fresco, humorístico y picaresco relato de sus parroquianos sobre la ancestral bebida prehispánica con un telón de fondo compuesto por canciones rancheras y una ambientación típica de barrio.

### **Comentarios**

- La película fue rodada con soporte digital para lograr que la cámara fuera como un parroquiano más.
- Este documental estuvo presente en el Festival de Cine Franco-Mexicano, 2003.
- También estuvo en el Festival Internacional de Cine de Sarajevo Bosnia Herzegovina, 2003. Y obtuvo el Mayahuel a mejor fotografía de largometraje mexicano y Mayahuel a mejor edición, en la XVIII Muestra de Cine de Guadalajara.

**No tuvo tiempo: La hurbanistoria de Rockdrigo**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** Producciones Volcán, Ediciones Pentagrama, Televisión Metropolitana, Jorge Prior, Alejandro Gamboa y Modesto López.

**Dirección:** Rafael Montero

**Guión:** Rafael Montero

**Edición:** Jorge Vargas

**Fotografía:** Cesar Taboada, Jorge Prior, Carlos Rojo y Saúl López.

**Formato:** DVD/Color

**Música:** Rockdrigo González

**Intérpretes:** Rockdrigo González

**Duración:** 80 min.

**Distribución:** Independiente



**Sinopsis**

La historia de tipo documental, es una doble semblanza: la de un rockero de culto que murió trágica y prematuramente a los 35 años, en pleno ascenso, y la de una época que marcó el desarrollo del rock nacional, cuyo origen se remonta a los trovadores urbanos como Rockdrigo y el Movimiento Rupestre.

**Comentarios**

- La película se exhibió en formato DVD en Foros como el Alicia, la Cineteca Nacional y durante un homenaje a Rockdrigo, por lo que tuvieron que improvisarse los espacios de exhibición, buscando respetar el formato de video.
- 15 horas grabadas y casi 5 años en terminarlo dieron por resultado 80 minutos de documental.
- Todo el material de video se transfirió a Betacam digital para realizar la edición.
- Las imágenes pertenecían a un programa para el canal 7 llamado Flores de Asfalto, que producía Alejandro Gamboa y Paul Leduc.

**El misterio de los almendros**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** Ramón Barba Loza, Ramón Barba Orozco y Producciones Alfa Audiovisuales

**Dirección:** Jaime Humberto Hermosillo

**Guión:** Arturo Villaseñor

**Edición:** Jaime Humberto Hermosillo

**Fotografía:** Jorge Z. López

**Formato:** DVD/Color

**Música:** Omar Guzmán

**Intérpretes:** María Rojo, Alejandro

Tomás, José Juan Meraz, Karla

Constantini y Manuel Medina.

**Duración:** 98 min.

**Distribución:** Independiente



**Sinopsis**

Cinta con tinte policiaco, sobre unos amigos que deben hacerse pasar por una pareja gay con el fin de solucionar varios crímenes y un gran misterio.

**Comentarios**

- La película se estrenó en la Muestra de Guadalajara, en Marzo del 2004.
- Su director, Jaime Humberto Hermosillo denunció la alteración de la película por parte del productor Ramón Barba Loza, quien modificó el orden de las escenas sin el consentimiento de Hermosillo a pesar de que él ya la había editado completamente.
- En el Distrito Federal, la cinta se estrenó en Mayo del 2004, durante la segunda versión del ciclo Panorama del Cine Mexicano, que se realiza en la Cineteca Nacional.

## Nicotina

**Año/País:** 2003, México-Argentina.

**Producción:** Altavista Films, Arca Difusión, Cacerola Films, FIDECINE, Oberón Films, Televisine, Laura Imperiales, Federico González, Mónica Lozano, Martha Sosa y Eckehardt von Damm.

**Dirección:** Hugo Rodríguez

**Guión:** Martín Salinas

**Edición:** Alberto del Toro

**Fotografía:** Marcelo Iaccarino

**Formato:** 35 mm/Color

**Música:** Fernando Corona

**Intérpretes:** Diego Luna, Jesús Ochoa, Daniel Jiménez Cacho, Carmen Madrid, Rafael Inclán, Rosa María Bianchi, José María Yaspik, Marta Belaustegui y Lucas Crespi.

**Duración:** 93 min.

**Distribución:** Nu visión



## Sinopsis

Lolo es un hacker que promete a unos matones las claves para acceder a cuentas de bancos suizos, por las que a cambio recibirán diamantes de la mafia rusa. Pero al mismo tiempo sufre un percance con su vecina -de la cual está enamorado- provocando una confusión que desembocará en una noche de caos total.

## Comentarios

- Su director, Hugo Rodríguez a participado en importantes proyectos con tecnología digital, tal es el caso de: *Pachito Rex*, *La canción del pulque* y *Recuerdos*.
- En *Nicotina*, se emplean pantallas divididas como en *Napoleón*, de Abel Gance o *Time Code 2000*, de Mike Figgis.
- Rodríguez decidió hacerla en formato digital de Alta definición para facilitar los procesos de posproducción.
- Prácticamente, durante la filmación no emplearon iluminación gracias a la sensibilidad de la cámara 24 p.
- Se estrenó en el festival de San Sebastián 2003, con una gran aceptación por parte del público.

### **Magos y gigantes**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** Fernando de Fuentes, Guillermo Cañedo, Fernando Pérez Gavilán y Anima Estudios.

**Dirección:** Andrés Couturier y Eduardo Sprowls.

**Guión:** José Carlos García, y Adolfo Martínez.

**Edición:** Jorge Hernández

**Animación:** Oscar Hidalgo, Alberto Omar, Ariel Orea e Isaac Sandoval.

**Formato:** 35 mm/Color

**Música:** Xavier Asali

**Doblaje:** Arath de la Torre, Rossy Aguirre, Trujo y Xóchitl Ugarte.

**Duración:** 80 min.

**Distribución:** Twenty Century Fox



### **Sinopsis**

Después de presenciar un torneo de magia en el Reino de Varita Quebrada, la princesa Luna es secuestrada por un joven mago llamado Titán Caradura, quien busca dominar el reino entero.

### **Comentarios**

- Magos y gigantes hasta el momento es la única película mexicana cien por ciento de animación digital, que se dirige al público infantil.
- Toda la animación se realizó en una Mac y mediante el tape to film la película pudo exhibirse comercialmente.

### **Ladies night**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** Argos Cine, Epigmenio Ibarra, Carlos Payán, Inna Payán y Eckehardt von Damm.

**Dirección:** Gabriela Tagliavini

**Guión:** Issa López

**Edición:** Roberto Bolado y Jorge García

**Fotografía:** Javier Zarco

**Formato:** 35 mm/Color

**Música:** Juan Cristóbal Pérez

**Intérpretes:** Ana Claudia Talancón, Ana de la Reguera, Luis Roberto Guzmán y Fabián Corres.

**Duración:** 89 min.

**Distribución:** Buena Vista



### **Sinopsis**

Unos días antes de celebrar sus nupcias, Alicia festeja su despedida de soltera, en la que conoce a un stripper del cual se enamora. Y junto con su amiga Ana emprende una búsqueda por los centros stripers para encontrar al joven.

### **Comentarios**

- Primer película mexicana en ser filmada en formato de 35 mm, que después fue digitalizada en discos duros para manipular la imagen y crear la animación en 3D y posteriormente volvió a imprimirse en celuloide.
- Se perfila como la más taquillera del cine nacional durante el año 2003.
- Fue la primera en posproducirse en el nuevo equipo de telecine Milenium II, que adquirió Ollin Studio. Actualmente este equipo es uno de los primeros en el mundo capaz de transferir de 35 mm a formato digital, para editar, corregir color y agregar efectos especiales.



### **Sobreviviente**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** CCC, CONACULTA-FONCA Y Jesús Magaña.

**Dirección:** Jesús Magaña

**Guión:** Jesús Magaña

**Edición:** Jesús Magaña

**Fotografía:** Lauracarmen Magaña

**Formato:** 35 mm/blanco-negro

**Música:** Ziggy Fratta

**Intérpretes:** Humberto Busto, Daniela Schmidt, Mario Zaragoza, Rodrigo Vázquez, Gustavo Sánchez Parra, Paricia Blanco, Mahalat, Alejandra Urdiain, Mónica Torres, Laura de Ita y Pilar Torre.

**Duración:** 70 min.

**Distribución:** Independiente



### **Sinopsis**

Es la historia de un hombre y una mujer en cuyos planes no estaba el de tener un hijo, cuando ella queda embarazada por accidente, la pareja tendrá que tomar una decisión, quedarse con el hijo y afrontar las consecuencias de sus actos o darle la espalda a la responsabilidad.

### **Comentarios**

- En 2001, el director obtuvo una beca para Jóvenes Creadores del FONCA, con la cual realizó un documental llamado, *Todas se llaman Marias*, y *Sobreviviente*.
- *Sobreviviente*, costó tan sólo 150 mil pesos.
- Conjugó los formatos digitales Mini DV, Hi-8 y una fotografía en blanco y negro.
- La película se transfirió a 35 mm en la empresa mexicana Grupo de León.
- Editores de Textos Mexicanos, publicó el guión de la película a mediados del año 2003.
- La película se estrenó a inicios del 2004 en la Cineteca Nacional.

## **Mi casa es tu casa**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** CONACULTA, FONCA, SEP, UDLA Puebla, Centro de Artes Visuales para el Entretenimiento Mundial (CAVAC), Fideicomiso de la Amistad México-Japón, ARGOS Sureste, CCC, Fundación Bancomer, Fundación Japón en México, Fh producciones, Danish Center for Culture and Development (DCD) y María Eugenia Sánchez.

**Dirección:** Madeleine Bondy

**Guión:** Madeleine Bondy

**Edición:** Antonio Meza y Madeleine Bondy.

**Fotografía:** Tony Kuhn

**Formato:** DVD/Color

**Música:** Yak Boddy

**Intérpretes:** Arturo Mijangos, Masahiko Nosohora, Tendai Bvaka y Torben Johanssen.

**Duración:** 93 min.

**Distribución:** Independiente



## **Sinopsis**

Una mirada documental sobre la vida de 4 carteros, 4 familias y 4 continentes.

## **Comentarios**

- La película se rodó en formato PAL con una cámara DVCAM, el formato digital se eligió por razones económicas y para lograr un acercamiento más íntimo con los protagonistas.
- El equipo de producción fue de sólo 3 personas.
- El costo total del documental fue de 400 mil dólares, la mayor parte de los gastos los generaron los viajes a los continentes.
- La edición se realizó sobre 80 horas de material grabado.
- Originalmente se pensó como un proyecto para realizar una serie televisiva de 4 programas.
- Por la falta de presupuesto, la producción tardó 5 años en ver concluido el proyecto.
- Uno de los obstáculos que enfrentaron fue la falta de apoyo por parte de algunas fundaciones, las cuales sólo auspician proyectos realizados en celuloide y no en video.

**Román Piña Chán: una visión del México prehispánico**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** Ad Astra Producciones, Canal 22, Coordinación Nacional de Difusión INAH.

**Dirección:** Alberto Nulman y Ana Luisa Montes de Oca.

**Guión:** Alberto Nulman y Ana Luisa Montes de Oca.

**Edición:** Alberto Nulman y Ana Luisa Montes de Oca.

**Fotografía:** Alberto Nulman y Ana Luisa Montes de Oca.

**Formato:** DVD/Color, blanco-negro

**Música:** Carlos Matluk

**Intérpretes:** Testimonios de los arqueólogos: Ernesto Vargas, Mari Carmen Serra , Linda Manzanilla, Miguel Montejo y Beatriz Barba..

**Duración:** 80 min.

**Distribución:** Independiente



**Sinopsis**

Documental que narra la vida y obra del Arqueólogo Román Piña Chán, quien es considerado como el último estudioso de Mesoamérica en México y creador del concepto preclásico en nuestra historia prehispánica.

**Comentarios**

- El documental fue realizado en video digital y contiene algunos efectos en 3D.

### **Tiempo real**

**Año/País:** 2003, México.

**Producción:** Hugo Stieglitz, César Balestra y César Vergara.

**Dirección:** Fabrizio Prada

**Guión:** Renato Prada Oropeza y Fabrizio Prada.

**Fotografía:** Everardo González

**Formato:** 35 mm/Color

**Música:** Eliseo Hernández

**Intérpretes:** Jorge Castillo, Raúl Santamaría, Leticia Valenzuela, Mónica Lavalle, Waldo Facco, Félix Lozano y Carlo.

**Duración:** 86 min.

**Distribución:** Independiente



### **Sinopsis**

Primer largometraje realizado en una sola toma y sin cortes, con una cámara, en un plano secuencia de 86 minutos. Historia impredecible sobre las pasiones humanas y la ambición que destruye todo.

### **Comentarios**

- Obtuvo el récord Guinness como el primer largometraje realizado en una toma sin cortes ni edición, rodado con una sola cámara en 15 diferentes locaciones.
- La película recorrió varios festivales internacionales como el de La Habana, el de Cine Latino de Nueva York, el Internacional de Cine de Cartagena en Colombia y el de Tolouse en Francia.
- Se estrenó a inicios del 2004, con 25 copias que se distribuyeron en salas del Distrito Federal, Jalapa y Monterrey, lo anterior sin contar con el apoyo de ninguna empresa distribuidora, todos los gastos para la exhibición comercial corrieron a cargo del director de la película, Fabrizio Prada.

## **El edén**

**Año/País:** 2003, México  
**Producción:** Patricia Loyo, María Rojo, Alberto Estrella, Tito Vasconcelos, Pablo Barbachano, Susana Garduño, Luis Almeida y Jaime Humberto Hermosillo.  
**Dirección:** Jaime Humberto Hermosillo  
**Guión:** Jaime Humberto Hermosillo  
**Edición:** Jorge Z. López  
**Fotografía:** Jorge Z. López  
**Formato:** DVD/Color  
**Música:** Omar Guzmán  
**Intérpretes:** Humberto Pineda, Luis Galicia, María Rojo, Paty Reyes Spíndola, Alberto Estrella, Tito Vasconcelos, Tizoc Arroyo, Juan José Meras, Ana Ofelia Murguía, Martha Aura, Héctor Bonilla, Francisco Bernal y Luisa Huertas  
**Duración:** 99 min.  
**Distribución:** Independiente



### **Sinopsis**

La esposa promete a su marido que traerá de regreso al hijo que no ven desde hace más de 2 años. Para cumplir su promesa tendrá que llegar al edén, un gimnasio gay en donde posiblemente se encuentra su hijo y cuyo lema sostiene "el sexo es gratis, lo que cuesta es la ternura."

### **Comentarios**

- Se estrenó en la Muestra de Guadalajara, marzo del 2004.
- *El edén*, se exhibió por única ocasión en dos funciones de el Ciclo Panorama del Cine Mexicano, el 7 de mayo del 2004, en las instalaciones de la Cineteca Nacional.
- A manera de protesta por la falta de apoyo para el cine digital, Hermosillo declaró ante el público que asistió a la exhibición, que la próxima función de *El edén* será hasta el año 2011.

## **Matando Cabos**

**Año/País:** 2004, México

**Producción:** Fernando y Billy Ranzar, New Art Digital, Fidecine y Lemon Films.

**Dirección:** Alejandro Lozano

**Guión:** Tony Daltón, Kristoff Raczyński y Alejandro Lozano.

**Edición:** Alberto de Toro

**Fotografía:** Juan José Saravia

**Formato:** 35 mm/Color, blanco-negro

**Música:** Santiago Ojeda

**Intérpretes:** Tony Daltón, Ana Claudia Talancón, Kristoff Raczyński, Joaquín Cosío, Raúl Méndez, Rocío Verdejo, Gustavo Sánchez, Silverio Palacios, Jacqueline Voltaire y Pedro Armendáriz.

**Duración:** 97 min.

**Distribución:** Videocine



### **Sinopsis**

Jaque y Mudo tienen que encontrar la manera de regresar a su jefe Oscar Cabos sano y salvo a su casa, para lograrlo tendrán que sortear diversas aventuras nocturnas y escapar de un grupo de secuestradores que tienen otros planes para Oscar Cabos.

### **Comentarios**

- La película costó 25 millones de pesos cifra récord en la historia de la industria mexicana.
- Contiene algunos efectos de animación digital y el recurso de la pantalla dividida.
- Primer película mexicana en emplear el material filmico premier, el cual se emplea en series televisivas de Estados Unidos.
- Fue la cinta más taquillera del verano 2004 en México, superó a *Garfield* y a *El hombre araña*, en tres semanas la vieron más de 1 millón de espectadores.

## Los niños de Morelia

**Año/País:** 2004, México  
**Producción:** Arte 7, Alejandro Molina y Roberto Garza.  
**Dirección:** Juan Pablo Villaseñor  
**Guión:** Juan Pablo Villaseñor  
**Edición:** Roberto Garza  
**Fotografía:** Ricardo Benet  
**Formato:** DVD/Color, blanco-negro  
**Música:** Duetto Duncan y Jimena Jiménez Cacho.  
**Intérpretes:** Testimonio de Emeterio Payá Vaya, José Rius Rodríguez, Martina Benet Jirones, Acacio González Perujo, José Dobra Vázquez y Vicente Carrión Fos.  
**Duración:** 95 min.  
**Distribución:** Independiente



### Sinopsis

En 1937 llegaron a la ciudad de Morelia 456 niños procedentes de España. Venían con la promesa de regresar con sus padres en cuanto terminara la Guerra Civil, misma que pensaban, ganaría la causa republicana. Pero no fue así, y los niños crecieron solos, y envejecieron lejos de casa. Solamente seis de ellos continúan viviendo en Morelia. Este documental recoge su historia 23,936 días después.

### Comentarios

- Este excelente documental, fue proyectado en video digital, durante la Muestra de Cine de Guadalajara, en marzo del 2004.
- La segunda versión del ciclo Panorama de Cine Mexicano 2004, abrió y cerró el evento con este documental. El público quedó conmovido con la proyección.
- La película se realizó de manera casera con una cámara prestada y se editó en Final Cut.
- La decisión de realizarla en formato digital obedeció a la falta de presupuesto y a la necesidad de obtener un proyecto intimista en donde los protagonistas pudieran hablar con soltura sin sentir la presencia de una cámara.
- Para que el documental pueda ser enviado a participar en festivales internacionales, será necesario transferirla a celuloide, actualmente el director carece de apoyo para hacerlo.

**@Festivbercine. ron**

**Año/País:** 2004, México  
**Producción:** Reeliz Film, CONACULTA, IMCINE, FOPROCINE, Universidad de Guadalajara, New Art Group, Gabriel Retes y Lourdes Elizarrarás.  
**Dirección:** Gabriel Retes y Lourdes Elizarrarás.  
**Guión:** Gabriel Retes y María del Pozo.  
**Edición:** Sebastián Garza  
**Fotografía:** Eduardo Flores Torres  
**Formato:** 35 mm/Color  
**Música:** Osvaldo Montes  
**Intérpretes:** Gabriel Retes, Lourdes Elizarrarás, Luis Felipe Tovar, Ariadne Pellicer y Rafael Sánchez Navarro.  
**Duración:** 95 min.  
**Distribución:** Independiente



### **Sinopsis**

Cuenta las peripecias de un director de cine entrado en años que realiza su opera prima, y logra que la exhiban en el festival de la Habana; aunque también deberá conseguir que el público vaya a verla, que el jurado no la descarte por estar hablada en inglés y, sobre todo, que obtenga algún premio.

### **Comentarios**

- La película, recupera los personajes de Mariano Pacheco y María Blanco de la cinta *Bienvenido-Welcome*.
- Aborda lo que son los festivales de cine sin llegar a ser un documental.
- Retes la definió como un reality film mexicano.
- Parte de la producción, toda la edición y transferencia de tape to film, se realizó en New Art.



### **Avisos de Ocasión**

**Año/País:** 2004, México  
**Producción:** Mein Producciones,  
Interscope Communications y Polygram  
Filmed.  
**Dirección:** Henry Bedwell  
**Guión:** Ron Bass  
**Edición:** David Brenner  
**Fotografía:** Eduardo Serra  
**Formato:** 35 mm/Color  
**Música:** Michael Kamen  
**Intérpretes:** Stephanie Salas, Tony  
Batres y Kate del Castillo.  
**Duración:** 95 min.  
**Distribución:** Videocine



### **Sinopsis**

Las metas de Amanda son alcanzar el éxito económico y el amor ideal. Al trabajar en la sección Avisos de Ocasión, descubre el amor.

### **Comentarios**

- La película se rodó en formato digital con una cámara Canon XL1s.
- Para su exhibición comercial se transfirió a 35 mm en la ciudad de Los Ángeles.

## **Conejo en la Luna**

**Año/País:** 2004, México-Inglaterra  
**Producción:** BEANCA FILMS (México), FIDECINE, HEAD GEAR FILMS (Inglaterra) y New Art Digital.  
**Dirección:** Jorge Ramírez-Suárez  
**Guión:** Jorge Ramírez-Suárez  
**Edición:** Alex Rodríguez  
**Fotografía:** Luis Sansans Arnanz  
**Formato:** 35 mm/Color  
**Música:** Eduardo Gamboa  
**Intérpretes:** Bruno Bichir, Lorraine Pilkington, Jesús Ochoa, Adam Kotz, Álvaro Guerrero, Rodrigo Murray, Emma Cunniffe, Ricardo Blume y Reece Dinsdale.  
**Duración:** 113 min.  
**Distribución:** Artecinema



### **Sinopsis**

Antonio y Julie son una pareja de clase media que desea comprar un departamento, pero terminan por adquirir un terreno que hará sus vidas miserables. Una historia de todos los días, pero contada al más puro cine de acción y suspenso.

### **Comentarios**

- Fue realizada en formato de alta definición y procesada digitalmente durante la posproducción en New Art.
- En el país se estrenó con 200 copias y al igual que *Matando Cabos*, se perfila como una de las películas más taquilleras en el 2004.

## **Temporada de patos**

**Año/País:** 2004, México  
**Producción:** CINEPANTERA, LULU PRODUCCIONES, FIDECINE Y New Art Digital.  
**Dirección:** Fernando Eimbcke  
**Guión:** Fernando Eimbcke y Paula Markovich.  
**Edición:** Mariana Rodríguez  
**Fotografía:** Alexis Zabe  
**Formato:** 35 mm/Blanco y negro  
**Música:** Alejandro Rosso y Liquits.  
**Intérpretes:** Enrique Arreola, Diego Cataño, Daniel Miranda y Danny Perea.  
**Duración:** 87 min.  
**Distribución:** Artecinema



## **Sinopsis**

Flama y Moko son dos adolescentes que aprovechando la ausencia de los adultos, pretenden pasar el día comiendo alimentos chatarra. A la reunión se suman nuevos personajes: Ulises, un repartidor de pizzas, y Rita una vecina.

## **Comentarios**

- Para la filmación se mandó traer una cámara Aaton de 35 mm desde Francia, es la primera vez que esta innovadora tecnología se aplica en un proyecto mexicano. La característica de esta cámara es que el filme tiene únicamente tres perforaciones por fotograma a diferencia de las cámaras comunes que tienen cuatro perforaciones, ventaja que según los expertos se traduce en un ahorro de material filmado a la hora de grabar y revelar.
- La película se filmó en color, se transfirió a video blanco y negro de alta definición para la edición, y al final se hizo el transfer a cine en blanco y negro.
- La crítica y la comunidad cinematográfica lo han catalogado como la mejor opera prima de todos los tiempos, participó en Cannes 2004.
- Ganadora de 9 premios en la Muestra de Cine de Valladolid 2004.

## CONCLUSIONES

*"Con la nueva tecnología digital  
hoy podemos asegurar que el cine  
como concepto no desaparecerá  
nunca..."*

Revista Telemundo

*"El cine diría yo, es al fin y al  
cabo un diálogo entre inteligencias,  
una conversación entre sensibilidades,  
un vínculo entre artista y espectador."*

Francisco Sánchez

Para que una industria pueda ser considerada como tal es condición indispensable mantener el ciclo vital de: producción, distribución y exhibición, bajo las circunstancias más favorables que sea posible. Junto con la creatividad, son los avances técnicos los que han dado origen y sustento a nuestra industria cinematografía y han intentado mantener el nivel óptimo entre cada fase del ciclo.

El sonido logró en su momento, crear una industria que más tarde tuvo que irse actualizando en cuanto a tecnología se refiere, para poder mantenerse en el gusto del público.

Con el paso del tiempo se empleó el color como un recurso técnico que enriqueció las cualidades estéticas de las imágenes, e incluso sirvió para crear atmósferas y transmitir emociones.

De igual manera con la llegada de los formatos distintos al de 35 mm y el video, se lograron sortear algunos obstáculos económicos a los que se llegó a enfrentar nuestra industria.

Por lo anterior nos queda claro que la tecnología además de ser intrínseca a la cinematografía, ha jugado en ocasiones papeles determinantes en la consolidación y preservación de la misma.

Tal idea nos lleva a pensar en todos los beneficios y aportaciones que la nueva tecnología digital podría otorgar al cine mexicano. Como en su momento lo fue el sonido y más tarde el color, el soporte digital puede llegar a convertirse en una

herramienta de transformación para nuestra industria que no sólo podría aportar beneficios, sino que incluso tal vez llegaría a cambiar el concepto que se tiene acerca de lo que es el cine.

En este momento nuestra industria está pasando por una crisis tanto económica como creativa. La producción es baja y la poca que existe en su mayoría carece de imaginación.

Muchas cinematografías del mundo ya están cambiando su visión, y por ello se están abriendo a otros caminos.

Desde la evolución del video análogo a digital y la masificación de las computadoras a mediados de los 90. Los cineastas vieron en el soporte digital una opción democrática y creativa para realizar sus proyectos.

Es precisamente de esta necesidad de renovación que surge el cine digital, el cual puede mutar asombrosamente y convertirse en video, internet, celuloide, o incluso ser un dato virtual que tan sólo existe dentro de una computadora.

Las posibilidades que ofrece esta nueva tecnología son bastas, a diferencia del cine convencional que se realiza en celuloide de 35 mm; el digital suele ser más manipulable en diversos aspectos: técnicos, artísticos y económicos.

Cuando se trabaja en digital, regularmente se tienen mayores opciones en cuanto a equipo de filmación se refiere y bajo las condiciones adecuadas se puede alcanzar un nivel óptimo, e incluso superior en la calidad de las imágenes.

Además de contar con la ventaja de la edición no lineal que acorta y simplifica el proceso de posproducción filmica, lo que se traduce en un ahorro de tiempo y dinero para los realizadores.

Con el cine digital el único límite para la creatividad, radica en la imaginación de cada artista. La ligereza del equipo permite experimentar con el lenguaje visual y mediante los programas de computo, pueden crearse asombrosos efectos visuales, muy superiores a los efectos ópticos que ofrece el celuloide. Con el cine digital se pueden inventar escenarios, personajes o universos enteros, plagados de una visión onírica.

Y los costos se pueden adaptar al bolsillo y necesidades de cada realizador. El cine digital puede llegar a ser tan costoso o económico, según se planeé.

En México muchos cineastas ya están experimentando y comprobando las ventajas que ofrece la tecnología digital. Lo que hasta hace unos cuantos años era insospechado, a partir del 2000 y a la fecha es ya una realidad: el cine digital mexicano.

No es de asombrarse que muchos de nuestros directores ya sean parte de esta realidad. Lo que si resulta maravilloso es que los primeros en ser parte de esto hayan sido los más veteranos.

Después de años de trayectoria, Arturo Ripstein y Jaime Humberto Hermosillo, deciden dar un vuelco a sus carreras innovando con el cine digital.

Estos directores a diferencia de nuestra industria, si han logrado mantenerse a lo largo del tiempo, fieles a su estilo e ideología y en activo.

Y teniendo algo que arriesgar, deciden cambiar al cine digital, es decir que se dieron la oportunidad de continuar su trabajo sin discriminar los medios para llegar a su fin, que es el de crear y transmitir ideas y sentimientos.

Gracias a ellos que han sido la causa y el efecto, hoy en día existen más realizaciones digitales, otros están siguiendo su camino.

Nuestro cine digital se está formando apenas y se advierte ecléctico: producciones independientes, comerciales, costosas, económicas, *churros* y auténticas obras de arte; pero todas estas realizaciones encaminadas a un solo fin, el de crear e innovar.

Seguramente muchas de esas producciones no hubieran sido realizadas sin el soporte digital. La escasez económica o las necesidades creativas, se convirtieron en factores determinantes para la realización en digital.

Por lo que la mayor diferencia entre una producción en 35 mm y una digital, no radica en lo que se hace, sino en lo que podría dejar de hacerse, de no existir esta tecnología.

Sin duda, es debido al cine digital que están surgiendo nuevas formas de narrar y de ver al séptimo arte. Quizá estemos siendo testigos de una transformación en la manera de contar una historia y en la apertura de los espacios alternos para disfrutar de esas historias.

No obstante lo anterior, lamentablemente los mayores avances del cine digital mexicano, se están registrando en el terreno de las producciones austeras que pocas veces llegan a la exhibición comercial.

Todavía hoy en día no existe ninguna película digital de carácter comercial que haya costado menos de 1 millón de pesos, o que no haya tenido que ser transferida a celuloide de 35 mm para poder ser exhibida de forma masiva, pues aún muchos consideran que proyectar en video no otorga una experiencia cinematográfica.

Nuestra industria se está perdiendo de muchas posibilidades. Hoy en día es increíble que instituciones como el IMCINE sigan insistiendo en reducir el concepto de cine a un simple formato, dejando de lado al lenguaje, las historias, la estética visual y las emociones.

Es terrible que películas tan brillantes como es el caso de, *Los niños de Morelia*, logren pese a todo llevarse a cabo con un presupuesto de tan sólo 20 mil pesos y que finalmente su exhibición no sea posible por la falta de recursos para realizar el tape to film, para lo que se necesitarían 600 mil pesos.

Su director, Juan Pablo Villaseñor no la ha podido enviar a ningún festival, no por falta de calidad, sino porque le exigen un formato de 35 mm.

Mientras no exista una apertura real y un apoyo para el cine digital por parte de las autoridades, difícilmente se podrá renovar a la industria. Otros ya nos han tomado la delantera y ven en el cine digital la única opción a futuro, pues representa la transición lógica a la siguiente fase de la cinematografía.

En México sólo hay buenos propósitos y son tan insustanciales como el cine que se promueve actualmente, ese que sólo busca ser éxito de taquilla. Aunque nos queda claro que para que la

industria se fortalezca las cintas tienen que ser éxitos taquilleros, consideramos que esto no debe implicar que se sacrifique la calidad y el arte.

Realmente no sirve de nada que una película se realice en 35 mm y tenga exhibición comercial, si es de pésima calidad creativa; todos pensamos que el cine mexicano son esas comedias ligeras que tanto se parecen unas a otras y lamentablemente ignoramos lo que realmente merece la pena, sólo por un formato de exhibición.

A pesar de que el cine digital ha demostrado ser mucho más económico que el cine convencional, nuestra industria sigue sin tratar de incorporarlo de una manera más activa y productiva. Lo importante es contar una historia, los medios son sólo herramientas para lograrlo.

En nuestra muy personal opinión, las mejores películas en cuanto a innovación no sólo tecnológica sino también en temáticas, hasta ahora han sido en su mayoría las que se realizaron en digital. La calidad desde luego nada tiene que ver con el formato, pero si se puede atribuir a la visión de quienes se han atrevido a emplear dichas herramientas para lograr difundir su arte y sus ideas.

Al igual que en el nudo gordiano, nuestra industria tendrá que lanzarse a la solución de sus problemas buscando un ángulo completamente diferente, tener una visión global en donde ninguna opción quede descartada y salirse de lo común o establecido hasta la fecha.

No es posible que los creativos hayan 4 años de experimentar y sacar el mayor provecho al cine digital, mientras los distribuidores, los exhibidores y las autoridades del IMCINE sigan indiferentes ante esta oportunidad.

Realizar una película digital, puede costar sólo el 10 por ciento de lo que cuesta hacer una en 35 mm. Tal vez muchas de las producciones o guiones que están retenidos por falta de presupuesto, podrían realizarse si se empleará algún formato digital asequible.



De igual modo la distribución y exhibición podrían facilitarse, si se conservara el formato digital desde la filmación, hasta la exhibición. Pues además de ahorrarse tiempo, se ahorra dinero.

Ahora bien, como medio de expresión personal, el cine digital ya ha demostrado su eficacia, toca ahora a los que forman parte de nuestra industria, aprovechar este avance, mediante el establecimiento de las condiciones adecuadas para su consolidación.

Aunado a otros factores, el cine digital podría implicar debido a sus características y ventajas, el resurgimiento de nuestra industria, siempre y cuando se cumplan ciertas cuestiones.

Estas condiciones no implicarían de ninguna manera el desplazamiento del cine convencional; simplemente lograrían poner al cine digital a su mismo nivel, para tener más opciones de producción.

Hasta ahora no se han aprovechado al máximo las oportunidades que brinda la tecnología digital, pues ninguna de las películas comerciales que hasta el momento se han realizado ha costado menos de 1 millón de pesos. Los distribuidores y exhibidores tampoco han puesto nada de su parte para promover esta nueva alternativa.

Para que una película pueda ser exhibida en alguno de los grandes complejos cinematográficos sigue siendo condición primaria que tenga soporte en 35 mm, lo que implica elevar los costos al trabajar en digital.

Consideramos que mientras se renueva y fortalece a la industria sería más recomendable optar por trabajar en video digital desde la producción hasta la exhibición para lograr que el cine digital sea redituable, y dependiendo de la rapidez con que se lleven a cabo esos ajustes, los resultados se verán a mediano o largo plazo. Y posteriormente se podría acceder a otras opciones más sofisticadas.

La opción ya existe, estamos a la vera de una posible nueva industria, ahora sólo falta que quiénes la conforman se decidan a cruzar esa orilla y llegar a un cine quizá con mayor calidad y continuidad, posiblemente distinto al que tenemos actualmente.

Lo importante es no perder de vista que el cine es algo más que una tira de celuloide, más que un medio de comunicación masiva y todavía más que una industria.

El cine sea digital o convencional es arte y es reflejo de lo que somos y sentimos. Es un ejercicio de reflexión que crea vínculos entre artistas y espectadores, entre países o ciudades y sobre todas las cosas es una conexión entre el espíritu y la carne. ■

## FUENTES

### Bibliografía

- AYALA Blanco, Jorge. La aventura del cine mexicano en la época de oro y después. Editorial Grijalbo, México, 1993.
- BARRIGA Chávez, Ezequiel. El cine independiente en México. Tesis UNAM, México, 1985.
- BERGALA, Aumont y Marie Vernet. Estética del cine/Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Editorial Paidós Comunicación, España, 1989.
- CÁRDENAS Rentería, Elsa. El cine experimental en México. Tesis UNAM, México, 1987.
- DÁVALOS, Federico. Albores del cine mexicano. Editorial Clío, México, 1996.
- ECO, Umberto. Cómo se hace una tesis. Editorial Gedisa, México, 1988.
- Enciclopedia Ilustrada del cine. Editorial Labor, España, 1974.
- FERNÁNDEZ Casado, José Luis y Tirso Nohales. Postproducción digital/cine y vídeo no lineal. Editorial Escivi, España, 1999.
- FUNDACIÓN MEXICANA DE CINEASTAS. Hojas de cine/Testimonio y documentos del Nuevo Cine Latinoamericano. Volumen II. Editorial SEP, México, 1988.
- GARCÍA, Gustavo y José Coria. Nuevo cine mexicano. Editorial Clío, México, 1997.
- GARCÍA Riera, Emilio. Historia documental del cine mexicano. Editorial Universidad de Guadalajara, México, 1993.
- KURI Reyes, Martha. Cine mexicano de los noventa (1989-1999)/Testimonio iconográfico. Tesis UNAM, México, 2001.
- LÓPEZ, Lourdes y Graciela Martínez. Manual para investigaciones literarias. Editorial UNAM, México, 2000.
- MAGAÑA, Jesús. Sobreviviente. Editorial Editores de Textos Mexicanos, México, 2003.

- REYES, Aurelio de los. Medio siglo de cine mexicano (1896-1947). Editorial Trillas, México, 1997.
- SÁNCHEZ, Francisco. Hermosillo: Pasión por la libertad. Editorial RTC, México, 1989.
- SÁNCHEZ, Francisco. Luz en la oscuridad-Crónica del cine mexicano (1896-2002). Editorial Casa Juan Pablos, México, 2002.
- PICAZO Sánchez, Leticia. Una década de video en México (1980-1989). Editorial Trillas, México, 1994.
- VILLASEÑOR, Arturo. Jaime Humberto Hermosillo en el país de las Apariencias. Editorial Oceano, México, 2002.

### **Hemerografía**

- JORNADA, LA.
  - AGENCIA REUTERS. Premian a dos cintas mexicanas en el Festival de Cine Pobre, en Cuba. Sección: cartelera, domingo 27 de abril del 2003.
  - AGENCIA REUTERS. Prevén auge del cine digital en 2004. Sección: cartelera, viernes 26 de diciembre del 2003.
  - BONFIL, Carlos. Foro de la Cineteca/Fandango. Sección: cultura, viernes 10 de octubre del 2003.
  - BONFIL, Carlos. Hermosillo, la moral y las buenas costumbres. Sección: La Jornada Semanal/Palabra de cineasta, núm.441, domingo 17 de agosto del 2003.
  - GARCÍA Hernández, Arturo. Cautiva y conmueve al público la cinta Los niños de morelia. Sección: espectáculos, jueves 6 de mayo del 2004.
  - GARCÍA Riera, Emilio. Y un anfitrión, el ninguneo. Sección: cultura, martes 16 de octubre de 1984.
  - GARCÍA Tsao, Leonardo. Perdiendo las canicas. Sección: cartelera, viernes 28 de febrero del 2003.

- HERRERA, Guillermo. La canción del pulque, una mirada a las vidas en torno a la cultura del maguey. Sección: espectáculos, sábado 20 de septiembre del 2003.
- MATEOS-VEGA, Mónica. Se puede hacer cine de calidad a bajo costo. Sección: cultura, lunes 30 de junio del 2003.
- OLIVARES, Juan. La televisión debe usarse para apoyar el rescate del cine nacional: García Agraz. Sección: espectáculos, domingo 4 de mayo del 2003.
- OLIVARES, Juan. Podrán hacerse en México posproducción digital y animación como en Hollywood. Sección: espectáculos, domingo 11 de enero del 2004.
- OLIVARES, Juan. Vera es un alucine que no se podría resolver con un cine normal: Athié. Sección: espectáculos, sábado 17 de mayo del 2003.
- RAVELO, Renato. Vera aborda la cosmogonía maya mediante la tecnología. Sección: cultura, viernes 14 de marzo del 2003.
- SORIA, Antonio. Un árbol llamado Ripstein. Sección: La Jornada Semanal/Palabra de cineasta, núm.441, domingo 17 de agosto del 2003.
- TOVAR, Luis. El esclavo de sí mismo. Sección: La Jornada Semanal/Cinexcusas, núm.425, domingo 27 de abril del 2003.
- TOVAR, Luis. La burra y el trigo. Sección: La Jornada Semanal/Cinexcusas, núm.447, domingo 28 de septiembre del 2003.
- TOVAR, Luis. Marcel Sisniega y las excepciones. Sección: La Jornada Semanal/Cinexcusas, núm.446, domingo 21 de septiembre del 2003.
- TOVAR, Luis. Morelia y el Cine Mexicano. Sección: La Jornada Semanal/Cinexcusas, núm. 451, domingo 26 de octubre del 2003.
- TOVAR, Luis. El género marginado (I de III). Sección: La Jornada Semanal/Cinexcusas, núm. 464, domingo 25 de enero del 2004.

## Revistas Especializadas

### □ ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS

- 2001: Odisea digital I. Panorama y Perspectivas, Año 7, núm.20, febrero-julio 2001.
- 2001: Odisea digital II. Experiencias y reflexiones, Año 7, núm.21, agosto-noviembre 2001.

### □ CINE XS

- AZAZELO, Camila. La esencia del terror/BW2, Año 1, núm.3, octubre del 2000.

### □ CINEMANÍA

- RAMÍREZ, Jaime. En pantalla, Año 8, núm.85, octubre del 2003.

### □ EVOLUCIÓN DIGITAL

- PÉREZ-JÁCOME, Lorena. Cine digital, Año 2, núm.5, diciembre 2002-enero 2003.

### □ CINE DIRECTORES

- GARCÍA, Benjamín. El aliento de Digna, Año 0, núm. 1, marzo-abril del 2004.
- PATIÑO, Dinorah. Gabriel Retes, a favor del cine digital, Año 0, núm. 1, marzo-abril del 2004.

### □ TELEMUNDO

- ESTÉVEZ, Manuel. ¿Qué es el tape to film?, Año 10, núm.58, marzo-abril del 2000.
- GUTIÉRREZ, Rodrigo. Comprensión y cine digital, Año 11, núm.63, enero-febrero del 2002.
- TEJEDA, Felipe. Postproducción en Alta Definición, Año 10, núm.55, septiembre-octubre del 2000.

## Conferencias

- Efectos especiales en la era digital. Claudio Faeh. viernes 29 de agosto de 2003. Estudios Churubusco Azteca.
- Los lenguajes de la fotografía. Jorge Tapia, José Antonio Fernández y Sergéi Tanaka. viernes 29 de agosto del 2003. Estudios Churubusco Azteca.
- Nuevos procesos digitales en la industria cinematográfica. Daniel Amado, New Art Digital. sábado 22 de marzo del 2003. Museo Franz Mayer.
- Tape to film. Max Allen, New Art Digital. sábado 28 de agosto del 2004. Estudios Churubusco Azteca.

## Programas de televisión

- Ripstein sin Ripstein. Cultura en línea. Conductora: Cecilia Suárez, canal 22, 9:30 p.m., viernes 21 de febrero del 2003.
- Cine y nuevas propuestas. Sobrepuesto. Conductora: Nuria Kaiser, canal 22, 9:30 p.m., miércoles 23 de julio del 2003.

## Internet

- Arturo Ripstein. Web. Cine mexicano.
- Así es la vida, primer película tape to film hecha en México. Web. Canal 100.
- Cine digital, Carlos Becker. Web. Ciberhabitat.
- exxxorcismos: Cine digital de principio a fin/Entrevista con Jaime Humberto Hermosillo, Emmanuel Castañón. Web. Golem producciones.
- Festival Pantalla de cristal 2003. Web. Canal 100.
- Paquetes de filmación. Web. Talentopost y aatomo.
- Películas exhibidas. Web. Cineteca Nacional.
- Sorprende Gabriel Orozco. Web. Cinefagia.
- Gabriel Orozco. Web. Cineteca Nacional

## Entrevistas

- Con Jaime Humberto Hermosillo, realizada por Ana Laura Yáñez; el 30 de octubre del 2003 en las instalaciones de la Cineteca Nacional.
- Con Madeleine Bondy, realizada por Ana Laura Yáñez; el 25 de febrero del 2004 en las instalaciones de la Cineteca Nacional.
- Con Juan Pablo Villaseñor, sesión de preguntas y respuestas durante la clausura de la segunda versión del ciclo Panorama del Cine Mexicano; el 9 de mayo del 2004 en las instalaciones de la Cineteca Nacional. ■