



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

“LA PELÍCULA CINEMATOGRAFICA COMO HERRAMIENTA
NOSTÁLGICA DEL VIDEO ACTUAL”

TESIS QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:
FRANCISCO JOSÉ ORTEGA SERRANO

DIRECTORA DE TESIS:
DRA. MARÍA DE LAS MERCEDES SIERRA KEHOE
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

MÉXICO D.F., FEBRERO 2013



A los Pandas.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO I.	
DE LO ANÁLOGO A LO DIGITAL:	
METAMORFOSIS QUE SUFRE LA IMAGEN ACTUAL.....	11
1.1 La película cinematográfica.....	13
1.2 Digitalización y virtualidad.....	30
1.3. Metamorfosis en la realización y consumo cinematográfico.....	41
CAPÍTULO II.	
DE LOS PROCESOS FÍLMICOS AL RENDER.....	57
2.1 El proceso fílmico en sus tres etapas: preproducción, producción y postproducción.....	59
2.1.1 Preproducción.....	61
2.1.2 Producción.....	64
2.1.3 Postproducción.....	69
2.2 Técnicas híbridas (análogas y digitales).....	72
2.3 El accidente en la película cinematográfica.....	74
2.4 Distribución mediática digital.....	80
CAPÍTULO III.	
PRESENTACIÓN DE LA OBRA AUDIOVISUAL.....	87
3.1 Primera pieza audiovisual: “Render”.....	90
3.2 Segunda pieza audiovisual: “Bajo el manto de la noche”.....	97
3.3 Tercera pieza audiovisual: “La Pasión de Iztapalapa”.....	104
CONCLUSIONES.....	111
REFERENCIAS.....	119

INTRODUCCIÓN

El abrupto consumo de los medios digitales y la necesidad de tecnología en la que está inmersa la sociedad actual, han repercutido drásticamente en las manifestaciones del arte, específicamente en el área audiovisual. La gradual sustitución de la película cinematográfica, como el Super-8 y 16mm, por los sistemas de almacenamiento digital han modificado no sólo la calidad de la imagen final, sino los procesos fílmicos e incluso los procesos de creación.

Es importante señalar que la presente investigación en ningún momento planteará validar alguna de las dos técnicas. No pretende defender románticamente a una o desacreditar el valor artístico de la otra. Por el contrario, buscará hacer una reflexión sobre el momento de transición que el mundo vive y sus implicaciones en el proceso creativo del arte. En el caso del cine y el video actual, objeto de estudio de esta pesquisa, analizará la forma en la que la elección del formato puede brindar al creador un recurso expresivo en la obra.

El contenido lo dividen tres importantes rubros. Primeramente establecerá un marco teórico sobre el uso y la historia de la película cinematográfica en diversas expresiones artísticas. Posteriormente señalará la incidencia de los medios análogos y digitales que actualmente brinda la tecnología. Finalmente concluirá con la presentación de tres obras que plantea el autor utilizando la conjunción de ambos procesos.

En el primer capítulo se analizará la historia de la película cinematográfica tomando como referente los hechos que dieron pie a la portabilidad. Es decir, en el caso del 16mm, la sustitución de las baterías por el mecanismo de cuerda en las cámaras Paillard Bolex y la creación de los *daylight spools* de 100 pies contra las orejeras de 400 pies. En el caso del Super-8, la implementación de las baterías caseras y el sistema de cassette fílmico con el que contaba. La razón para partir

desde este punto, tiene que ver con la semejanza que se observa entre los cambios que sucedieron en la época moderna con la revolución digital actual.

Se analizarán también los aspectos históricos que sucedieron al momento en que dichos formatos salieron a la venta. De hecho, podrían analizarse como productos que reforzaban las ideas modernistas de la posguerra, sin embargo, el objetivo de la investigación consiste en la exploración visual y filosófica que conlleva su uso. La creación de una imagen nostálgica en tiempos actuales, tiene que ver con intentos de apropiación del pasado inmediato. Siguiendo la teoría de Jameson¹, se indagará sobre la pena que sufre el hombre posmoderno al verse ausente en la historia y la búsqueda melancólica de la imagen que esto conlleva.

Ahora bien, si la investigación se centrara únicamente en el resultado técnico que ofrece la película cinematográfica, sobre todo en el accidente, bastaría con la implementación de los sistemas digitales para emular dichos efectos. El desgaste de la imagen, el grano reventado y las variaciones en la cadencia, por mencionar algunos ejemplos, en la actualidad pueden generarse en sistemas digitales no muy elaborados. El punto de reflexión se centrará en la alteración que ha sufrido el proceso de creación fílmico y las consecuencias en la postproducción.

Para ejemplificar, se analizará el trabajo y los escritos de dos importantes cineastas que han sabido modificar sus dinámicas de trabajo a los sistemas digitales: Robert Rodriguez² y Mike Figgis³. El primero, un director texano que invita a los aspirantes a cineastas a no asistir a las escuelas de cine, centra su teoría en el método práctico. Advierte también sobre el derroche de material

¹ Jameson, F. (1998). *Teoría de la posmodernidad*. Madrid: Trotta

² Rodriguez, R. (1995). *Rebel without a crew. Or How a 23-Year-Old Filmmaker with \$7,000 Became a Hollywood Placer*. Nueva York: Penguin Books.

³ Figgis, M. (2007). *Digital Filmmaking*. Nueva York: Faber and Faber.

filmico al que están acostumbrados los estudiantes de cine, entorpeciendo y encareciendo así tanto la producción como la postproducción. Los escritos de Figgis, por otra parte, describen la disolución de la brecha que separaba a los cineastas profesionales de los aficionados gracias a la implementación de los sistemas digitales. Por último, ambos escritos se compararán con las ideas de Alejandro Baer⁴ y la memoria; si ésta exige la depuración, el acto de archivar podrá convertirse en un almacenamiento que acabe por destruir la memoria.

Analizar la memoria como un ejercicio de registro para el hombre, comparado con el almacenamiento digital que plantea Baer, cuestiona los múltiples usos que brindamos a las cosas intangibles, es decir la virtualización⁵ con la que permeamos al mundo, según los escritos de Mirzoeff⁶. Se estudiará también, debido a la fugaz y expansiva distribución del medio cinematográfico, la reproductibilidad y originalidad de la obra que planteó Walter Benjamin⁷. Siendo que esta última no depende del número de copias que se hagan, sino en cómo se funda en el ritual en el que tuvo su primer y original valor útil. Se encontrará que la reproducción y contemplación masiva que ofreció desde sus orígenes el cine, no fue obstáculo para encontrar atributos propios del arte.

En el segundo capítulo, se analizará detalladamente las tres fases de la producción audiovisual (preproducción, producción y postproducción) para posteriormente analizar la evolución que han detonado los sistemas digitales. *De los procesos filmicos al Render*, revisará la historia de los formatos y la producción

⁴ Baer, A. (2006). *Holocausto. Recuerdo y representación*. Buenos Aires: Losada.

⁵ Para autores como Nicholas Mirzoeff, la virtualidad es una imagen que el hombre crea pero no es capaz de materializar, es decir intangible. Parece que es real, se implementa y manipula en formas cuasi reales, pero no lo es en la materia. Mirzoeff, N. (1999). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.

⁶ Mirzoeff, N. (1999). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.

⁷ Benjamin, W. (1973). *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.

de autores como Mark Romanek⁸, Anton Corbijn⁹, y Spike Jonze¹⁰, que han logrado fundir técnicas análogas con tecnología digital, es decir, procesos híbridos.

La razón para estudiar a los videastas citados, se centra en la apertura y búsqueda del accidente en los formatos de 16mm y Super-8. La sobre exposición causada por una minúscula filtración de la luz, la mordedura de los *sprockets* en la película y la irregularidad de la cadencia que presenta el uso casero de dichos formatos, han marcado una visualidad accidentada en el medio que actualmente los artistas visuales propician.

Una vez estudiados los efectos del accidente en la película y planteando que la experiencia filmica muta no sólo en el formato final, sino en el proceso creativo del autor, la investigación se encaminará hacia la producción de video actual en nuestro país. Mediante la realización de tres audiovisuales con formatos cinematográficos análogos, se indagará sobre la nostalgia por el pasado que imprime el celuloide.

El primer audiovisual que se presentará será “Render”, un videoarte filmado en las afueras de Monterrey en película de 16mm. La obra explorará el tema de la espera vinculado a la madurez en los procesos creativos. Posteriormente, se presentará “Bajo el Manto de la Noche”, un videoclip filmado en Super-8 para la banda de punkabilly Los Pardos¹¹. Por último, se presentará la obra “La Pasión de Iztapalapa”, un falso trailer sobre la procesión de la Semana Santa yuxtapuesto con audios de la época de oro del cine bíblico norteamericano de Cecil B. DeMille.

⁸ Romanek, M. (2005). *The work of director Mark Romanek*. [DVD]. Nueva York: Palm Pictures.

⁹ Corbijn, A. (2005). *The work of director Anton Corbijn*. [DVD]. Nueva York: Palm Pictures.

¹⁰ Jonze, S. (2003). *The work of director Spike Jonze*. [DVD]. Nueva York: Palm Pictures.

¹¹ Aunque podría catalogarse como un producto meramente comercial, tanto las intenciones de la banda, como el de la disquera y el mismo videoclip, no lo son. Este video ganó el premio a mejor fotografía en el Festival Pantalla de Cristal 2010.

El mundo se encuentra en una época de cambio crucial, tanto económico, político, geográfico y climático. La virtualización del arte es sólo un síntoma del trance que vive la sociedad actual. Sin embargo esta lenta metamorfosis que presenciamos ofrece, en cuanto a la producción audiovisual, acceso a ambas tecnologías. Su implementación es un claro testimonio del mundo contemporáneo. La importancia radicaré entonces no sólo en el formato audiovisual utilizado, sino en cómo podrá generar un ambiente nostálgico que recuerde al espectador los efectos de la enajenación ante la tecnología.

A manera de hipótesis, la elección de formatos para la realización de un video con técnicas análogas y digitales, generará una experiencia estética diferente en el espectador. La obra, cargada de una melancolía por el pasado, cuestionará el desplazamiento de lo viejo por lo nuevo; el consumo desmedido. La producción de imágenes con una estética y montaje propios del siglo pasado será una denuncia audiovisual posmoderna ante el enajenamiento que sufre la sociedad actual por la hiperglobalización de los afectos, las expresiones y el arte.

La realización de esta investigación teórico-práctica no sólo abrirá la puerta para realizar nuevas obras audiovisuales contemporáneas en México, sino que buscará reflexionar en torno a la inestabilidad y la transformación que sufre el mundo y que enajena al hombre mediante los atractivos recursos de la virtualidad antes descrita. De la misma manera, dará pie a registrar el momento crucial en el que está inmerso el creador, es decir, la transición de las técnicas análogas a lo digital, haciéndolo con la generación de nuevas obras.

Por último, se complementará la obra final con las características de la era digital; como la instantaneidad, lo multidisciplinario y la distribución global.

CAPÍTULO I.

**DE LO ANÁLOGO A LO DIGITAL:
METAMORFOSIS QUE SUFRE LA IMAGEN ACTUAL.**

“A medida que emergen más imágenes a nuestro alrededor, paradójicamente, percibimos una creciente devaluación de la belleza del lenguaje (cinematográfico)”

Bela Tarr

1.1 La película cinematográfica.

El momento histórico actual presenta el síntoma de conservar la vida en imágenes. A manera de iconofagia, el hombre posmoderno devora y es devorado a sí mismo por la imagen. Todo lo captura, todo lo registra. La cantidad de fotografías y videos que capturamos resulta desbordante. Sin embargo contrario a la calidad de la imagen que ofrecen los dispositivos, se observa una creciente fascinación por las imágenes desgastadas, filtros que emulan las cámaras de viejos formatos; una melancolía por la imagen.

Pero, ¿de dónde viene esta estética? y ¿qué representa su búsqueda en las propuestas artísticas actuales? Probablemente la respuesta se encuentre en los primeros sistemas de captura de imagen en movimiento: el cinematógrafo. Si bien era considerado como un medio único y exclusivo para los profesionales, surgieron dos formatos que ofrecieron a los usuarios no experimentados la promesa de capturar el presente en movimiento: la película de 16mm y el Super-8.

La aparición de la película cinematográfica de 8mm y las cámaras de Super-8 respondían a las necesidades de una época cambiante. Surgiendo en la última fase de la modernidad, su implementación se acercaba con pequeños pasos al abrupto consumo visual del que es testigo el siglo XXI. Es posible ubicar entonces el fenómeno del Super-8 a mediados de la década de 1960, entendiéndose como

fenómeno no sólo la aparición de ella, sino las circunstancias globales que hicieron del consumo de la imagen en movimiento todo un *boom*.

Para aquellos años, la economía mundial se había recuperado en gran medida de los efectos de la Gran Guerra, por lo que las utopías de mejorar al mundo se enfocaban en el porvenir. El pensamiento de la época pudo dar pie a los usos de la conservación de la imagen familiar, es decir, como forma de almacenar el pasado. En los escritos del *Despertar de la memoria*, Alejandro Baer¹² explica cómo la modernidad se enfocaba en el presente con miras a la construcción de un mejor futuro, por lo que la relación con el pasado era en cierta medida un obstáculo para las utopías. De ahí que la creación de los museos se diera durante esta época y que su nombre original, mausoleo, tenga el significado de muerte o cementerio que atesora lo ya ocurrido. El mundo se encontraba en una reconfiguración importante, los usos de la imagen y la memoria poco tenían que ver con la configuración de la identidad actual. Bajo este clima, aunado a la fascinación por captar un instante gracias a las previas aportaciones de la Brownie Hawkeye (Figura 1) y la Instamatic (Figura 2) de Eastman Kodak, las cámaras de Super-8 brindaron a los usuarios una eficaz forma de capturar el presente con sonido y movimiento.

En cuanto a los usos de la imagen en movimiento, las antiguas cámaras cinematográficas de 16mm y 35mm representaban costos más elevados y requerían una mayor especialización para su uso, por lo que sólo los aficionados más experimentados se atrevían a utilizar este medio. En *Digital Filmmaking*, Mike Figgis¹³ inicia describiendo los dos tipos de cineastas que existían cuando tuvo sus primeras aproximaciones con el medio: el profesional y el aficionado. La

¹² Baer, A. (2006). *Holocausto. Recuerdo y representación*. Buenos Aires: Losada.

¹³ Figgis, M. (2007). *Digital Filmmaking*. Nueva York: Faber and Faber.

principal diferencia radicaba en los costos y la tecnología, por lo que el primero trabajaba con 16mm y 35mm y el segundo utilizaba el Super-8. (Figura 3). A lo largo del planteamiento, Figgis describe que tanto la inaccesibilidad de los medios, como la propia palabra *amateur* han desaparecido. Esta idea se debe a que el uso de las cámaras digitales y el abaratamiento de los costos, han permitido a los cineastas ubicarse en un mismo nivel de producción.

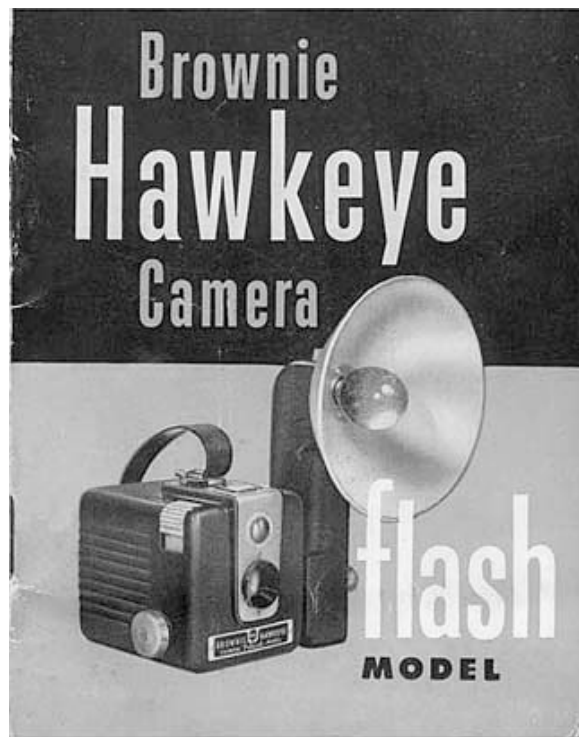


Figura 1

Manual de usuario de la cámara *Hawkeye* de Kodak.

De 1949 a 1961 Eastman Kodak lanzó el modelo *Hawkeye* de la serie *Brownie*. La premisa de la compañía era ofrecer a los usuarios una cámara lista para dispararse, dando como resultado una fascinación por el medio fotográfico. La frase que Kodak utilizó para vender las cámaras era “Usted dispere, nosotros hacemos el resto”

Es posible ver que en grandes producciones cinematográficas utilicen las mismas cámaras que las que un estudiante de cine emplea para fotografiar sus primeros cortos. Aunado a esto, la cantidad de luz que requieren los sensores digitales es mucho menor del que exigía la película, por lo que los grandes equipos de iluminación y el personal técnico que lo operaba han dejado de ser una limitante para la realización. Figgis, convencido del cine digital, ubica al realizador en una misma categoría sin élites.



Figura 2

Manual de usuario de la Instamatic 400 de Kodak.

En 1963 Eastman Kodak lanzó la serie Instamatic para película de 110 y 126. El éxito de la cámara introdujo al mercado un tipo de fotografía mucho más accesible en cuanto a sus costos y dificultades técnicas. A este tipo de cámaras se les conoció como “apunta y dispara”.

Bajo este clima, en 1965 Eastman Kodak revolucionó el antiguo formato de 8mm acortando las dimensiones de las perforaciones y modificando la posición de las mismas en relación con la imagen, dando como resultado un mejor aprovechamiento al filme y por ende una imagen más nítida y grande. El Super-8 había nacido, y la relevancia que esta investigación señala es la similitud en la aceptación y consumo masivo con la que casi treinta años más tarde sucedería con los sistemas de video con almacenamiento digital. En ambos casos se observa un acortamiento entre el usuario y la experiencia de la realización cinematográfica, es decir, una popularización del medio.

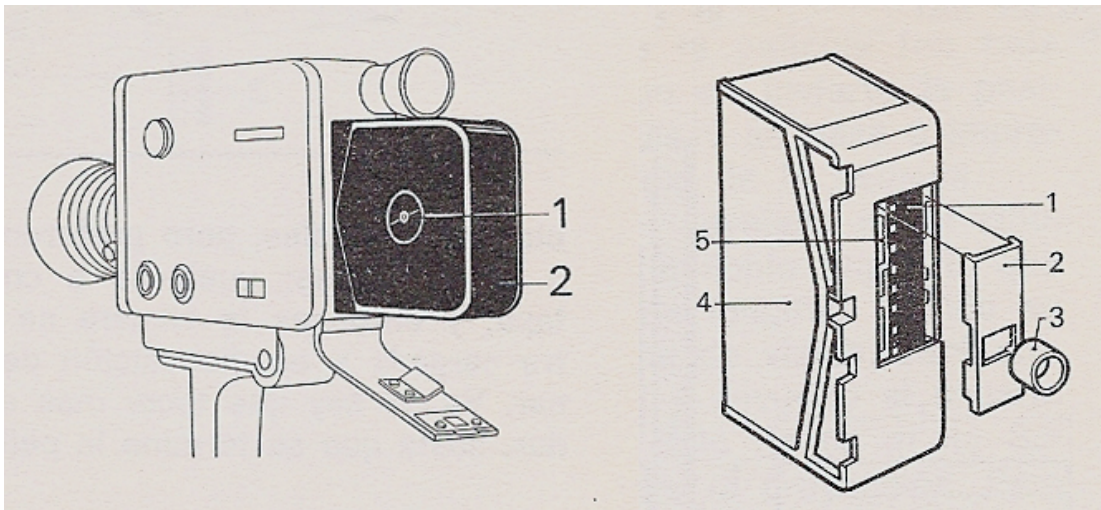


Figura 3
Diagrama una cámara de Super-8.

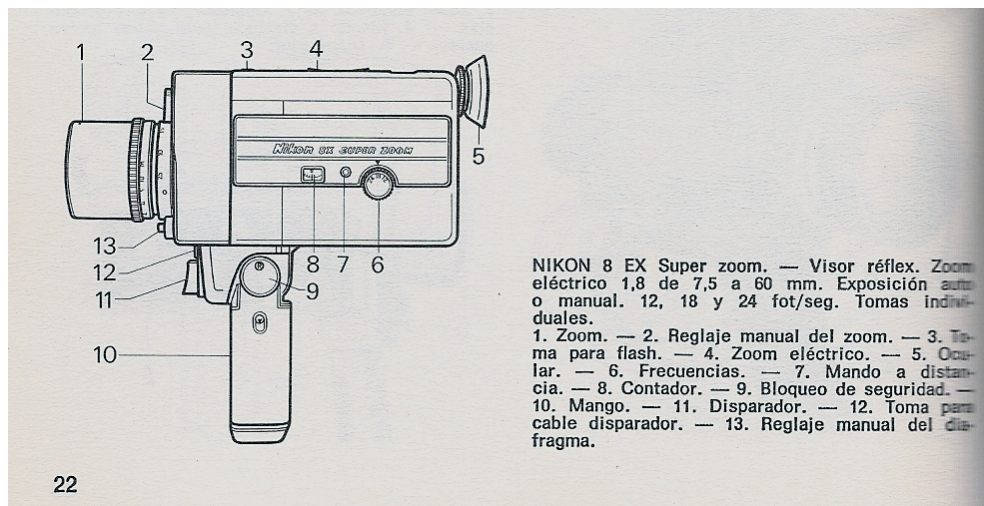
Debido a la ergonomía y ligereza que presentaban estas cámaras, el Super-8 logró posicionarse como la idónea de los años sesentas. Su utilización no requería grandes conocimientos técnicos ya que la película venía dentro de cartuchos listos para ser expuestos.

Entre las ventajas que ofrecían las cámaras de Super-8 se encontraban la simplificación en la colocación de la película mediante el empleo de un cargador. Se trataba de un cartucho con cargas de película virgen embobinada hasta por cien pies que pasaba por la ventanilla de exposición y volvía a enrollarse en un segundo eje receptor sin la necesidad de salir del empaque. Es decir, el usuario sólo insertaba el cartucho dentro de la cámara y estaba listo para realizar las exposiciones. La segunda gran ventaja consistía en la implementación tanto de un exposímetro dentro del visor de la cámara, como de un filtro para neutralizar la película y poder utilizarla tanto con luz artificial como natural (Figura 4).

Estos significativos avances sentaron los precedentes para que los usuarios poco familiarizados al medio pudieran acercarse y relizar sus primeras prácticas audiovisuales. En cierta manera, el auge del Super-8 tiene una gran similitud tanto con la aparición del cassette y las cámaras de video *handycam*, como con los formatos y soportes digitales actuales. En los tres momentos, la simplificación que aportaba cada medio respecto al anterior, incrementaba el interés de mayores públicos con menores conocimientos técnicos. Mejoraba también la ergonomía de los diseños y la facilidad de transportación.

El acortamiento gradual que se hizo de la película de 35mm a 16mm y posteriormente a 8mm, reflejó no sólo una mejora en los costos de producción, sino también en los resultados correspondientes a las experiencias visuales, así como en la espontaneidad. La disminución en el ancho de la película repercutía en la pérdida de grano, pero aún era posible distinguir la sensibilidad ante la luz que vivía en las proyecciones finales. Por otro lado, ésta disminución pudo crear cámaras más ligeras y pequeñas, brindando la oportunidad de filmar en casi cualquier condición. Con estas facilidades el número de usuarios que buscaba capturar momentos, en su mayoría familiares, creció aceleradamente. Es

frecuente encontrar imágenes de cumpleaños, parrilladas, bodas y demás momentos familiares, por lo que el medio pudo adquirir una personalidad propia, cargada de una nostalgia asociada con el paso del tiempo y el fin de la modernidad. También era común observar que el tipo de filmes que se revelaban contenían una mayor espontaneidad y un uso más personal que los antiguos formatos (Figura 5). Si fuera posible describir la visualidad, es decir las características emotivas con las que se asocia un medio, el Super-8 sería la película idónea de los años sesenta, tal cual lo retratara Carol Black en 1988 con la serie de televisión *Los Años Maravillosos*.



NIKON 8 EX Super zoom. — Visor réflex. Zoom eléctrico 1,8 de 7,5 a 60 mm. Exposición auto o manual. 12, 18 y 24 fot/seg. Tomas individuales.

1. Zoom. — 2. Reglaje manual del zoom. — 3. Toma para flash. — 4. Zoom eléctrico. — 5. Ocular. — 6. Frecuencias. — 7. Mando a distancia. — 8. Contador. — 9. Bloqueo de seguridad. — 10. Mango. — 11. Disparador. — 12. Toma para cable disparador. — 13. Reglaje manual del diafragma.

Figura 4

Diagrama lateral de una cámara Nikon de Super-8.

Las grandes marcas fotográficas como Nikon, Canon, Bolex y Cosina, comenzaron a fabricar cámaras de Super-8 con exposímetros integrados y zoom eléctricos que facilitaban al usuario el manejo adecuado.

Ahora bien, existe un punto crucial en dicha visualidad que sirve como contrapunto del uso de la tecnología digital actual. Sin bien los usuarios del Super-8 eran motivados a filmar bajo un deseo de conservar una memoria audiovisual de los eventos familiares, la película fungía entonces como un testigo documental que dejaba a un lado el género de la ficción. Es en el punto en que los estudiantes de cine comienzan a hacer sus prácticas bajo este formato cuando se da la categorización que mencionaba Figgis sobre el profesional y el aficionado.

Volviendo al uso documental-familiar del Super-8, es donde puede observarse una diferencia sustancial con el manejo actual de las cámaras digitales, ya que estas funcionan como retratistas del presente inmediato, de lo hiper actual-cotidiano. Podremos, a manera de hipótesis, creer que la visualidad que caracterice a esta época tendrá que ver con el deseo de registrar absolutamente todo: el desayuno del día de hoy, el tráfico para llegar al trabajo, el café con los amigos y la cena en casa de los suegros. Todo en un mismo día publicado y comentado en redes sociales y precedido por el ansia de registrar lo mismo al día siguiente. La imagen actual ha dejado de ser un registro para la memoria permanente y se ha convertido en un estado de la memoria transitoria y desechable.

A su vez, la película de 35mm continuaba siendo la favorita para el mercado cinematográfico y la de 16mm sufría un reemplazo por el nuevo formato. La historia no tardó mucho en sustituir al Super-8 con el video, dando lugar a los formatos de cinta y posteriormente a los digitales. El ocaso de ambos formatos dejó abierta una ventana de exploración para que tanto artistas visuales como cinematógrafos reutilizaran el medio. La apropiación del pasado y la recuperación de la imagen nostálgica como característica de la posmodernidad sobre la que aporta Jameson¹⁴, es uno de los puntos de origen de la presente investigación.

¹⁴ Jameson, F. (1998). *Teoría de la posmodernidad*. Madrid: Trotta



Figura 5
El Super-8 como medio del álbum audiovisual familiar.

Ante la pena de verse ausente en el pasado, explica Jameson, la posmodernidad hace diferentes intentos por recuperarlo, así al reutilizar cámaras de viejos formatos, o emular la visualidad de otra época es posible observar una carga nostálgica en las imágenes resultantes. Más que recuperar el pasado, el resultado es más bien una apropiación de la imagen, es decir, una resignificación de momentos con los que el espectador se siente familiarizado. Es por esta razón que tanto el Super-8 como el 16mm sean formatos que encuentren un lugar en la creación artística actual. Tanto en cine, como en videoclips o en el mismo videoarte es común observar este tipo de propuestas cuya relación con el pasado regularmente tiene que ver con la memoria estética en vez de una cognitiva. Para comprender mejor sobre el tema, a continuación se describen algunos ejemplos de importantes realizadores actuales.

En el género cinematográfico, por la gran cantidad de referentes que existen, sólo ejemplificaré uno sólo: *La escafandra y la mariposa* de Julian Schnabel. En esta producción, la cámara desempeña un papel actoral de gran importancia, ya que tras desarrollarse en el cuerpo paralizado de Jean Dominique Bauby a manera de punto de vista (POV) el cuidadoso desenfoque y perplejo uso de los movimientos de cámara narran puntualmente el síndrome de encierro por el que atraviesa el personaje. La estética visual del filme está adecuada a la época en que se escribe el libro, ya que parte de una autobiografía real, pero durante la sucesión de la obra, una serie de secuencias hechas en 16mm muestran derrumbes naturales bajo una lenta cadencia. Es posible notar un desgaste en físico del filme en estas imágenes. A manera de sobreexposición, la cámara quema los primeros y últimos cuadros entre cada pulso que el operador de cámara realiza. Lo que podría considerarse como errores y desgastes en el negativo, el autor los emplea para crear una atmósfera visual sumamente nostálgica que invade al espectador e invitan a apreciar la belleza en lo cotidiano, en lo natural. Pareciera una propuesta del tipo romántica que alejada de la ciencia, se refugiara en la naturaleza y en el asombro de las emociones humanas.

Este tipo de experimentaciones es posible verlas en la obra de directores actuales como Spike Jonze¹⁵ y Mark Romanek¹⁶, donde además resulta interesante que durante el camino a la dirección cinematográfica ambos se dedicaron a la realización de importantes videoclips. Vale la pena aclarar que a pesar de tratarse de una mera estrategia publicitaria de las industrias culturales, el videoclip actual se ha nutrido de importantes cineastas, tanto directores, como cinefotógrafos o directores de arte. Muchos de los directores actuales comenzaron a dirigir sus primeros proyectos con bandas musicales y narrativas cinematográficas que se

¹⁵ Jonze, S. (2003). *The work of director Spike Jonze*. [DVD]. Nueva York: Palm Pictures.

¹⁶ Romanek, M. (2005). *The work of director Mark Romanek*. [DVD]. Nueva York: Palm Pictures.

complementaron de manera natural. Si bien, la naturaleza del videoclip es una estrategia financiera, es importante mencionar que incluso dentro este ambiente es posible hacer una propuesta artística¹⁷. La presente investigación cuenta con la producción de varios proyectos audiovisuales, entre los que destacan un videoclip, un videoarte y un falso *trailer*.

En los primeros trabajos de Spike Jonze, una referencia al pasado no muy lejano es contrapuesta con la música de los videos musicales que entonces montaba. Desde 1994 en las propuestas de *Sabotage* para Beastie Boys (Figura 6) y *Buddy Holly* para Weezer (Figura 7), el director transformaba a los integrantes de la banda en personajes de *rockabilly* o en agentes policíacos de 1970. En ambos proyectos el trabajo cine-fotográfico fue apoyado por una certera dirección de arte; el uso de colores otoñales, pelucas con una vestimenta apropiada y una ambientación general acorde a la época. Al empatar la imagen con el audio, Jonze logró una coherencia visual sumamente atractiva. Tal cual lo describe Omar Calabrese¹⁸, propuestas audiovisuales de este tipo, llevan una carga de referentes que el espectador probablemente conozca, surgiendo así un diálogo no hablado, una cita no textual.

¹⁷ Vale la pena estudiar el trabajo de directores como Spike Jonze, Chris Cunningham, Mark Romanek y Anton Corbijn, por poner algunos ejemplos.

¹⁸ Calabrese, O. (1994). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.



Figura 6

Stills de *Sabotage* de Beastie Boys, dirigido por Spike Jonze.

El trabajo de Spike Jonze es una parodia a las series televisivas policiacas de los años setenta como *Calles de San Francisco*, *S.W.A.T.* y *Starsky and Hutch*. El videoclip fue lanzado en 1994 remembrando humorísticamente los contenidos de violencia no justificados de la televisión norteamericana.

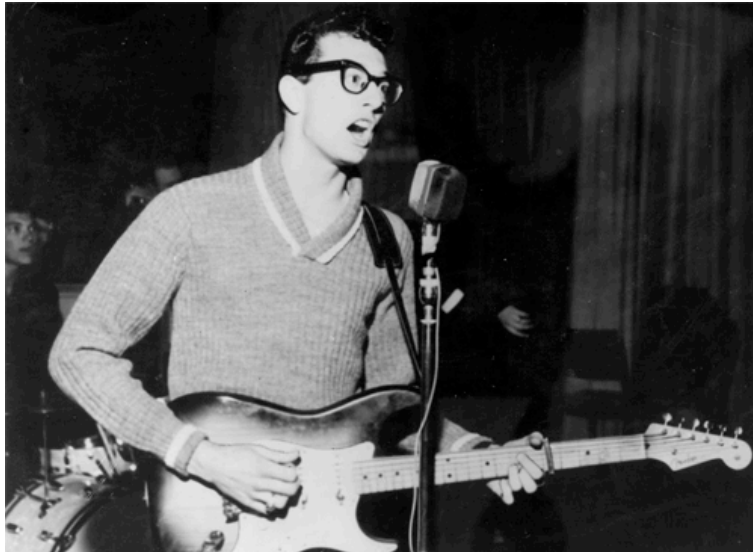


Figura 7
Buddy Holly y Rivers Cuomo.

Para el videoclip *Buddy Holly* de Weezer, tanto Spike Jonze como el vocalista del grupo, Rivers Cuomo, acudieron a imágenes de los pioneros del rock and roll. Los peinados, el vestuario y la ambientación muestran una época norteamericana que impactaría al mundo entero. El videoclip fue lanzado en 1994.

Por otro lado, en el trabajo del cineasta norteamericano Mark Romanek es posible observar una nostálgica carga visual que acentúa con el uso dramático de la película cinematográfica poco convencional en sus videoclips. Por ejemplo, en el trabajo realizado junto con Trent Reznor de *Nine Inch Nails*, el video de *Closer* (Figura 8) es inconfundible por la estética que audiovisual que logra al utilizar una cámara Mitchell, cuyos errores y mordeduras de la película alteran drásticamente la imagen final. Aunado al trabajo de Reznor y del cinefotógrafo Harris Savides, hay una clara referencia a la obra de Joel Peter Witkin, puesto que la formación de Romanek no sólo comprende la de cineasta, sino la de un artista visual.

Un segundo ejemplo resulta comprensible al observar la colaboración con G. Love & Special Sauce en el video de *Cold Beverage*, donde el formato que utilizó fue el de 16mm tras la óptica y manejo de una cámara de cuerda del tipo Paillard Bolex. La gran importancia de la estética que brindan estas cámaras radica en su origen; fueron creadas para la documentación portátil, es decir de cuerda. Debido a que en su mayoría las cargas son de cien pies, tanto el ritmo de trabajo como la constante filtración de la luz al accionar el sistema se ven afectados particularmente en su resultado. Mark Romanek ha sabido aprovechar este error en la funcionalidad del medio para convertirlo en parte de la propuesta estética.



Figura 8

Stills de *Closer* de Nine Inch Nails, dirigido por Mark Romanek.

Dentro de la estética que presentaron Trent Reznor y Mark Romanek existe una notoria referencia al trabajo de Joel Peter Witkin. La ambientación, el vestuario y los personajes, se presentan de una manera asimétrica y desproporcionada. La imagen rompe con los estándares armónicos de belleza que occidente planteó al mundo. Debido a que se trata de categorías estéticas subjetivas, tal como lo explica Juan Acha¹⁹, éstas tendrán un carácter de belleza y valor distinto para cada espectador. El resultado, gracias al tratamiento estético, es muy cercano a Witkin en movimiento.

¹⁹ Acha, J. (1997). *Los conceptos esenciales de las artes plásticas*. Ediciones Coyoacán: México.

Por último, se propone al cineasta francés Michel Gondry²⁰, no sólo por sus aplicaciones en el género del videoclip, sino por sus primeros encuentros con el videoarte. Dentro de la carrera de actuales artistas audiovisuales es común ver el trabajo en este ámbito, siendo un género norteamericano surgido en los años 60's de la mano del apogeo de los medios de comunicación que aún tiene vigencia.

La estética de Gondry se ha convertido en un referente importante para la cultura audiovisual actual. Sus primeros proyectos como *Tiny* y *Three dead people* son poco conocidos pero con una gran aportación al presente tema de estudio. En ambas películas, la animación hecha cuadro por cuadro en yuxtaposición con transparencias y diapositivas, brinda un ambiente de belleza y nostalgia singular. El cineasta francés ha logrado manejar una técnica impecable mediante el uso de la Paillard Bolex de 16mm en este tipo de animaciones, logrando un estilo visual inconfundible.

Como se ha podido observar en los ejemplos anteriores, la implementación de la película cinematográfica como recurso nostálgico del pasado no muy lejano, representa una constante en el arte audiovisual actual. En algunos casos es un estímulo visual que lleva al espectador a recorrer una travesía por el pasado, sin embargo no sólo se trata de representaciones de la historia, sino de apropiaciones que resignifican los referentes que se asocian con la infancia. Es entonces cuando se observa una relación con el pasado cuyos nexos estéticos son más sólidos que los cognitivos. Por ende, no se puede hablar de la memoria visual a la que invita Todorov²¹ con fines de justicia, sino de belleza.

²⁰ Gondry, M. (2003). *The work of director Michel Gondry*. [DVD]. Nueva York: Palm Pictures.

²¹ Todorov, T. (2000). *Los abusos de la memoria*. Barcelona: Paidós.

Es evidente que la película cinematográfica en los formatos de 35mm, 16mm y Super-8, sufre un peligro de extinción que no tardará mucho en consumarse. Sería absurdo tratar de frenar el abrupto consumo digital del que somos cómplices mediante el uso de los formatos análogos. De la misma manera que los vanguardistas románticos se opusieron a la creciente industrialización del mundo y se refugiaron en la naturaleza, la contemplación y el arte, dejando una clara postura sobre los hechos que los acongojaban, esta investigación pretende dejar una similar impronta en el tiempo, testigo de la época hipervirtualizante que sufre la sociedad y la imagen actual.

Hasta este punto la defensa del uso de los medios análogos antes descritos tiene una singular fuerza en el resultado de las imágenes. No obstante los medios de postproducción digital y los efectos especiales con los que cuenta hoy la industria cinematográfica pueden emular de una forma muy certera la visualidad nostálgica antes descrita. Sólo un ojo muy entrenado puede diferenciar entre el grano de la película expuesta contra el grano digital hecho a base de *renders*. Entonces bien, si sólo se tratara de reflexionar sobre la técnica y los resultados de los medios análogos, bastaría la perfección de la técnica digital para derrumbar los argumentos planteados. La pregunta sobre la importancia de dichos medios no puede recaer en el resultado, sino en la diferencia de experiencias que se viven durante las tres fases de la producción.

Contrario a las promesas de los productos digitales en los que se subrayan principalmente las ventajas económicas, el uso desmedido de la captura digital entorpece al rodaje e inunda de desconfianza tanto al director como al fotógrafo y al mismo actor.

La película cinematográfica ha dejado de ser el formato de registro de la realidad. El desplazamiento del celuloide por los sensores eléctricos ha repercutido en nuestra forma de generar y consumir imágenes. Convendrá entonces analizar a fondo los procesos de digitalización y virtualidad de la imagen. Quizá de esta manera sea posible encontrar un sentido en la búsqueda de la imagen nostálgica del hombre actual.

1.2 Digitalización y virtualidad.

El fenómeno de producción y consumo de la fotografía digital observado en la actualidad, tiene un punto de referencia en los procesos virtualizantes de las industrias culturales. Nicholas Mirzoeff²² definía la virtualidad como una imagen o espacio creado por el hombre pero incapaz de materializarse. Parece que es real, se implementa y manipula en formas cuasi reales, pero no lo es en la materia. Con los avances tecnológicos y el profundo consumo visual que la sociedad actual vive, cada vez es más complicado diferenciar entre lo real y lo virtual. Esta frontera se ha ido diluyendo debido a los usos que le damos a las cosas intangibles, es decir, a la virtualización del mundo.

Probablemente la gradual sustitución del correo postal por el correo electrónico sea el primer indicio de esta época hipervirtualizante. Si bien una carta escrita es materia susceptible a las transformaciones físicas de su entorno, el correo electrónico es una configuración de números binarios que mediante una conexión a internet puede ser decodificada por el receptor en pocos segundos. En este sentido, un correo no “llega al buzón”, sino una alerta virtual informa al receptor que un mensaje se encuentra almacenado en el espacio asignado por su cuenta

²² Mirzoeff, N. (1999). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.

de correo. Desde el envío, el mensaje, la recepción y el almacenamiento del correo, las definiciones de comunicación, espacio y acumulación han sido permeadas por la intangibilidad de esta era.

De la misma manera en que un correo virtual nunca “llega al buzón del destinatario”, las imágenes que captura la fotografía o el cine digital no dejan de ser imágenes latentes o virtuales sino hasta lograr su decodificación binaria. Cuando el obturador de la cámara análoga se abre y deja pasar la luz para incidir en la película e impregnar la imagen correspondiente, es cuando existe la imagen latente, fantasmal, no visible y con riesgo de perderse. Esta cambiará su condición hasta pasar por el revelado y fijarse en el negativo.

¿Es entonces lo que comúnmente entendemos como fotografía digital, una verdadera fotografía? Lo es en cuanto al acto fotográfico, es decir, la decisión del operador ante un objeto a capturar mediante la delimitación por los bordes del encuadre. Sin embargo la captura de imágenes entendida como pintar con luz no logra su complementación en el proceso fotográfico sino hasta que pueda fijarse y dejar de ser latente, en este caso virtual. Si este juicio fuera verdadero, las imágenes que genera la era digital no podrían llamarse *fotografías* sino hasta terminar en el proceso de impresión. El archivo digital contra el negativo no es sólo una innovación tecnológica, sino una revolución en las concepciones del almacenamiento, soporte y espacio múltiple.

Si bien la transformación de los medios, principalmente el del correo y el de la imagen, ha dado como resultado una auténtica democratización mediática, existe el riesgo de abarrotarse de información. La imagen, al igual que la memoria, requiere de un proceso de recopilación, procesamiento y depuración. Es necesario, para que el ciclo pueda continuar, el cumplir con los tres pasos.

Diferentes autores han advertido sobre los riesgos de la saturación en la era digital. En el caso del cine, directores que han marcado una postura en pro de los sistemas digitales como Mike Figgis²³ y Robert Rodriguez²⁴, también han señalado los graves riesgos del uso desmedido de la imagen. De la misma manera, los estudios de la memoria que presenta Alejandro Baer²⁵ apuntan sobre el riesgo que corre la no depuración en el acto de recordar. A continuación se desarrollan las posturas de cada uno de los autores.

Si bien la democratización de los medios ha brindado la oportunidad de acercar al cine y al video a nuevas generaciones, también se observan recurrentes carencias en los resultados. Primeramente, el cineasta Mike Figgis comenta sobre el mal uso que observa en los sistemas digitales. En el libro *Digital Filmmaking*, Figgis señala la presencia de un respeto y admiración que se tenía por las cámaras cinematográficas de 35mm y 16mm. Incluso como se ha mencionado anteriormente, habla sobre la diferencia de estatus que marcaba el trabajar con estos formatos contra el carácter de aficionado que ofrecía el Super-8. En la medida en que fueron evolucionando los sistemas del video y posteriormente el almacenamiento digital, la ergonomía de las cámaras y la ligereza con la que se fueron construyendo dio pie a que pudieran manejarse con una sola mano y sin la necesidad de apoyarse sobre un trípode o sobre el hombro del operador. Figgis observa una pérdida en la sacralidad y respeto del uso de la cámara, dando como resultado una generación de camarógrafos que no ven al medio como una extensión de su cuerpo. Es común ver en la toma final digital una imagen movida, con horizontes caídos e incluso con pequeñas basuras en el lente debido al mal uso de la cámara.

²³ Figgis, M. (2007). *Digital Filmmaking*. Nueva York: Faber and Faber.

²⁴ Rodríguez, R. (1995). *Rebel without a crew. Or How a 23-Year-Old Filmmaker with \$7,000 Became a Hollywood Placer*. Nueva York: Penguin Books.

²⁵ Baer, A. (2006). *Holocausto. Recuerdo y representación*. Buenos Aires: Losada.

Ante la crítica que apunta Figgis, se han presentado réplicas que justifican la torpeza y el mal uso de los sistemas digitales tras la búsqueda de un cine más experimental. Ahora bien, si los formatos digitales permiten una mayor confianza y un acelerado proceso de aprendizaje, resulta poco ético el justificarse bajo la postura de la experimentación.

Figgis comenta que incluso ha escuchado a estudiantes escudarse bajo el manto de la experimentación y los principios del movimiento danés Dogma 95. Sin embargo cuando los cineastas Lars Von Trier y Thomas Vinterberg presentaron al mundo una nueva forma de hacer cine; de una manera sencilla, sin luz artificial y prácticamente sin postproducción, la intención artística y filosófica que proponían se centraba en la ruptura de los cánones establecidos para dar pie a nuevos desarrollos dramáticos. En resumen, Figgis expone sobre las ventajas del medio digital, pero advierte que ante el mal uso que observa, el cine no puede retroceder en cuanto a la calidad técnica a la que está acostumbrado el espectador²⁶.

Un segundo riesgo se advierte en el desmesurado uso de los medios digitales; la acumulación desbordante de información. Para desglosar este fenómeno se exponen las ideas del director texano Robert Rodriguez y los escritos sobre memoria y depuración de Alejandro Baer.

²⁶ Un par de años más tarde, Figgis propuso una solución técnica muy interesante, la creación de un manubrio circular que obligaría al operador a usar las dos manos y poder moverse sin la necesidad de un *dolly* o *steady cam*. Lo llamó el *Fig-Rig* y tras su popularidad la marca de tripiés Manfrotto lo sacó a la venta.

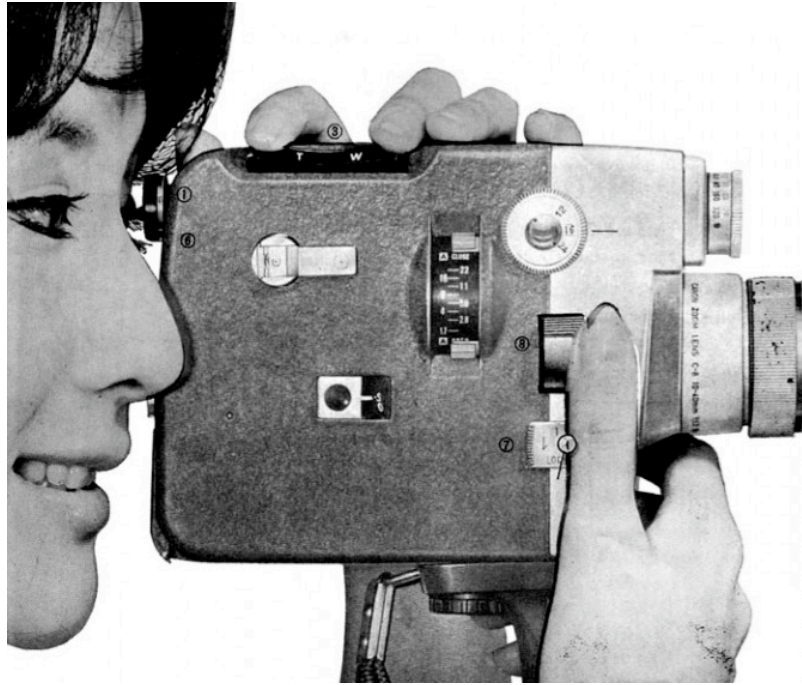


Figura 9

Anuncio de una cámara de Super-8.

Para el cineasta Mike Figgis, la importancia de asomarse al visor radica en incorporar la cámara al cuerpo como si fuera una extensión del ojo y el brazo. Apuntar al objetivo como si se tratara de un revólver permitía al usuario una mayor concentración en lo que se filmaba. Figgis asegura que la gran desventaja de los visores extensibles con las que cuentan los sistemas digitales han hecho que se perdiera la sacralidad del oficio fotográfico.

Con una notable carrera en la realización cinematográfica e iniciando a una edad muy corta, Robert Rodriguez conoce los requisitos mínimos para lograr una secuencia narrativa funcional. Como lo explica en su libro *Rebel without a crew*²⁷, el éxito de *El Mariachi*,²⁸ radica en la realización mínima con la que fue llevada a

²⁷ Rodriguez, R. (1995). *Rebel without a crew. Or How a 23-Year-Old Filmmaker with \$7,000 Became a Hollywood Placer*. Nueva York: Penguin Books.

²⁸ Rodriguez, R. (1992). *El mariachi*. [DVD]. Culver City: Columbia Pictures.

cabo²⁹. Al haber trabajado de esta manera en su primer película y en su cortometraje anterior *Bedhead*, Rodriguez supo cuál era la esencia filmica para que funcionaran las secuencias. Años más tarde, rodó *Sin City*, una adaptación de Frank Miller hecha sobre pantalla verde y generando los escenarios en la postproducción. De no contar con las bases que lo han caracterizado como director rápido y práctico, el resultado hubiera sido diferente al que conocemos.

Robert Rodriguez subraya que si la esencia mínima del filme la tiene el director en su cabeza, no será necesario que éste haga sus tiros mayores a 1:2, es decir dos tomas por cada secuencia, incluso cambiando el lente en la segunda. En ningún momento, aún cuando el soporte sea digital, debe de grabar una tercera, cuarta o quinta toma sólo por protegerse y sentirse confiado a la hora de llegar a la sala de postproducción. El tiempo que pierda y el desgaste del actor se verán reflejados en el producto y costo final.

Como tercer exponente, se encuentra Alejandro Baer³⁰, quien con el texto *Despertar de la memoria*, reflexiona acerca del doble filo que conllevan los soportes digitales. Baer explica que si la tecnología digital tiene el potencial de almacenarlo todo, existe un desborde en la información que se produce. Es en este punto donde conviene conjuntar los planteamientos sobre el desmesurado uso de los formato digital que advierte Rodriguez.

En la antigüedad los griegos discutían sobre los asuntos que debían escribirse. La memoria jugaba un papel tan importante, que tras largos intercambios de ideas

²⁹ Para el año y condiciones en que fue filmada, el logro obtenido es notable, ya que con menos de \$7,000 dólares pudo procesar todo un largometraje en 16mm. Rodriguez expone sobre la importancia que radica en el director el tener clara una visión de lo que persigue el filme. De esta manera es posible desarrollar una producción económica, incluso cuando se tengan los elementos digitales y el costo del soporte filmico no sea una limitante.

³⁰ Baer, A. (2006). *Holocausto. Recuerdo y representación*. Buenos Aires: Losada.

acordaban sobre lo que se tendría registro. Posteriormente el grabado, el libro, y la imprenta pudieron beneficiar la expansión del conocimiento, pero aún había una gran limitante para escribirlo y ser publicado. Grandes discusiones se abrían para decidir qué contenido era el indicado para registrarse.

Con el surgimiento de la fotografía y el cine, tal cual lo explica Walter Benjamin,³¹ la obra de arte perdió su sentido unitario, logrando una expansión mediática. Pero la época a la que se refiere Baer, tiene que ver con el surgimiento de las cámaras y almacenamiento digitales, con la posibilidad de almacenamiento que gradualmente borra la capacidad de depuración del usuario. Ésta es la paradoja de la era digital, si existen tantos dispositivos que almacenan cantidades sorprendentes de imágenes, archivos y datos, ¿cómo es posible depurar y lograr recuperar el sentido original de la memoria? Ontológicamente se destruye la memoria para convertirse en mero almacenamiento. La acción de archivar, debe conllevar la depuración. Al traducir esta idea hacia la imagen cinematográfica, se encuentra una similitud con el síndrome de acumulación de Diógenes, ya que si en el rodaje se filman más de las tomas necesarias, el resultado se verá afectado en la depuración del material en la sala de postproducción. La confusión entre más de cinco tomas idénticas hará que el postproductor pierda el sentido de lo que se estaba buscando.

La importancia de la virtualidad que apunta esta investigación, tiene que ver con los procesos digitales y el uso desmedido que se les da en la actualidad. Existe un fenómeno de desplazamiento en la idea del tiempo y el espacio al que el cine se le ha atribuido, conocido como suspensión temporal de la realidad y tiene un antecedente en la imagen fija. La diferencia, apunta Roland Barthes³² en *La*

³¹ Benjamin, W. (1973). *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus

³² Barthes, R. (1990). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.

Cámara Lúcida, es que la fotografía es un testigo del “haber estado allí”, es decir como una categoría de tiempo y espacio *local-inmediata y temporal-anterior*. La realidad debe buscarse en que las cosas fueron así; se presentaron ante un objetivo y mediante el medio mecánico de duplicación se logró un registro. La irrealidad de la fotografía, continúa Barthes, debe encontrarse en el *aquí*, es decir en que *las cosas fueron así pero ya no las son más*. A este planteamiento, añade Christian Metz³³, que el cine no apunta hacia el *haber estado allí* de la fotografía sino al *estar allí*. En sus ensayos sobre la significación en el cine, el autor plantea que el filme produce una *sensación única de asistir directamente a un espectáculo real*. La impresión de la realidad se debe a que despierta en el espectador un proceso perceptivo y a la vez participativo, una situación de realidad más intensa que en cualquiera de las artes visuales, es decir una transgresión en las sensaciones del tiempo y espacio. Contrapunteando esta idea con el texto de Mirzoeff, es posible encontrar una sensación de virtualidad que experimenta el espectador en las salas de cine: que se vea inmerso en la pantalla y logre comunicar emociones tan fuertes que alteren su estado emocional.

A este punto habría que añadirle el fenómeno público que con la experiencia del cine conlleva. Si anteriormente las cintas cinematográficas fueron pensadas para la proyección colectiva, pública y sobre un soporte tan amplio con el de la pantalla de cine, el hecho de que hoy se planteen bajo un esquema totalmente digital puede alterar la esencia misma de la experiencia cinematográfica. Retomando los estudios de Metz, que datan de 1963, época en que el cine se había desarrollado tanto de forma artística como con un creciente interés académico, afirma Béla Balázs³⁴, surge una idea en el acortamiento de la distancia entre el filme y el

³³ Metz, C. (1963). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona: Paidós.

³⁴ Balázs, B. (1978). *El film: evolución y esencia de un arte nuevo*. Barcelona: Gustavo Gili

analista cinematográfico, expuesta por Francesco Casetti³⁵, mediante la implementación del videocasete. Anteriormente, explica Casetti, el analista cinematográfico se encontraba ante una proyección de luces y sombras sobre una pantalla que hacían del filme un objeto fugaz y difícilmente dominable. La trampa del acortamiento de la distancia mediante la implementación de la cinta de video y el magnetoscopio era que forzosamente implicaba un cambio de soporte (del filmico al magnético) lo cual transformaba radicalmente el texto, explicaba que literalmente ya no nos encontramos ante un filme.

¿Cómo podemos hablar de cine digital mediante esta premisa? Si ya no nos encontramos ante un filme (en la traducción literal no nos encontramos ante la película) ¿ante qué es lo que nos enfrentamos con las producciones cinematográficas que van enfocadas a salir en televisión o en descargas mediáticas como las series por internet, que nunca serán proyectadas en una pantalla bajo el esquema tradicional del cine? Siguiendo la idea que las imágenes latentes de la fotografía digital no son fotografías si no culminan el proceso fotográfico, el cine digital ¿es cine?

En el estudio de Casetti se encuentra la idea de que algunos de los rasgos que caracterizan al cine como máquina también lo caracterizan como medio de expresión. Este tipo de rasgos le dan una especificidad al cine ante medios audiovisuales similares, como el video o la televisión, y son llamados códigos tecnológicos, es decir que determinan el tipo de transmisión y conservación de la obra. Nos encontramos ante tres códigos que tienen que ver con el cine como medio mecánico antes de ser explorado como medio de expresión: códigos de soporte, de deslizamiento y de la pantalla. Al comprender cada uno de ellos, aún siendo partidarios de una base meramente técnica, será posible explicar el riesgo

³⁵ Casetti, F. (1990). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós

que conlleva la absoluta digitalización de las técnicas análogas en los medios cinematográficos.

Los códigos de soporte se refieren al formato utilizado en la realización cinematográfica. El filme, explica Casetti, *indica tanto un mensaje audiovisual como un canal que lo transmite y lo conserva*³⁶. La elección de formatos, como la película de 16, 35 o 70mm presentará un gran número de variables que ayuden a la construcción de la obra, como la sensibilidad de la película o el grano. Si Marshall McLuhan³⁷ exponía que el medio es el mensaje, Mike Figgis impulsaba la idea que el soporte tenía que estar fundamentado en la historia misma, no en las capacidades de los costos de producción. Robert Rodriguez por su parte, asegura que si los medios digitales de hoy están tan a la mano y brindan experiencias diferentes a las que pueden ser los formatos análogos, habrá que explorar las historias que se asemejen más a los formatos que se dispongan. Los códigos de soporte, se refieren al formato utilizado, el cual debe justificarse mediante la historia que se proponga contar. En dicho punto, el movimiento de Dogma 95 encuentra mayor fuerza en cuanto al quehacer filosófico del arte y el cine.

Los códigos de deslizamiento se refieren al registro y la restitución del movimiento, a la cantidad de cuadros presentados sucesivamente para generar la cadencia. Estos pueden afectarse en dos momentos importantes: en el soporte de la cámara (es decir, al momento de filmar) y en la proyección. La alteración de cada uno podrá reflejarse en el movimiento de las imágenes captadas, a mayor número de cuadros será más lento el movimiento proyectado, y a menor número de cuadros la toma será más rápida. En pocas palabras, se trata de alterar el registro análogo

³⁶ Casetti, F. (1990). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

³⁷ McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Paidós Comunicación: Barcelona.

para obtener una cámara rápida o lenta según la exposición de los cuadros. Antes de las cámaras digitales de alta velocidad, el registro a gran velocidad sólo era posible mediante la película cinematográfica. El costo de realizar una toma en cámara lenta era más elevado debido a que tenía que usarse más material de película.

Por último se encuentran los códigos de la pantalla, que se refieren a la proyección final de la obra. Aquí puede encontrarse la proyección reflectante o la proyección transparente (la elección de cada una podrá determinar la luminosidad) así como la amplitud de la pantalla. Las proyecciones sobre pantallas transparentes se utilizaron mucho al principio de la historia del cine, donde el proyector se encontraba detrás de la pantalla, es decir contrario a la mirada del espectador. En cuanto a las proyecciones reflectantes, existe el riesgo que la pantalla no cumpla con las necesidades de luminosidad y opaquen la imagen proyectada (esto sucede mucho cuando en algunos cine clubes proyectan sobre paredes sólidas). Por último, la amplitud de la pantalla puede influir en la experiencia estética del espectador, por ejemplo un film que fue planeado para transmitirse en pantalla IMAX debe ser fotografiado con película de 70mm (el formato más grande existente) y de la misma manera debe ser proyectado en este tipo de pantallas, de lo contrario el aspecto de la imagen sufrirá las consecuencias. Elegir el tipo de proyección para cada proyecto, así como el formato, debe ser una decisión a considerarse desde la misma fase de preproducción.

Los códigos que planteaba Casetti apuntaban a encontrar tanto los rasgos que caracterizaban al cine como máquina, como aquellos que lo hacían un medio de expresión. Para la época en que fueron escritos, los estudios sobre el medio cinematográfico comenzaban a tener auge en Europa y Estados Unidos. Esto potenciaba su diferenciación contra los demás medios audiovisuales. Sin embargo

el hecho que las tecnologías digitales hayan modificado los tres códigos aquí descritos, merece una pausa para reflexionar si la ontología misma del cine ha mutado.

Si bien anteriormente el medio cinematográfico poseía una singularidad técnica con respecto a los demás medios audiovisuales, hoy no podría definirse al cine como aquella producción que se realizara bajo un soporte del celuloide, es decir, fílmico. El tiempo ha modificado los modos de producción. En diversas ocasiones la narrativa también ha sido afectada positivamente, como se ha observado en las aportaciones digitales de Lars Von Trier y Mike Figgis. Pero la implementación de los sistemas digitales presenta diferentes riesgos tanto en la praxis como en la esencia misma del cine, es decir, en que pudiera darse una pérdida en la singularidad del cine como medio mecánico.

Visualmente nos encontramos en una etapa de desarrollo hacia la hipervirtualidad. La comunicación, la memoria y el almacenamiento cambian drásticamente hacia una inmediatez que poco le interesa lo perdurable. Ahora bien, si el cine es uno de los reflejos más importantes en las industrias culturales, y el cine mismo cambia en su ontología, es preciso definir las formas en que la era digital ha alterado las fases de la producción. Convendrá entonces analizar estos cambios y las implicaciones que tengan en su consumo final.

1.3. Metamorfosis en la realización y consumo cinematográfico.

Como se ha descrito anteriormente, la primera fase de la producción, es decir la preproducción, requiere del mismo rigor para obtener los mismos resultados tanto en análogo como en digital. Como lo explica anteriormente Robert Rodriguez en *Rebel without a crew*, el director cinematográfico debe tener claro hacia dónde va

la secuencia pero sobre todo debe de realizarla. Sin importar que se trate de un presupuesto mínimo, existen formas tanto con película como con digital, de planear una eficiente preproducción que luzca mucho mayor. No es necesario ahondar en este tema, ya que los permisos para grabar, los costos del gerente de locaciones y los sueldos del personal técnico, poco varían en la elección del soporte. Será de mayor importancia brincar a la segunda y tercera fase: producción y postproducción.

En *Digital Filmmaking*, Mike Figgis explica que las formas de producción se han visto alteradas hacia una naturalidad y espontaneidad con la que el espectador se siente más familiarizado. El autor se refiere a la creación de una atmósfera visual que el espectador ya ha experimentado; es decir, ha grabado algo similar o lo asocia con referentes del video público que circulan en internet. Al comparar esta naturalidad contra los grandes escenarios que presentaba Hollywood anteriormente, el resultado es una mayor identificación con la primera.

Eso se debe principalmente a dos factores, el primero sugiere que la cantidad de luz necesaria para trabajar con un set cinematográfico antiguo es mucho mayor y más compleja de operar que con los sistemas digitales. El diseño de las luces mismas está cambiando hacia artículos más compactos, menos calientes y por ende menos poderosos. La necesidad de una planta de luz así como el personal técnico y el tiempo para montar el set pueden reducirse notablemente. Por lo mismo, el actor esperará menos tiempo y se encontrará ante las cámaras con menores intervalos de tiempo. El segundo factor que explica Figgis radica en la movilidad con la que se pueden operar las cámaras. Es posible con estos dos factores poderse hospedar en un hotel que al mismo tiempo pueda utilizarse como locación, tal cual lo hizo en 2001 en la cinta *Hotel*³⁸ o bien conformar una película

³⁸ Figgis, M. (2001). *Hotel*. [DVD]. Nueva York: Screen Gems.

con cuatro cámaras haciendo un *plano-secuencia* y posteriormente dividir la pantalla en cuatro para correrlas simultáneamente, como en el caso de *Timecode*³⁹ (Figura 10). De esta manera, se observa una familiaridad más cercana al cine documental que a la misma ficción, aún cuando se trata de drama.



Figura 10

***Timecode* (2000) dirigida por Mike Figgis.**

Para la realización de este largometraje, Figgis sincronizó cuatro cámaras de Mini DV corriendo en cada una un plano-secuencia de 90 minutos. Los personajes interactúan entre sí, cambiando de cámara y espacios. La cinta de audio la conforma la selección de cada una de las tomas. En la edición del DVD existe la posibilidad de elegir el canal deseado a escuchar. Figgis ofrece una interactividad con el usuario para realizar su propio montaje.

³⁹ Figgis, M. (2000). *Timecode*. [DVD]. Nueva York: Screen Gems.

Para ejemplificar cómo los costos de producción han bajado drásticamente y la movilidad que brinda a los fotógrafos el operar con sistemas digitales, a continuación se presenta una serie de fotografías del detrás de cámaras de dos diferentes sets en los que estuvo involucrado el autor, así como una tabla comparativa del equipo técnico requerido (Figura 13). Ambos fueron trabajos comerciales.

El primer ejemplo es un comercial realizado en septiembre del 2006, para Asexoría A.C. El trabajo se hizo con una cámara Arriflex de 16mm ya que entonces no se contaba en México con la renta de equipo de la cámara Red One y los sistemas digitales eran poco confiables. El segundo *spot*, fue realizado en para la Comisión Mexicana de Derechos Humanos en septiembre de 2008, esta vez con un sistema de captura digital; una cámara HD 1080p de JVC. Los resultados en la calidad de la imagen son muy similares. Pocas personas, regularmente expertos en el tema, podrían notar la diferencia. La diferencia radica tanto en los números como en el personal técnico que se empleó. El costo fue mucho menor en el sistema digital. Se invita al lector a comparar la tabla de costos que se muestra a continuación.

Descripción	Spot Asexoría A.C.	Spot CMDH
Cámara	Arriflex	JVC HD
Formato	16mm	HD 1080p
Duración	1 minuto	1 minuto
Personal Técnico	23	10
Presupuesto en luces	\$22000	\$10000
Costo bruto	\$150000	\$50000

Figura 13

Tabla de costos de los spots realizados.

La tabla muestra comparativamente los costos y el personal técnico que requirió cada producción. Aunque se pueden apreciar cambios significativos en la calidad de la imagen, el costo y la cantidad de personal técnico requeridos se redujo de manera abismal.



Figura 12

Detrás de cámaras del Spot hecho en digital.

Debido a que se buscaba tener más agilidad en los desplazamientos de cámara y el presupuesto no llegaba para hacerse con película, se decidió realizar el *spot* en digital. La cantidad de luces fue mucho menor y el personal técnico del área de fotografía era un asistente y un staff.

El riesgo del desmesurado uso de los sistemas digitales radica tanto en la producción, como lo explica Rodríguez al fastidiar al actor y perder la adrenalina que causa la quema de plata en la película, como en la postproducción al confundir al editor con presentársele las mismas tomas hechas muchas veces. Si bien el mayor atractivo de la fotografía y el cine digital, radica en la instantaneidad con la que se puede acceder a las imágenes, el costo de la inseguridad por la que sufren, tanto el director como el fotógrafo, es mayor.

Anteriormente, debido a los altos costos que implicaba obtener una imagen, ya sea fotográfica o cinematográfica, el creador tomaba conciencia sobre cada disparo que realizaba. Al verse limitado a un número de exposiciones o un pietaje de película, los cuidados de la luz y los tiempos de producción requerían de una mayor concentración. Una toma podía llevarse mucho más tiempo en realizarse; se montaba el set, se ensayaba la escena y después de varios aciertos se

procedía a filmar. Las tomas de protección no podían exceder de la relación de 3:1 (tres tomas por secuencia). Una vez terminada la producción, el material estaba sujeto a los tiempos de revelado que el laboratorio pudiera ofrecer, así como las salas de telecine para poder observar el producto en bruto. La seguridad y el respeto que se tenía hacia el fotógrafo era porque en sus manos se confiaba un misterio que tomaría tiempo en revelarse.

En cada una de las fases cinematográficas (preproducción, producción y postproducción) se escribía una historia diferente y, debido a los costos, los espacios temporales que las dividían podían generar una sorpresa al revisar el material. El ritmo de producción podía marcar el proceso creativo de los autores; tanto el director, como el fotógrafo, los actores y el productor, conocían las limitantes de la producción. Los niveles de concentración y planeación solían ser más rigurosos. El filme marcaba el ritmo y la atmósfera de la espera, dándole un significado que gradualmente se perdería con los procesos digitales.

Si la característica de la inmediatez en los procesos digitales ha logrado disminuir los costos en los procesos fílmicos, también ha modificado los tiempos de espera y en ocasiones en la pérdida de capacidad de sorpresa. Con las cámaras digitales se observa que el miedo a realizar la toma ha disminuido considerablemente, así bien, sucede una pérdida en el asombro que generaba la expectativa y los tiempos del laboratorio.

Actualmente es posible ensayar la toma con la cámara grabando sin miedo a gastar material fílmico, dando como resultado una exhaustiva cantidad de material en bruto. Este fenómeno podrá generar asombrosos resultados positivos, centrándose básicamente en la espontaneidad y la improvisación con las que los actores ahora pueden manipular. Sin embargo la acumulación de material poco

tiene que ver con la decisión de construir narrativas. Pareciera que los procesos de producción estarían cambiando hacia un rodaje del tipo documental, donde el director deja que los eventos sucedan frente a la cámara para posteriormente seleccionarlos en la sala de montaje. No existe una conciencia sobre el desgaste que se verá reflejado en la postproducción. ¿Bajo qué criterios se regirá el editor al decidir cuál es la mejor toma si se tienen más de 15? Las posibilidades de edición se multiplican exponencialmente, así como los tiempos de espera en el *render*⁴⁰ y por ende en el costo final.

Las implicaciones de la era digital han repercutido no sólo del lado de la producción, sino también dentro del consumo mediático. En la actualidad es posible ver películas en 3D de gran calidad, remasterizaciones de antiguos filmes e incluso un consumo del cine fuera de las salas de proyección públicas. Para ahondar en el tema, será importante definir qué es una sala cinematográfica y los cambios que han sucedido en su uso. Partiendo de que se trata de un espacio público, convendrá estudiar los escritos de Peter Brook⁴¹ sobre el espacio vacío, los estudios de Mirzoeff⁴² sobre la virtualidad y por último la teoría de Marc Augé⁴³ sobre los lugares y los No lugares.

El cine es un medio y a su vez, un espacio de proyección. Un espacio público, vacío, que cobra sentido con la asistencia de la audiencia a la proyección. Los requisitos mínimos de una sala cinematográfica podrían desmenuzarse como lo

⁴⁰ Dentro de los sistemas de edición No Lineal, los procesadores de gráficos soportan un peso específico en los archivos de video. Al aumentar las manipulaciones en la edición, el sistema solicita generar nuevos archivos o compresiones que permitan su rápido desplazamiento. El editor es forzado a generar estos nuevos archivos llamados *Renders*. El tiempo de espera puede durar un par de segundos o hasta varios días.

⁴¹ Brook, P. (1986). *El espacio vacío, arte y técnica del teatro*. Barcelona: Nexos.

⁴² Mirzoeff, N. (1999). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.

⁴³ Augé, M. (1992). *Los "No lugares". Espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.

hizo Peter Brook al redefinir la esencia contemporánea del teatro. El dramaturgo londinense sustentaba que lo único necesario para crear un acto teatral es un espacio vacío por el que camine un hombre mientras otro lo observe. La añadidura del espacio ante la relación actor/espectador era la importancia del texto que planteaba Brook en 1986, ya que este se expandía no sólo por donde caminará el hombre (comúnmente definido como escenario) sino por el significado de la interpretación espacial que el espectador pudiera tener en su mente; es decir la imagen virtual, o como lo llama Nicholas Mirzoeff, *espacio múltiple*. Brook estaba sentando las bases de la virtualidad, espacio y lugar que tanto Augé como Mirzoeff desarrollarían más tarde.

Marc Augé, en referencia al tiempo y a la espacialidad, comenzó definiendo al espacio para posteriormente explicar la teoría del lugar y los No lugares. Haciendo un análisis antropológico, sustenta que los lugares son espacios públicos fuertemente simbolizados. Es posible, según esta teoría, leer en los lugares la identidad de aquellos que los ocupan. No obstante la sobrepoblación y el vertiginoso ritmo de vida de las ciudades, han eliminado este simbolismo para dejar huecos y vías de tránsito por los que circulen los habitantes. A este tipo de espacios, Augé los define como No lugares.

Ahora bien, la sala cinematográfica no sólo es un espacio de proyección, sino fue, en su momento inicial, uno de los lugares más importantes de identidad de las ciudades. Comúnmente entendido como la distancia existente entre dos puntos, el espacio tiene una connotación física, pero también existe dentro de la temporalidad, como la música al construirse a través de los silencios, o como la pausa entre las palabras para darle sentido a lenguaje verbal. El espacio tiene su significado cuando existe un juego con el vacío; como la utilidad del vaso, ya que son los bordes los que le dan forma y existencia al vacío y por ende la capacidad

de llenarlo. Al trasladar, tanto al teatro como a las galerías o bien la mente del espectador, la idea de la posibilidad que brindan las formas para llenarse, es cuando cobra sentido el espacio, en este caso, la sala cinematográfica.

Antes de finalizar con la metamorfosis que se observa en los procesos fílmicos, es preciso aclarar que el cine tiene una relación directa con el espectador. Al tratarse de una industria que desde su origen tuvo una visión comercial, en la actualidad son los espectadores los que rigen el tiempo de proyección que se le da a una cinta en la sala. El cine es una industria de masas, incluso no puede hablarse de cine de autor sin dejar de lado el costo de realización y potencial de recuperación de la obra. Dudley Andrew⁴⁴ describía que el conocimiento de la teoría cinematográfica debía estar relacionado con la experiencia y no ser un sustituto. “Esto recuerda la propuesta socrática de que una vida no reflexionada no vale como vida. El alumno respondía que la vida no vivida no justificaba la reflexión sobre ella”. Por lo mismo, es importante tomar en cuenta al espectador masivo del cine y a las formas de consumo finales.

Es entonces, la presencia del espectador, quien da vida a la sala cinematográfica. Sin su asistencia, al igual que en el teatro, no existiría el cine. El último de los cambios que han generado la era digital, radica en el consumo mediático de los filmes. Anteriormente, los espacios creados para las proyecciones eran contruidos como verdaderos palacios. Posteriormente fueron diluyéndose para transformarse en multisalas y en la actualidad se presenta un fenómeno que los escritos de Casetti no llegaron a abordar: la tendencia migratoria de los espectadores y el abandono de las salas cinematográficas. A gran escala, se observa una migración de los espectadores que asistían a la proyección cinematográfica en la sala para ver las películas en casa.

⁴⁴ Andrew, D. (1978). *Las principales teorías cinematográficas*. Madrid: Rialp Ediciones.

La era digital y el consumo acelerado ofrecen al espectador una virtual sensación de asistir al cine en casa. Desde la década de los noventa los sistemas de cable ofrecían a los usuarios la ventajosa e inmediata opción de comprar películas desde su control remoto: el *Pago Por Evento*. Originalmente el nombre hacía referencia a eventos exclusivos por ese canal, como peleas de box, partidos de fútbol o diversos conciertos, pero al poco tiempo la oferta de películas recién salidas de cartelera se hizo evidente.

Posteriormente, la implementación del 5.1 para los sistemas de sonido de los mal llamados teatros en casa⁴⁵ ofrecía un acercamiento virtualmente más fidedigno a la experiencia auditiva de la sala de cine. Incluso existen producciones en DVD que incluyen un canal de audio con el sonido ambiente de una sala cinematográfica, así es posible escuchar muy sutilmente el abrir y cerrar de la puerta, la pareja de novios que comenta la película y el mismo ruido mecánico propio del proyector. Este tipo de acciones ofrecen un acortamiento de distancia entre el acto de apreciación cinematográfica y el espectador pero su implementación va de la mano con bajar los costos de distribución y aumentar el consumo mediático, es decir en la ganancia monetaria. Esto puede traer consigo la pérdida de la característica temporal-espacial de asistir a una función cinematográfica.

La migración de los espectadores del cine hacia sus hogares es un fenómeno de la individualización de los referentes. Se trata de una importante crisis en la historia del cine, ya que aspectos que definían al medio como aglomerador social y punto de encuentro antropológico, pierden toda su riqueza para trasladarse al

⁴⁵ Además de que la traducción es incorrecta (*Home Theater* se refiere al cine en casa), los espacios tanto del cine como del teatro son lugares antropológicamente públicos. Tratar de emular un acto de esta índole para convertirlo en un acto privado es quitarle la experiencia de apreciación colectiva, por lo que dejaría de ser cine o teatro en tanto al juego con el espectador.

aspecto de lo privado. Las definiciones del espacio y lugar que brinda Marc Augé funcionan para delimitar lo que son las salas cinematográficas. Si bien un lugar antropológico es un espacio histórico cargado de sentido e identidad, es decir con la impronta del ser humano, los cines, al menos en la época de su esplendor, poseían estas características. Por otro lado, aquellos espacios que carecen de dichas cualidades son catalogados como No lugares. Éstos son espacios de tránsito, contruidos para fines específicos (de transporte, comerciales o de ocio). Su naturaleza no crea ni identidad ni singularidad sino soledad y similitud.

En el caso de México, la explosión cinematográfica mundial de 1940 brindó la posibilidad de construir palacios de cine donde la armonía arquitectónica y la convivencia social aportaban más que la mera comercialización de la industria. Los cines contruidos por reconocidos arquitectos como Sordo Madaleno, Francisco Serrano y Charles Lee tenían una identidad propia y brindaban sentido a la comunidad asistente. En algunas ocasiones se contruyeron espacios con capacidades hasta para cuatro mil espectadores, como el Cine Olimpia. La presencia de dichos salones de cine era sin lugar a duda una muestra de los lugares que la modernidad ofrecía a los habitantes de la metrópoli. Con el paso del tiempo, el deterioro de los espacios y la tendencia a convertirlos en multisalas, fueron acabando con la identidad de cada uno de ellos.

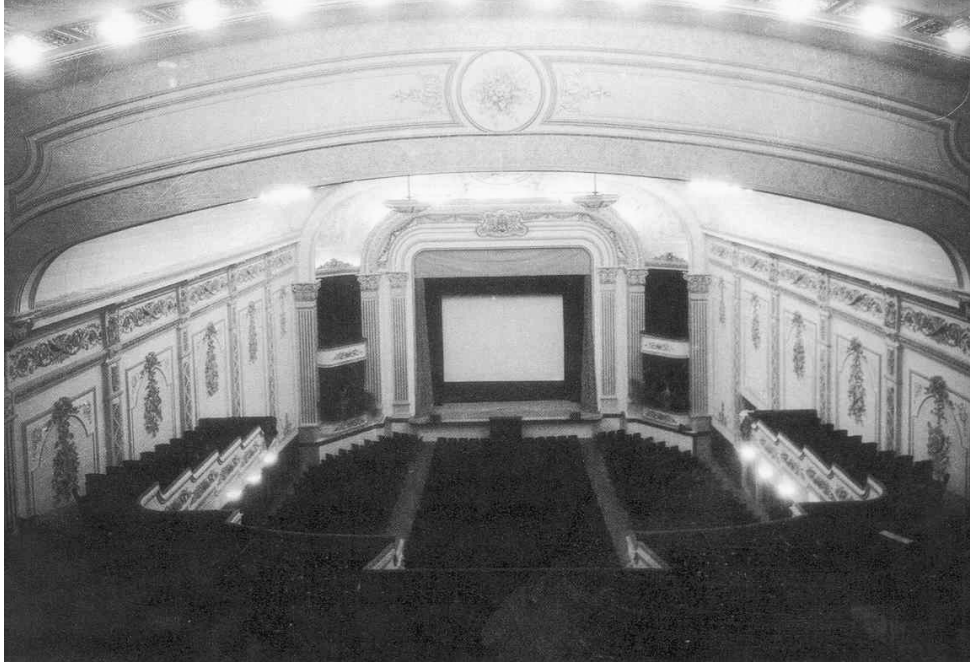


Figura 14
Interior del Cine Balmori.

Durante los años 40's en México se construyeron grandes palacios del cine, como el Polanco, Metropolitan, Bella Época, Metrópolis, Imperial, Roma, Balmori, Cosmos, Teresa, Ópera, entre otros.

El cine, a pesar de tratarse de una máquina que proyecta luces y sombras ante el espectador, desde sus orígenes ha tenido un carácter colectivo. El hecho de proyectar las filmaciones en espacios o salas públicas adquiere una categoría espacial temporal única. Bien lo comentaba Francesco Casetti, que la misma singularidad del medio de encontrarse ante una proyección que el analista no podía controlar, brindaba una gran dificultad al tratarse como objeto de estudio. Casetti comparaba al cine con el libro, en donde el analista podía subrayar, avanzar o regresar según le conviniera al análisis. Por su parte, el filme no podía ser sujeto a este tipo de manipulaciones, sino hasta que se inventara el videocasete. En un sentido analítico este fenómeno pudo acortar la distancia entre

el espectador y la obra, pero es esa misma distancia la que caracteriza el momento cinematográfico.

Cuando un espectador entra a la sala, su disposición a recibir la información es mayor. Esta es la razón por la que los comerciales que proyectan puedan darse el lujo de durar hasta un minuto. A diferencia de la televisión, el receptor no tiene el control de mando en sus manos, la proyección cinematográfica no puede adelantarse y obliga al espectador a esperar a que concluya el mensaje. De la misma manera sucede con la proyección fílmica, por la que puede observarse una suspensión temporal de la realidad, es decir, que ante la cantidad de estímulos y el aislamiento al que se somete voluntariamente el espectador, éste se sumerge en una credibilidad y puede entrar a la obra. La sala cinematográfica, tiene por ende un carácter espacial temporal y público que las distinguen de cualquier otro medio audiovisual.

Hoy los complejos cinematográficos carecen de una identidad propia fuera de la mercantilista. No son lugares, sino amplios espacios muertos formados por butacas que apuntan hacia una pantalla reflejante que adquieren su valor durante los horarios de exhibición de las películas. Sólo la condición característica de transmisión le brinda un sentido de existencia. Se observa también, como señala Augé, una relación contractual mediante la compra del boleto, es decir, la adquisición de espacio es el permiso temporal para sentarse y apreciar la obra cinematográfica. Y si aún en este tipo de salas cinematográficas se observa una tendencia hacia su abandono, ¿hacia dónde van estos No lugares?

Si el creciente rehusó de las realizaciones cinematográficas a seguir operando con sistemas análogos ha influido en la esencia del cine como experiencia estética ante un filme, el hecho de abandonar las salas por parte de los espectadores es

quitarle al cine su esencia pública. Se hablará entonces de salas cinematográficas con el carácter de No lugares. Desolados espacios, carentes de sentido por la ausencia del público ante la proyección, que terminarán por desaparecer como sucedió con los palacios del cine y los autocinemas.

Sin embargo el riesgo no se encuentra en la pérdida espacial y material de las salas, o mejor dicho multisalas; el mercado nacional encontrará formas de transformarlas⁴⁶, sino en la carencia de identidad que le dio sentido y auge al medio. El texto de Casetti funciona como advertencia al mundo actual ante la posibilidad de perder la singularidad mecánica del cine con los demás medios audiovisuales. ¿Afectará este hecho en la narrativa cinematográfica? Probablemente no pero definitivamente lo hará en la experiencia estética, en la singularidad del cine contra la televisión, contra las películas pensadas para los sistemas de cable, y más aún, en la convivencia y empatía que generan los espacios públicos.

El acto de desplazar la sala cinematográfica y dejarla al olvido tiene importantes repercusiones en la identidad de nuestro país. Si bien el cinematógrafo no había llegado a México en tiempos de la Independencia, cien años más tarde ayudó a conformar la identidad del movimiento Revolucionario de Pancho Villa y Emiliano Zapata. Existía, en ese entonces, un afán por consumir imágenes de los caudillos forajidos que hoy conforman nuestro archivo histórico. Tanto el cinematógrafo como las salas de proyección pública, generaron espacios de identidad e impronta en el pueblo mexicano. Es por este motivo que abandonar las salas públicas y consumir las producciones filmicas por vía de los sistemas digitales privados (como internet o el cable) tiene una relevancia histórica similar, pero inversamente

⁴⁶ De la misma manera le sucedió a la mayoría de los palacios del cine, ya que ahora son teatros, multisalas, inmuebles en renta, agencias de carros y en algunos casos plazas comerciales como el cine Teresa.

proporcional, al abandono de la sala que sucedía por el pánico de los espectadores al ver *La llegada del Tren* de los hermanos Lumière (1895). El fenómeno migratorio tiene dos significados opuestos. Para el caso de la proyección de los Lumière, se trataba de un instinto de supervivencia. El pánico que sufrían los espectadores era la prueba fiel de la suspensión temporal de la realidad, es decir de la creencia y veracidad que se le atribuía al medio. En el segundo caso, el hecho de dejar morir las salas cinematográficas que hoy se observa, tiene que ver con la individualización de la sociedad actual. Los No lugares de los que hablaba Augé, surgen del vértigo de la posmodernidad, de la soledad y el aislamiento de la urbe sobrepoblada. Sucederá entonces que la sala cinematográfica muera, que carente de identidad se convierta en un espacio de incomunicación. Cuando eso suceda, el cine habrá perdido su característica espacial temporal pública.

La tendencia mundial hacia los sistemas de video y cine digital, es un fenómeno masivo imposible de detener. Como se ha mencionado, desde el inicio del capítulo, los objetivos de la investigación no radican en definir cuál de los sistemas es mejor. Por el contrario, busca analizar el fenómeno migratorio digital y comprender las repercusiones que pudieran suceder en las narrativas audiovisuales.

Así bien, una vez establecido un marco histórico sobre la película cinematográfica de 16mm y del Super-8, y las consecuencias en el fenómeno migratorio digital, será posible estudiar los procesos fílmicos actuales y las derivaciones de la era digital. El siguiente capítulo abordará las formas de producción desde la planeación hasta el consumo final. Por último, buscará señalar las ventajas y desventajas de cada sistema, así como las modificaciones en los procesos creativos y la madurez de la obra.

CAPÍTULO II.
DE LOS PROCESOS FÍLMICOS AL RENDER.

*“La fotografía es verdad.
Y el cine es verdad 24 veces por segundo”*

Jean Luc Goddard

2.1 El proceso filmico en sus tres etapas: preproducción, producción y postproducción.

Como fue descrito en el capítulo anterior, el proceso de producción audiovisual ha sufrido una drástica evolución y progreso con la aparición de los sistemas digitales. La democratización de los medios, la migración de las salas cinematográficas a los sistemas privados y la pérdida en la experiencia colectiva del cine son algunos de los factores analizados, pero en sí ¿en qué consisten los procesos filmicos y cómo han mutado en los procesos creativos del artista?

El siguiente capítulo pretende describir primeramente las formas actuales de producción cinematográfica, la evolución sufrida y sus repercusiones en el ámbito técnico. Posteriormente, se explicará la fase del montaje y postproducción digital, siendo esta última fase la que concentra el auténtico proceso creativo del autor; refiriéndose a apropiaciones estéticas, referencias artísticas y conclusión de la obra como una armonía de propuestas artísticas.

Aunque pareciera que el camino apuntara a terminar en una tesis constructivista⁴⁷, en cuanto a las ideas cinematográficas de Sergei Eisenstein sobre el significado que el espectador construye sobre el filme, la importancia radica más bien en la forma en que todos los aspectos de la producción convergen en el montaje; la yuxtaposición de las imágenes y los subtextos que conllevan, cobran sentido en

⁴⁷ Andrew, D. (1978). *Las principales teorías cinematográficas*. Madrid: Rialp Ediciones.

ésta última etapa. Es entonces de suma importancia, comprender lo que es el proceso cinematográfico, el cual se desglosará en el presente capítulo.

Si desmenuzáramos al cine en pequeñas unidades que contuvieran su esencia fundamental, encontraríamos dos teorías muy interesantes. La primera, de Sergei Eisenstein⁴⁸, afirmaba que la unidad mínima del cine se encontraba en la toma. Comparándola con una célula o un ladrillo dentro de una pared, la toma adquiriría fuerza al recibir un principio de animación, es decir, en la yuxtaposición de las imágenes que presentaba el montaje. He aquí donde se encontraba la fuerza creadora para el cineasta ruso. Sin embargo, una segunda teoría mucho más reciente afirma que dentro de la toma existen unidades aún menores que sirven para dar pie a las progresiones dramáticas. A estas unidades, el guionista Robert McKee⁴⁹ las denominó *beats* o golpes de efecto, y se refería a los cambios de comportamiento que presentan los personajes para dar forma al giro que se produce en la escena.

Ambas teorías funcionan para el desarrollo de la presente investigación. Lo que no debe pasarse por alto, es la visión de Eisenstein, la de un cineasta que comprende que cada acto, cada secuencia, cada escena, están compuestas por la unión y choque de imágenes. El teórico ruso desmenuzaba al quehacer cinematográfico desde el aspecto de producción y entendía la toma como la unidad mínima con la que se trabajaba durante el montaje. Por otro lado, McKee como guionista, afirma que dentro de las películas existen progresiones que dan lugar a mayores conflictos y que su resolución conforma las escenas, para suceder a las secuencias y finalmente los actos. El punto de vista, como buen guionista, se centra en la historia.

⁴⁸ Eisenstein, S. (1989). *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Ed. Rialp.

⁴⁹ McKee, R. (1997). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Minus.

La obra audiovisual debe estudiarse bajo la lupa de estas dos teorías. Como si fuera un cuadro gestáltico, en el que la forma y el fondo componen el filme, la narración y la técnica cinematográfica deben comprender su totalidad. Será así que pueda describirse el proceso fílmico en sus tres etapas: preproducción, producción y postproducción así como la forma en que los procesos digitales los han empapado.

2.1.1 Preproducción.

Cada película comienza cuando el guionista se ve obligado a traducir sus ideas al papel. La búsqueda y definición de los personajes, el planteamiento de sus objetivos y los conflictos que se les presenten, serán las piezas fundamentales de las progresiones dramáticas. Según Robert McKee, una buena historia hará una buena cinta, mientras que las narrativas disfuncionales concluirán en el desastre. Aunque el hecho de escribir un guión no se catalogue como parte de la producción, éste será la raíz de la cual partan todos los departamentos. Así que una vez terminado y se decida comenzar el rodaje será que comience la fase de preproducción.

Así pues, éste proceso, consiste en preparar todos los elementos que se utilizarán durante la filmación. Cada departamento tendrá el guión final y comenzará a hacer las listas de sus necesidades, así como los presupuestos y amoldarse a los días de rodaje planeado. Posteriormente se unirán todos los documentos en una carpeta donde se incluyan las locaciones, vestuario, utilería, transportes, equipo técnico, personal, etc., así como la ruta crítica que tanto el productor como el director seguirán para filmar las escenas de manera no secuenciada.

Bajo un estricto régimen, lo primero que deberá hacerse es el guión técnico. Éste consiste en elaborar un documento de producción que reúna toda la información necesaria para realizar cada uno de los planos requeridos. Deberá incluir detalladamente cada puesta en cámara, encuadre y movimientos del objetivo, así como un plano de iluminación. A este documento lo acompaña un *story-board* o guión gráfico, que servirá como guía visual para cada uno de los involucrados.

Posteriormente, la producción se dividirá en diferentes departamentos, cada uno con un director especializado. Si la producción lo permite, cada director podrá tener uno o varios asistentes. El departamento de cámara, por ejemplo, se encargará de listar cada una de las luces, tripiés, banderas de corte, cables y demás equipo técnico que el director de fotografía solicite. En algunos casos, el personal técnico podrá incluir al operador de cámara, iluminador, responsable técnico, gaffer y staffs.

Para unificar la visualidad de cada filme, es necesario nombrar a un director de arte, que será el encargado de coordinar a tres departamentos: peinado, vestuario y maquillaje. Aunque cada uno tenga un responsable, todos deberán responder a la propuesta visual presentada. El trabajo del director de arte, tendrá que ver mucho con el de fotografía, ya que la elección certera de la paleta de colores, como el del set o del vestuario, podrán generar diferentes atmósferas en la historia.

El departamento de sonido, como su nombre lo indica, se encargará de listar todas las necesidades para escuchar de la mejor manera el filme. Por lo general lo coordina el sonidista y puede tener operadores específicos de cada micrófono, como el del *boom*. Dentro de las tareas que deberá realizar, se encuentra el capturar el sonido en varios dispositivos, grabar sonidos de ambientes, realizar la

mezcla, asistir a las grabaciones de doblaje y demás operaciones que tengan que ver con lo audible.

Por último se encuentra el departamento de producción, que será quien se encargue de coordinar las necesidades generales de cada uno de los departamentos. Aquí trabajarán varios directores, como el de casting, el gerente de locaciones y el diseñador de producción. Además de administrar los recursos económicos, la labor de producción exigirá resolver cada uno de los percances que sucedan durante la filmación.

Cada departamento deberá entregar al diseñador de producción una lista detallada de cada una de sus necesidades así como mapas, presupuestos y fotografías que den cuerpo a la carpeta de producción. La minuciosidad y detalle con que se haga el documento se verá reflejado en la fase del rodaje. Anteriormente se elaboraban listas hechas a partir del subrayado del guión, actualmente la tecnología digital ha simplificado en gran medida esta fase. Mediante la creación de programas y aplicaciones específicas, la administración del trabajo se ha vuelto más sencilla y ordenada.

Para ejemplificar esta etapa, a continuación se describe un esquema de trabajo con aplicaciones informáticas actuales. El guionista termina su escrito, pero en vez de haberlo hecho en cualquier procesador de texto, lo hace en el programa *Final Draft* de Apache Software Foundation. Este programa permite identificar cada uno de los personajes, sus intervenciones, diálogos, locaciones y demás detalles. La forma de operarse es muy sencilla y mediante selecciones y comandos básicos es posible crear las listas de cada departamento. Posteriormente, el productor recopila toda la información y la lleva al *Movie Magic*, un programa que sugiere las rutas críticas de filmación, es decir, el orden en que se realice cada secuencia. Esto dependerá de las prioridades que designe el usuario, como pudiera ser darle

mayor importancia a una locación, a un actor, o al equipo técnico que se haya rentado. Habiendo terminado estos dos documentos será posible hacer las hojas de llamado y compartirlas con cada involucrado en el rodaje.

En realidad la preproducción podría ser la etapa que ha tenido cambios con una mayor asimilación en los procesos digitales. Probablemente que se deba a la familiaridad que tenemos con la tecnología en la vida diaria. Todos los días leemos correos electrónicos, usamos los teléfonos celulares como agendas y en general estamos dispuestos a asimilar las nuevas formas de comunicación. Los programas diseñados para la producción cinematográfica han sido adheridos a la mayoría de los estudios y filmaciones cualquier índole. Comenzar a utilizarlos de manera regular, podrá facilitarnos la meticulosa tarea de la planeación. Una vez planeada la preproducción con un grado de detalle similar a un plan de ataque militar, podrá concluir esta etapa y esperar a que el calendario indique el día de arranque de la filmación, iniciando así la fase de producción.

2.1.2 Producción.

Esta etapa comprende el proceso de filmación ante la cámara. Consiste en mover todos los elementos para lograr filmar todo el material necesario para construir la película. Filmar, en el sentido de accionar la cámara, es en sí la producción. Sin embargo para llegar a este momento, es necesario seguir una serie de pasos técnicos y artísticos que van desde montar la película en la cámara (en el caso de los formatos de 35mm y 16mm se llama engarzar y en el caso del Super-8 es simplemente colocar el cartucho de película) encuadrar, revisar la iluminación, exponer, hacer foco, ensayar y finalmente disparar.

Tomar una cámara y filmar es, como su nombre anglosajón lo indica, disparar (*shoot*). Al igual que el cazador, el operador busca a su presa, apunta, enfoca y cuando está seguro de su blanco jala el gatillo. Incluso la ergonomía misma de las cámaras de Super-8 tiene semejanza con la de un revólver y exigían al usuario asomarse por la ventanilla para ver lo que capturaban.

Es en la fase producción donde los procesos digitales han hecho su mayor aportación. Como se ha analizado en el primer capítulo, las ventajas son innumerables en cuanto a los costos del material, es decir, en vez de comprar latas de película cinematográfica, las nuevas cámaras almacenan la imagen en discos duros con una gran calidad. Si el fotógrafo expone correctamente y los procesos de postproducción se realizan de la manera adecuada, el resultado será sumamente similar que al del negativo cinematográfico. Incluso es posible afirmar que sólo algunos espectadores, con ojos muy bien entrenados y una educación visual sofisticada, podrán detectar la diferencia en la imagen. El público en general no lo percibirá.

Como mencionaba Mike Figgis⁵⁰ en *Digital Filmmaking*, gracias a los procesos digitales los cineastas actuales se encuentran en una misma categoría no elitista; tanto el profesional como el aficionado dirigen bajo las mismas condiciones. A este fenómeno popularmente se le llamó democratización de los medios. Ahora bien, existe un riesgo que algunos postproductores han señalado al revisar el material que se les entrega: actualmente se graba mucho más de lo que antes se filmaba.

La sobreproducción en las filmaciones ha traído dos principales consecuencias en el resultado: por un lado una esterilidad en la imagen y por otro, la acumulación desmesurada de material. El motivo de la esterilidad de la imagen se encuentra

⁵⁰ Figgis, M. (2007). *Digital Filmmaking*. Nueva York: Faber and Faber.

principalmente en la repetición desmesurada de las grabaciones. Un director puede repetir una escena sin el miedo a desperdiciar el material fílmico. El actor a su vez, no tiene la presión de hacer correcto su trabajo desde la primera toma. Incluso el fotógrafo, el sonidista y los demás directores del equipo piden rehacer la toma con una despreocupación alarmante. El resultado es muy grave; un actor que rehace su trabajo y al que no se le retroalimenta constantemente, terminará haciéndolo de manera acartonada, repetitiva y hueca. La toma podrá ser mucho más preciosista que antes, pero la espontaneidad y el brillo actoral se esfuman, terminando por derrumbar la narrativa.

Sucede también una acumulación desmesurada de material. Si bien disparar, como se describía anteriormente, implica un proceso riguroso de planeación y ejecución, la gradual sustitución por los almacenamientos digitales ha transformado esta forma de producción dramática y milita por un estilo más libre que pudiera semejarse al cine documental, incluso cuando se haga ficción. La gran diferencia entre estos dos géneros radica en la postproducción.

En el cine documental, el director y su equipo se aventuran a grabar bajo la guía de una escaleta, pero siempre dejando la puerta abierta a lo desconocido, a lo que se encuentre en el camino. La cantidad de material que se genera supera por mucho al de la ficción, por ende los tiempos en la sala de montaje también son mucho mayores. El postproductor será la pieza fundamental para analizar con cuidado todo el material y poder darle sentido y coherencia a las imágenes. Pareciera que el crédito principal del filme radicara en él, ya que será en esta fase donde se logre estructurar una narrativa a través de los hallazgos del camino. No es de extrañarse que la mayoría de los directores documentalistas sean los mismos editores, o al menos estén pegados a la sala de montaje.

Pero, ¿qué sucede en las ficciones que comenzaron a grabarse de manera suelta y libre, acumulando grandes cantidades de material? La consecuencia se refleja al no contar con postproductores de ficción que puedan asimilar tanta información y logren encontrar la veracidad de la toma que el director les presenta. Los tiempos en la sala del montaje se alargan de manera exponencial.

De esta manera se intercambia la relevancia de la planeación por el del montaje. Se habla entonces de una mayor depuración del material, una relación parecida a la de memoria y olvido que describe Marc Augé⁵¹ en *La formas del olvido*. La memoria, según los estudios sociológicos del autor, exige una depuración, es en sí una síntesis de las imágenes. Pero este proceso se ve obstruido al no crecer de la misma manera el número de postproductores contra el aumento de cámaras y operadores que han surgido en los últimos años. Se trata de una sociedad hambrienta de imágenes, de una generación de videastas que graba mucho más de lo que puede postproducir. Un círculo inconcluso sucede en esta sociedad iconofágica, que se consume a sí misma y no es capaz de procesar todo lo que ingiere.

Bajo dicha premisa, esta investigación alude a los sistemas análogos de filmación. El proceso del negativo, debido a sus altos costos, genera cantidades mucho menores de material, pero con una imagen que vive en cada fotograma. La naturalidad con la que se desenvuelven los actores y el nivel de concentración del resto del equipo técnico, se ven reflejados en la proyección final. Poco puede hacerse en la postproducción con imágenes planas, con actuaciones acartonadas. Por más efectos que se le agreguen, la imagen seguirá siendo estéril.

⁵¹ Augé, M. (1998). *Las formas del olvido*. Barcelona: Gedisa.

Existe un director norteamericano que comprende por experiencia personal la naturaleza de la imagen viva, se trata de Robert Rodriguez⁵², director analizado en el primer capítulo. La historia del joven cineasta, comienza a sus 23 años, cuando se sometió voluntariamente a intervenciones químicas para recaudar \$9,000 dólares para realizar su primer película. Consiguiendo una cámara Arriflex de 16mm, cruzó la frontera mexicana y en la ciudad de Acuña, Coahuila, filmó *El Mariachi*. Para poder lograr semejante proeza, planeó y dirigió cada toma de manera secuencial, haciéndolo en un solo disparo. Cada determinado segundo detenía la acción y cambiaba el ángulo de la cámara. El resultado final era una sola toma que contenía varios encuadres en diferentes momentos, lo que parecía que había sido filmada con múltiples cámaras. Rodriguez explica que al filmar la acción ya sabía cuando había obtenido el material que necesitaba. De esta manera brincaba a la siguiente escena. Los actores estaban en el set el menor tiempo posible y el director adquirió una velocidad destacada para producir imágenes que viven y laten en la película.

Sería interesante rescatar el método que utiliza Rodriguez al filmar, ya que su conciencia sobre la espontaneidad actoral y el costo de las largas jornadas de filmación, le han brindado un ritmo sagaz dentro del set. Las imágenes que consigue son vivas, con un alma latente, incluso cuando ha cambiado a sistemas digitales. En sí las limitaciones que tuvo durante *El Mariachi* forjaron un cuadro de fronteras que detonaron su proceso creativo. La historia del director no hubiera sido la misma si al principio de su carrera no se hubiera encontrado tan limitado por el número de pietaje que poseía.

⁵² Rodriguez, R. (1995). *Rebel without a crew. Or How a 23-Year-Old Filmmaker with \$7,000 Became a Hollywood Placer*. Nueva York: Penguin Books.

De esta manera, las dinámicas que el director establezca durante la producción serán las claves para abordar el guión eficaz y verídicamente. La etapa de producción culminará en el último día de llamado. El director podrá entonces entregar el material suficiente al editor y poder pasar a la tercera y última etapa; la postproducción.

2.1.3 Postproducción.

Una vez que han sido generadas todas las imágenes planeadas, se procede a entregar el material a este departamento. En el caso de los sistemas análogos, la película expuesta contiene una imagen latente, es decir invisible, que adquirirá su visibilidad y fijación mediante el proceso químico del revelado. En el caso de los sistemas digitales, los archivos se transferirán a discos duros e inmediatamente podrán ser revisados y mandados a editar. La diferencia entre los sistemas análogos y digitales radica entonces en el revelado. Técnicamente aquí se encuentra la mayor ventaja de la era digital, ya que en el mismo set puede revisarse el material, logrando así una imagen inmediata.

Una vez que la película sale del laboratorio y la imagen se fija al negativo se procede llevarla a las salas de edición. Anteriormente la película se revisaba con una moviola (Figura 15) y se iba cortando y pegando el negativo con pegamento especial, hasta lograr la secuenciación deseada. En la actualidad este proceso es muy costoso y son pocos los directores que deciden llevarlo así. Un ejemplo sería Gus Van Sant en *Paranoid Park* (2007), quien aseguraba que para los fines del filme, editarlo de esa manera era la forma que mayor aportaría a la construcción contemplativa de la imagen. O bien, el editor Michael Kahn, conocido por seguir trabajando con moviola para las películas de Steven Spielberg, logró consagrarse en los premios de la Academia por mejor edición con la película *Munich* (2005).

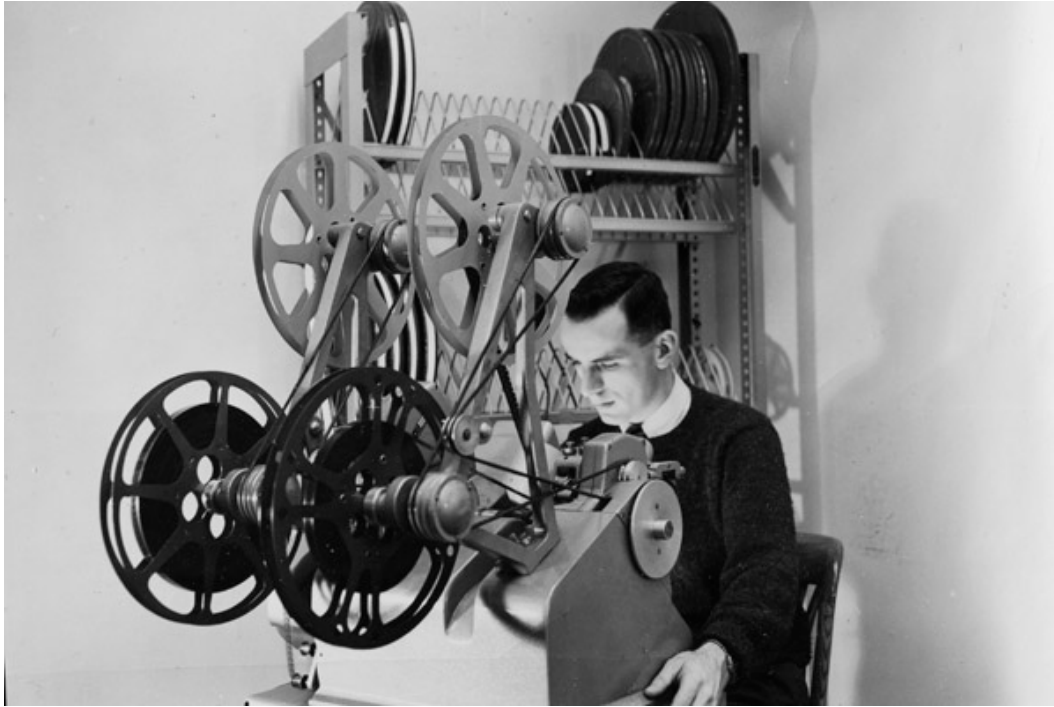


Figura 15

Fotografía del editor Bob Murphy usando la moviola.

La moviola se considera la primer máquina para editar películas. Fue inventada por el holandés Iwan Serruier en el año 1924 y permitía al editor ver cada una de las tomas de una manera más precisa. Actualmente son muy pocos los editores que continúan usándola.

La segunda técnica de postproducción consiste en escanear digitalmente el negativo filmado y convertirlo a una compresión digital. A este proceso se le llama *rankeo* o *telecine* (Figura 16) y permite al editor llevarse el archivo y comenzar la edición del material. Ahora bien, si lo que se busca es terminar en un proceso fílmico, es decir, en imprimir de nuevo la película, es posible generar un código llamado EDL (*Edit Decision List*) que contenga el código de tiempo exacto en que los rollos de película fueron cortados en la computadora. La moviola digital, buscará dentro del negativo esos cortes y tendrá toda la información para realizar

la impresión final. Actualmente casi todas las producciones culminan bajo este sistema.



Figura 16

Telecine para película de 35mm.

Para poder trabajar en sistemas de edición no lineales, es necesario escanear las imágenes del celuloide en un telecine. El aparato registra cada cuadro mediante un sensor y posteriormente sincroniza el audio. Al postproductor se le entrega un archivo *Quicktime* con el código de tiempo del negativo para que entonces pueda editar el material.

Las dos técnicas, análoga y digital, llegan a un mismo punto; la sala de edición. Es en este proceso en el que el postproductor construye y da fin al proceso cinematográfico. La forma en que cada director llegue a la sala, así como el material que traiga entre sus brazos, será única. Muchos teóricos, como

Eisenstein⁵³ y Godard⁵⁴, afirman que es en la sala de montaje donde realmente se construye el cine. La presente investigación apunta a analizar el proceso creativo del artista en este punto, en la convergencia de lo que el director halló en el camino y la narrativa que decida presentar para concluir la obra.

Es entonces primordial, para este segundo capítulo, señalar cómo la postproducción puede ser un ensamble filosófico y no como una mera fase de montaje. *De los procesos filmicos al render*, aborda las fases de producción análogas y digitales para converger en el punto de montaje.

Por último, se ha mencionado que cada técnica aporta al director no sólo una estética sino una experiencia cinematográfica diferente, habrá entonces que desmenuzar por completo el proceso creativo del autor y los recursos de los que se vale para construir la obra.

2.2 Técnicas híbridas (análogas y digitales)

El proceso cinematográfico, como se ha descrito anteriormente, puede combinar las técnicas análogas con las digitales aportando al creador un recurso de gran valor estético. Se denomina como técnicas híbridas a aquellas que combinan procesos análogos y concluyen en sistemas digitales. El resultado que logran consiste en mantener la experiencia estética del filme y poder concluir bajo sistemas de edición no lineal que resulten mucho más accesibles.

Actualmente, existe una corriente de cineastas videocliperos como Mark Romanek, Anton Corbijn, Michel Gondry y Spike Jonze que buscan la experiencia

⁵³ Eisenstein, S. (1989). *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Ed. Rialp.

⁵⁴ Godard, J.L. (1980). *Introducción a una verdadera historia del cine*. Barcelona: Gustavo Gili.

estética del Super-16, el Super-8 o incluso el *stop motion* (animación cuadro por cuadro) hecho con cámaras de cuerda y que posteriormente escanean, corrigen el color y terminan el proceso en formatos digitales.

Sin embargo no sólo en la pantalla chica suceden estos procesos. En el año 2000 los hermanos Coen se aventuraron a filmar *¿Dónde estás hermano?*⁵⁵ y llevar la postproducción mediante este proceso. El resultado en la estética fue notablemente positivo, ya que de origen la imagen venía registrada en negativos de 35mm y posteriormente se llevaba a los más altos sistemas de corrección de color como el Inferno o El DaVinci. Allí se escaneaba la película y bajo un sistema de luces y contrastes digitales, se lograba una corrección de color que el cine nunca había visto. Una vez terminada, la edición digital, la impresora recurrió a la lista EDL y pudo imprimir la copia maestra.

En el caso de esta investigación, en el tercer capítulo se presentarán tres obras que fueron realizadas bajo el esquema híbrido. De una manera meramente técnica, se puede describir el proceso que se llevó en cada una de ellas de la siguiente manera; La primera, "Render", consta de un videoarte realizado en la ciudad de Monterrey con una cámara Bolex y película de 16mm. El revelado se hizo en los Estudios Churubusco y la corrección de color en las salas de New Art Altavista.

La segunda propuesta consta de un videoclip filmado en Super-8 con película Kodak Tri-X y Vision 2. Y la tercera pieza, un montaje sobre la pasión de Cristo en Iztapalapa, fue filmada en Super-8 con película Vision 2 pero filtrada para luz de día. Tanto el segundo como el tercer proyecto fueron revelados en los estudios Alta Sensibilidad y escaneados en Ollin Studio, ya que entonces eran los únicos

⁵⁵ Coen, J. (2000). *¿Dónde estás hermano?* [DVD]. Burbank: Touchstone Home Video.

lugares que continuaban trabajando el formato de Super-8. Una vez que los materiales fueron revelados y digitalizados, se editó bajo sistemas no lineales que ayudaran a concluir la obra.

En una época en donde filmar representa un gran costo y la única razón para seguir haciéndolo pareciera una idea melancólica y romántica, se encuentra una experiencia estética frente al filme que aporta cierta espontaneidad y brillo actoral. Aunado a esta experiencia, se presentan dos valores que podrían aportar al realizador un recurso singular para el proceso creativo. Se trata de la posibilidad del accidente y la distribución digital, los cuales se describen a continuación.

2.3 El accidente en la película cinematográfica.

Las cámaras cinematográficas, especialmente las que fueron diseñadas para un público menos experimentado, presentan un rango de imprecisión en múltiples factores que pueden generar una distorsión en la película. En algunos casos un minúsculo rayo de luz se alcanza a filtrar por la cámara y sobreexpone ligeramente la imagen, algunas otras, los *sprockets* se desengarzan del negativo y muerden la cinta. De esta manera una gran cantidad de errores pueden presentarse durante la filmación dejando una imagen accidentada a la que se le ha asociado con una particular estética.

Las cámaras Bolex de 16mm, por ejemplo, son actualmente una de las herramientas de trabajo de la mayoría de las escuelas de cine. La estética que generan está íntimamente ligada a la historia de su inventor; Jaques Bolsey. Durante la década de 1920, el inmigrante ruso se encontraba estudiando en Suiza la carrera de medicina y arte. Allí intentó captar las pulsaciones del corazón de un perro, desarrollando más tarde su más grande invento; la cámara Paillard Bolex.

Se trataba de una cámara cinematográfica dirigida totalmente a un público no profesional.

Posteriormente, debido a la amenaza nazi, el inventor huyó a los Estados Unidos para perfeccionar su invento y brindarle a las tropas de la guerra una cámara de combate. Es en este punto donde se genera el alma de la Bolex, ya que debido a la funcionalidad y eficiencia que buscaban, fueron sucediendo las implementaciones que hoy caracterizan al equipo. Por ejemplo, debido a que los soldados necesitaban un equipo portátil, la cámara se accionaba mediante un mecanismo de cuerda. No era necesario cargar con baterías y con una palanca al costado del equipo se daba cuerda para disparar la imagen; actualmente los sistemas siguen funcionando. Otra de las ventajas era la torreta de lentes con la que contaba, con un sólo giro el fotógrafo podía cambiar de un angular a un telefoto en cuestión de segundos. Por último, se equipó la cámara con carretes de película de cien pies, es decir para filmar aproximadamente tres minutos. Anteriormente las cámaras cargaban un carrete de película entero, de cuatrocientos pies, pero resultaba impráctico para los fines de la guerra. La cámara Bolex había nacido con fines bélicos y sus características pueden verse en producciones actuales. (Figura 17.)

Resulta interesante conocer la historia de una cámara y las consecuencias en la imagen que pueden aportar. El invento de Jaques Bolsey es una cámara de artillería lista para usarse en casi cualquier condición de luz y con resultados muy particulares. Por ejemplo, el hecho de que funcione bajo un mecanismo de cuerda tiene dos importantes implicaciones; el tiempo de la toma y la irregularidad en la cadencia. Al accionar el disparador, el mecanismo permite hacer tomas de una duración máxima de 15 segundos, posteriormente la cámara se detiene abruptamente y exige al operador volver a darle cuerda. De esta manera, ni los

planos secuencia ni las tomas contemplativas son permitidas por el equipo. El resultado son tomas cortas, con un ritmo y una vivacidad singular.

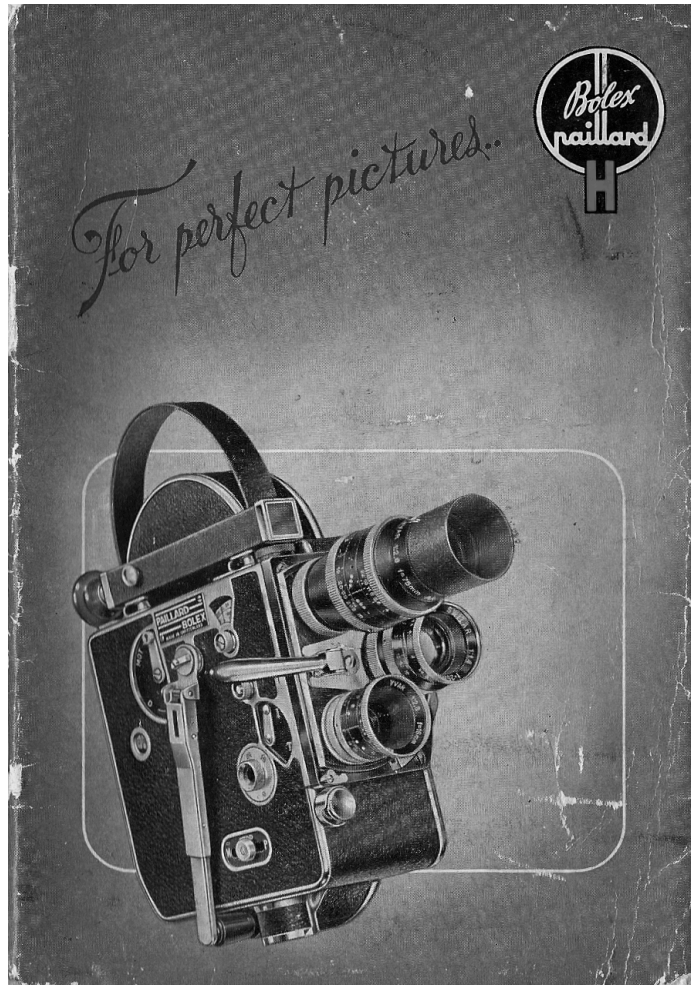


Figura 17.
La cámara Bolex.

La cámara suiza fue diseñada en función de la portabilidad. Contaba con una palanca para darle cuerda y una torreta de tres lentes para poder girarlos y en cuestión de segundos cambiar la óptica.

La segunda consecuencia tiene que ver con la cadencia de la filmación, es decir, con el número de cuadros que se filmen por segundo. Si el operador selecciona 24 cuadros por segundo, al accionar el disparador el mecanismo tardará unas milésimas de segundo para alcanzar la velocidad deseada, sucediendo una sobreexposición en los primeros y últimos cuadros del disparo, como si se tratara de una violenta disolvencia a blancos. Es común observar en el trabajo de varios artistas como Mark Romanek y Spike Jonze, el uso explícito de estos accidentes como recursos visuales.

Una segunda implicación al utilizar este formato conlleva al cargar los carretes de película. Como se describía anteriormente, la cámara está limitada a cargas de 100 pies, es decir a un total de 3 minutos por carrete. Las tomas que surgen son, por lo general, espaciadas. Llevan consigo un ritmo veloz, pero exigen al fotógrafo tomarse un tiempo considerable para cargar la película. Importantes pausas suceden durante la filmación que van dando un ritmo no sólo a la producción, sino a la imagen resultante. Para las cámaras de cine profesional el pasar el negativo por el sistema mecánico, es decir el engarzar la película, tenía que ser forzosamente en un cuarto oscuro. La Paillard Bolex implementó unos pequeños carretes sellados que permitían realizar las cargas incluso con la luz de día (). Los primeros segundos del carrete se quemaban, pero dejaban intacto el resto del negativo. De esta manera, los fotógrafos en la guerra podían cargar y descargar la película sin la necesidad de un cuarto oscuro o una bolsa negra, aportando la mayor de las ventajas al equipo. Los carretes se llamaron de luz de día (*daylight spools*) y actualmente son difíciles de conseguir.

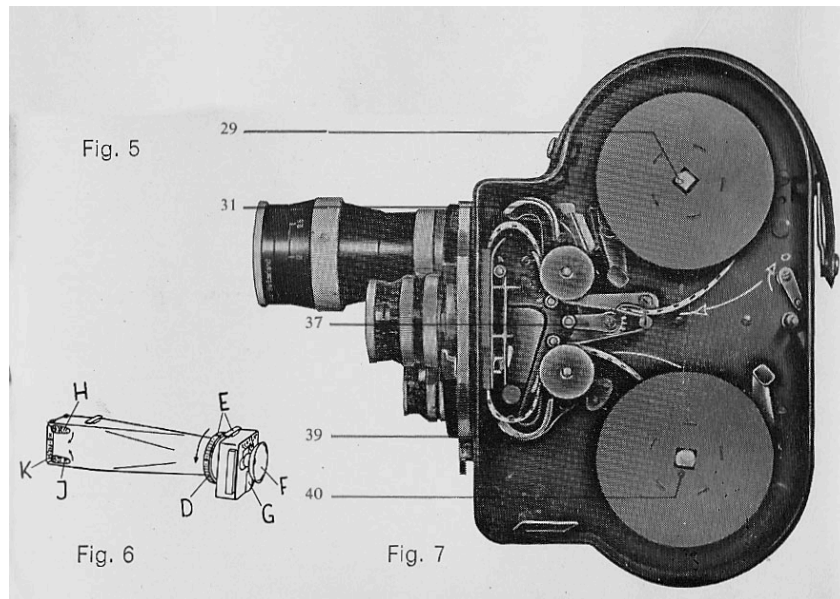


Figura 18.

Interior de la cámara Bolex.

En la figura se observa el sistema interior de la cámara. El carrete de arriba contiene la película virgen, las flechas señalan el camino por el cual habrá que engarzar el negativo para ser expuesto y posteriormente almacenarse en el carrete de abajo.

Para el género del videoclip, resulta muy seductor el utilizar este tipo de cámaras y posteriormente procesar las imágenes en sistemas digitales; es decir utilizar procesos híbridos. En el capítulo anterior se describía el trabajo del artista visual y director cinematográfico Mark Romanek⁵⁶ y su trabajo con la cámara Mitchell, para el video de *Closer* de Nine Inch Nails, donde la estética remite directamente a la obra de Joel Peter Witkin. La elección del formato y el proceso de desgaste de la película es una decisión consciente para vincularnos con un pasado grotesco.

Ahora bien, el mismo director, utiliza una cámara Bolex de 16mm pero con película Kodak TriX en blanco y negro para realizar el videoclip de G. Love & Special

⁵⁶ Romanek, M. (2005). *The work of director Mark Romanek*. [DVD]. Nueva York: Palm Pictures.

Sauce titulado *Cold Beverage*. La imagen final contiene una simpatía con el estilo documental muy interesante. La facilidad para operar y montar el equipo de las cámaras suizas, permiten al fotógrafo desplazarse rápidamente y conseguir capturar la esencia de lo que se está filmando. Una vez más, la imagen no será perfecta pero contiene una espontaneidad y un brillo actoral que difícilmente se lograría con los sistemas digitales.

Elegir filmar con una cámara como la Bolex implica una gran apertura al accidente. La ergonomía de los equipos y la precisión que presentaban, se han quedado atrás con los avances tecnológicos. Si se comparara a estas cámaras con los sistemas de Alta Definición, se observaría drásticamente como la imagen se deteriora y rara vez se encontrarán errores en el sistema digital. Es por esta razón que filmar tiene una connotación estética con el pasado. La imagen imperfecta, nos remite a la era de la Gran Guerra, a la fascinación por capturar el movimiento y los eventos familiares de la década de 1950. Filmar en sí, es ya un vínculo con el pasado, una tecnología muerta. Utilizar un formato de 16mm implica una decisión poco sustentable, pero un nivel de experiencia profundo para la creación.

En el tercer capítulo se mostrarán los resultados de trabajar primeramente con una cámara Bolex de 16mm para la experimentación plástica "Render". Y posteriormente se describirá el proceso que tuvo lugar el trabajar con una cámara de Super-8 para el videoclip de Los Pardos y la experiencia filmica en "La pasión de Iztapalapa". La elección de dichos formatos fue hecha de una manera consciente, como recurso de construcción visual en la narrativa de cada una de las piezas. El resultado busca asociar las imágenes con una añoranza estética que nos haga partícipes de nuestro pasado. Existe entonces una apropiación estética de la memoria. Filmar es en sí el acto de buscar la esencia de las cosas,

de seleccionar cuidadosamente lo que se decide conservar. Existe pues, una similitud con el acto de recordar.

Habiendo estudiado los procesos fílmicos y sus implementaciones con los sistemas digitales, será necesario analizar el lugar a donde se depositan estas imágenes. Una creciente tendencia por la distribución mediática digital, disuelve la línea una vez más, entre los cineastas profesionales y los principiantes según la teoría de Figgis⁵⁷.

2.4 Distribución mediática digital.

Cada medio audiovisual se ha desarrollado según la salida con la que fue pensada. El cine, por ejemplo, encontró su propio lenguaje al haberse creado para la proyección pública. Los contenidos y las formas de la televisión se vieron limitados por el tiempo aire y la velocidad de la noticia. Mientras que el video ha sido el único que ha rebasado su salida original, es decir el de un consumo personal.

Analizando la historia del cine, encontramos que el medio mecánico con el que se proyectaban las imágenes, brindaba a los teatros comunes una experiencia colectiva inusual. El escritor Francesco Casetti⁵⁸ logró catalogar al cinematógrafo con una lingüística propia, describiéndolo con una capacidad de otorgar significado a objetos, expresar sentimientos o ideas y comunicar informaciones, por lo que entonces aparecía plenamente como un lenguaje. El guionista Robert McKee⁵⁹, por su parte, lo describe como un acto tortuoso al que el espectador se

⁵⁷ Figgis, M. (2007). *Digital Filmmaking*. Nueva York: Faber and Faber.

⁵⁸ Casetti, F. (1990). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós

⁵⁹ McKee, R. (1997). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Minus.

somete voluntariamente. El asistente, según McKee, paga un boleto para encerrarse en una sala, compartir el espacio con un extraño y forzarse a vivir emociones que en la vida diaria procura evitar.

La televisión, a su vez, creó un lenguaje que sólo podría suceder con la salida y el tiempo aire. La rapidez que exigía las noticias y el entretenimiento, causaron que los contenidos fueran limitados por la voracidad del medio. Además, no era posible crear un lenguaje tan sofisticado como el del cine debido a la amenaza de que el espectador cambiara de canal con el control remoto. Los contenidos estaban sujetos a estas limitantes y la televisión presentó así un estancamiento. Fue hasta que combinó las narrativas cinematográficas con la frecuencia del tiempo aire que surgieron las series televisivas. El nuevo género de las series había revolucionado al medio. En la actualidad, catedráticos como Robert McKee aseguran que el cine ha llegado a un embotellamiento creativo y que es la televisión, gracias a la multiplicidad de variantes que presenta, la salida más importante para los creadores audiovisuales.

Existe una íntima relación entre el cine y la televisión, ya que ambos fueron creados para la distribución masiva; el primero bajo un esquema público y atemporal y el segundo con un consumo privado e inmediato. Ambos son en sí, aparatos mecánicos con un lenguaje y una distribución propia. Pero ¿qué sucede con el video? ¿En dónde se proyectaban los primeros aciertos del joven medio? En un principio, fue creado para un consumo personal. Podría decirse que las cámaras de 16mm y el Super-8 son los abuelos directos de las *handycam*, ya que su objetivo era brindar a los usuarios un mecanismo para conservar las memorias en movimiento. La distribución entonces era limitada a grupos muy pequeños, en general familiares. Las cámaras que se comenzaron a fabricar tenían la

primordialidad de ser lo más sencillas de usar, y nunca con fines de exhibición masiva.

Los primeros usuarios de los formatos caseros de 16mm y Super-8 eran aficionados a la fotografía análoga, en su mayoría, padres de familia que buscaban capturar los momentos familiares. Es en este punto cuando una visualidad sumamente nostálgica se le asocia al medio. A este tipo de películas, en su mayoría formadas por bodas, paseos al campo y carnes asadas en el jardín, se le adjudica una época utópica del mundo; la muerte de la modernidad y el deseo por conservar el pasado según las teorías de Jameson⁶⁰. Los fines de distribución masiva nunca pasaron por la mente de los usuarios.

Los avances tecnológicos como la cinta magnética, el cassette y posteriormente los sistemas digitales, fueron relegando a los sistemas caseros de película cinematográfica a un público cada vez más pequeño. Los costos de producción fílmicos simplemente no podían competir contra las nuevas tecnologías. De esta manera, los usuarios que sobrevivieron a la migración digital, se concentraban en las escuelas de cine y en románticos aficionados por la preservación estética del negativo. Un culto comenzaba a crearse. Poco tiempo tardó en que el video cobrara auge y la fascinación por la imagen se expandiera a usuarios cada vez menos experimentados. Las producciones comenzaban a incluir mayores experimentaciones como el *stop motion* y las narrativas cinematográficas en video. Incluso artistas como Norman McLaren (Figura 19.) y Andy Warhol descubrieron al medio como herramienta de experimentación plástica.

⁶⁰ Jameson, F. (1998). *Teoría de la posmodernidad*. Madrid: Trotta

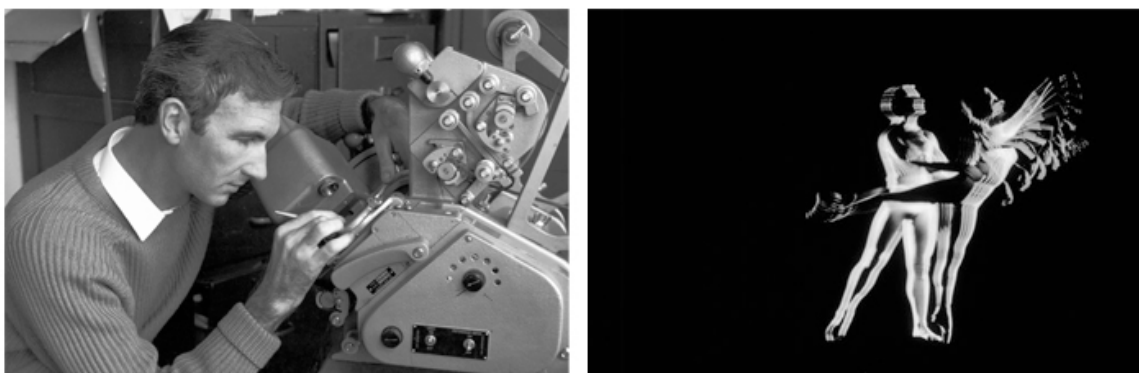


Figura 19.
Imágenes de Norman McLaren.

El trabajo de McLaren se caracteriza por la intervención directa sobre el negativo para lograr la animación cinematográfica. Para la época que vivió, sus aportaciones técnicas y estéticas revolucionaron las limitantes de la animación, ya que incluso, mediante la intervención del negativo, *dibujaba* cuadro por cuadro la banda sonora de sus películas.

Sin embargo sucedió un tope que limitó al medio en la experimentación colectiva; su crecimiento fue de una manera más acelerada que las posibilidades de distribución con las que contaba. Las escasas proyecciones de video se vieron limitadas a las salas cinematográficas de culto o a galerías de arte que estaban dispuestas a abrazar al medio. Fue así que los usuarios carecían de la pieza última que cierra el ciclo de los medios audiovisuales: la proyección. El costo de este embotellamiento fue una clasista división entre profesionales y aficionados, dejando a los segundos carentes de evaluar su trabajo mediante la audiencia.

Cual canto de sirenas, el video despertaba un creciente interés por los nuevos usuarios para posteriormente ahogarlos en la frustración que generaba la no conclusión de la obra. El ciclo codependiente sólo podría cerrarse cuando el video encontrara su salida. Sucedieron entonces dos fenómenos que propiciaron la

liberación del medio: los sistemas de edición no lineal y la distribución mediática digital.

Primero, la explosión de los sistemas de edición no lineal y la capacidad de asimilación que tuvieron los usuarios, brindaron un acercamiento real a la conclusión de la obra. Con programas como el *Avid Media Composer*, el *Sony Vegas* o el *Final Cut* de Macintosh, una nueva era en el video comenzaba a gestarse. Capturar el material, editarlo, agregarle efectos de color, textos y audios, ahora eran tareas mucho más sencillas y al alcance de quien se lo propusiera. La obra podía ser terminada en calidad de DVD, con la opción de agregarle menús y videos alternos. Una nueva generación de videastas experimentaba de nuevo con las narrativas cinematográficas en formatos caseros, dando lugar a cortometrajes y ejercicios visuales de una mayor calidad.

Sin embargo sucedió en el año 2005 un fenómeno que revolucionaría la producción del video y lo liberaría del embotellamiento al que se estaba sometido: la distribución mediática de *You Tube*. La historia de la empresa californiana es sumamente joven, y básicamente surge ante las dificultades que encontraron tres compañeros de trabajo al intentar compartir una grabación casera de una fiesta. Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim, antiguos compañeros de *Pay Pal*, crearon una página que usaba un reproductor en línea basado en *Adobe Flash* para servir su contenido. En menos de seis meses, los usuarios comenzaron a subir su material y la página era frecuentada 50 millones de veces al día. Autores como Joshua Green⁶¹, aseguran que *You Tube* ha dejado de ser una simple página de Internet para convertirse en el principal proveedor de video del mercado gracias a la cultura de participación que ha generado.

⁶¹ Green, J. (2009). *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge: Polity Press.

Al igual que con el surgimiento de la fotografía sucedió una liberación en la pintura, la posibilidad de compartir los videos que brindó *You Tube*, liberó al medio audiovisual de la cadena inconclusa a la que estaba sometida. Usuarios de todo el mundo ahora podían compartir sus grabaciones, tener una distribución y retroalimentación inmediata.

Sin embargo ¿en qué sentido cambia una obra cuando su salida deja de ser proyectada en espacios públicos, como la sala cinematográfica, y ser consumida en una computadora por un solo usuario? Podríamos afirmar que este tipo de manifestaciones han mutado la proyección audiovisual, para dejar de ser temporales-públicas y convertirse en consumos privados-inmediatos. El poder compartir una obra de manera inmediata en todo el mundo es una de las características que la era digital hoy ofrece.

La distribución mediática no sólo es una liberación del medio audiovisual, sino también una contrapropuesta a las instituciones artísticas como los complejos cinematográficos y los museos. Artistas visuales como Banksy⁶², en el caso de la pintura y la instalación, han hecho de los medios digitales su principal galería de exposición. Sucede entonces, una apropiación humorística de las industrias culturales.

⁶² Banksy. (2006). *Wall and piece*. Londres: Century, The Random House Group Limited.

CAPÍTULO III.

PRESENTACIÓN DE LA OBRA AUDIOVISUAL.

Mediante el uso de técnicas análogas y de ambientaciones de época, esta investigación busca una remembranza visual del pasado tal como lo describe Jameson⁶³ en las teorías de la posmodernidad. La melancolía por el pasado que experimenta el hombre actual, como se analizó en el primer capítulo, tiene su origen ante la pena de verse ausente en la historia, por lo que las representaciones artísticas tienen un mayor énfasis en la imagen visual que en los hechos factuales. La relación que existe entonces con la Historia y la memoria cognitiva está sujeta a los referentes visuales. De no haberse trabajado así, el resultado hubiera sido más demostrativo que experimental, tal cual los primeros documentales educativos.

Habiendo estudiado los efectos que surgen en el espectador en tanto al tiempo y el espacio, así como la suspensión temporal de la realidad, se considera al medio audiovisual como el idóneo para realizar una emulación nostálgica de la realidad.

Al hacer un tratamiento audiovisual con estas características, es necesario ubicar al espectador en un tiempo pasado no muy lejano a él, para que al concluir la obra, cobre sentido sobre el espacio que habita y el punto por el que se desenvuelve en la línea de la temporalidad. De esta manera se presentan tres diferentes obras con un bagaje nostálgico encargado de producir los anteriores objetivos. “Render” un videoarte filmado en 16mm, “Bajo el manto de la Noche” un videoclip realizado en Super-8 para la banda de Los Pardos y por último “La pasión de Iztapalapa”, un montaje de la conmemoración de la Semana Santa en Iztapalapa y las películas bíblicas épicas del cine de Hollywood.

⁶³ Jameson, F. (1998). *Teoría de la posmodernidad*. Madrid: Trotta.

3.1 Primera pieza audiovisual: “Render”



Ficha técnica:

Título: “Render”.

Dirección y fotografía: Francisco Ortega.

Año de producción: 2009.

Duración: 1:00 minuto.

Formato: 16mm.

Cámara: Paillard Bolex.

Música: “Sonata para piano No. 14” de Ludwig van Beethoven. Interpretada por Alexis Wissenberg.

Sinopsis:

Una barra de tiempo de espera invade la pantalla y lentamente se va cargando. La acción somete al espectador a contemplar la tediosa espera de la generación de un *render*. Una vez terminada, breves imágenes de naturaleza aparecen para concluir la obra. A manera de ensayo audiovisual, la obra invita a la reflexión en torno a los tiempos de espera no sólo dentro de la producción fílmica, sino durante los procesos creativos.

En una primera lectura, pareciera que la mayor parte de la obra constara de una lenta y tediosa espera, ya que cincuenta de los sesenta segundos del video consisten en presentar la barra de estado llenándose hasta su totalidad. Al ritmo de la *Claro de Luna*, de Ludwig van Beethoven, el espectador podría caer en la trampa de creer que las imágenes están por cargarse, que ha sucedido un error o que simplemente que nada está sucediendo. Los procesos del *render* muestran que no se trata de una acción pasiva de esperar, sino de considerar el tiempo que le tomará a la computadora el generar los nuevos archivos. La máquina es entonces quien trabaja y el editor quien espera. La obra invita al espectador a involucrarse en el proceso creativo; mientras se llena la barra, la obra estaría trabajando. El tedio, la repetición y el fastidio como recursos de la creación.

Existe aquí un pastiche con la obra de Gus Van Sant. Se trata de *Elefante*⁶⁴, una película contemplativa que reflexiona sobre los adolescentes norteamericanos. Van Sant invita al espectador a observar las acciones que suceden frente a la cámara. Largos plano-secuencias de estudiantes caminando al ritmo de la música de Beethoven. De hecho, es el propio antagonista quien ejecuta la pieza de *Claro de Luna* en el piano. Pareciera que no sucede nada, pero devela un elefante en el salón de clases; un monstruo de gran magnitud que nadie alcanza a ver. Las imágenes lentas y tediosas, algunas veces provocan profundas reflexiones.

Para la realización de "Render", se consideró filmar cien pies de película cinematográfica de 16mm en las afueras de Monterrey. Las escenas de los bosques y montañas, dejan ver rápidamente el Estado de Nuevo León. Sin embargo debido a los costos de postproducción, la imagen latente se mantuvo enlatada durante un año hasta poder conseguir un apoyo económico para el revelado y escaneo. Al ver las imágenes, la larga espera del proceso cobró sentido

⁶⁴ Van Sant, G. (2003). *Elefante*. [DVD]. México: HBO Films.

y la obra se gestó de manera natural. Surgió una consideración sobre la espera relacionada con la madurez de la obra.



Figura 20.
Stills del videoarte "Render".

Bajo la suite *Claro de Luna* interpretada por Alexis Wissenberg, en la pantalla aparece una barra de tiempo que exige al espectador una espera, ambos recorren lentamente su camino. En el fondo, una serie de cuadros negros expuestos en 16mm sostiene la escena. El video dura un minuto, del cual los primeros cincuenta segundos transcurren mientras la barra se va llenando.

Sucede aquí un punto importante en la reflexión sobre los procesos actuales del video y cine digital. Si bien, el mayor atractivo de estos formatos radica en la instantaneidad con la que se puede acceder a las imágenes, se ha dejado de lado el tiempo de espera como parte del proceso y la cocción del resultante. En este

sentido, “Render” no pudo haber sucedido si se hubiese grabado con la más alta tecnología digital. Las cavilaciones que habría arrojado simplemente serían diferentes. La trampa entonces, de la inmediatez, seduce a los creadores a acelerar el producto y dejar de lado la fermentación que podrá adquirir la obra con el paso del tiempo.

En tiempos donde los medios audiovisuales han cobrado un gran auge y han marcado una acelerada pauta en la edición de las imágenes, la invitación a la contemplación que se le presenta al espectador, más bien pareciera un sometimiento. El público, expuesto a cada vez menos planos secuencias y seducido por la multiplicidad de los cortes en las tramas, ha adquirido una gran velocidad de lectura visual. Acostumbrado a vertiginosos ritmos, le resulta sumamente tedioso el dejar que sean las acciones las que sucedan frente a la cámara. La idea misma de esperar, resulta fastidiosa.

Contrapunteando el acelerado lenguaje audiovisual actual, una creciente generación de cineastas han apostado hacia las producciones contemplativas. Directores como Carlos Reygadas o Nicolás Pereda han demostrado que la intimidad y la naturalidad de las imágenes pausadas pueden abrir interesantes espacios para la reflexión. En los filmes Reygadas, por ejemplo, la elección de trabajar con actores naturales y bajo formatos de producción mínimos, han demostrado en los más relevantes circuitos cinematográficos que el cine puede suceder frente a la cámara y que será el espectador quien reinterprete la mirada que cautivó al director. Para el caso de Pereda, el minimalismo de sus historias y la frecuente repetición de su equipo de trabajo han logrado que su obra pueda ser leída como un pequeño universo.

En el caso de “Render”, la invitación a la contemplación tiene un subtexto de añoranza por capturar y compartir el presente inmediato. La sociedad posmoderna actual fija expectativas de vida en el futuro, con la falsa esperanza de alcanzar la plenitud. Añoramos el pasado, buscamos soluciones para nuestras carencias actuales en el futuro y lentamente olvidamos nuestro efímero presente. ¿Qué sentido tiene entonces la espera? Si no es vista como parte intrínseca del presente, las probabilidades de frustración se elevan al cosechar o no los resultados. Es decir, si el objetivo del futuro nunca se cumple, nos veremos obligados al encuentro con la decepción. Por el contrario, si el objetivo sí llegara a cumplirse, la satisfacción y la euforia podrán invadir nuestro cuerpo, pero un vacío de nuevo se llenará para exigir ser llenado con una meta más alta.

Werner Herzog entendía la belleza que surgía en la futilidad del esfuerzo humano. En la cinta *Gashenbrum, la montaña luminosa* el cineasta alemán documenta la travesía del alpinista Reinhold Messner, quien logró ascender dos cimas del Karakorum en siete días, sin oxígeno, sin equipo sofisticado y sin hacer base en el campamento. Lo interesante de la cinta sucede cuando el alpinista cuenta que en su trayectoria había sufrido diversas amputaciones, había visto morir a sus compañeros, e incluso a su hermano Günter, pero una fuerza lo seguía empujando a seguir escalando. Messner, el personaje principal, hablaba de una perversión que sucedía tanto en los deportes extremos como en el arte. Al concluir una meta, como subir el Everest o lograr la perfección en una escultura, el hombre se sentía pleno, con la certeza de comprenderlo todo. Con el paso del tiempo, la euforia se diluía gradualmente hasta sentir un vacío que sólo podría saciarse con la fijación de una nueva meta.

La espera debe ser vista como parte intrínseca de cualquier ciclo. Si la tecnología digital ha logrado una inmediatez en la captura y almacenamiento de la imagen, en

definitiva, no lo ha hecho con los procesos creativos. Ante la angustia de colocar nuestra satisfacción en el futuro, surge un deseo, característico de la época actual, por capturar y compartir el presente inmediato. El problema radica, al igual que el anhelo antiguo por describirlo, en la fugacidad que lo caracteriza. Si bien capturar el presente en palabras resultaba infructuoso, al trasladar la idea a la captura visual del tiempo, otorga el mismo resultado. El anhelo se acrecienta y funge como sustento teórico de la pieza “Render”.

Comparando los estudios de Marc Augé⁶⁵ que definían al lugar como un espacio que contuviera una impronta del ser humano y posteriormente definir la teoría de los No Lugares, en el caso de los tiempos de espera dentro de la producción audiovisual, podría llevarse a una categoría semejante. El intercambio que se observa en los tiempos de espera en la producción análoga contra los tiempos muertos de la postproducción digital nos abre la posibilidad de una nueva clasificación del tiempo. Si el lapso de espera en la fase análoga podía producir una capacidad de asombro y abría la posibilidad para reconfigurarlo, podríamos definir esta brecha espacial como tiempo fílmico. De igual manera que los No Lugares fueron creados para realizar operaciones de consumo, las largas y monótonas brechas espaciales que exigen los procesadores para generar los *renders* de video, es decir el tiempo muerto, podrían ser catalogados como tiempos no fílmicos.

“Render” es una exploración personal sobre los tiempos muertos que el autor ha vivido durante el año en curso. Un fastidio, una queja que resuena en quienes conozcan el tedioso proceso de espera de la computadora. La pieza es en sí misma una búsqueda de asombro en la imagen producida.

⁶⁵ Augé, M. (1992). *Los “No lugares”. Espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.

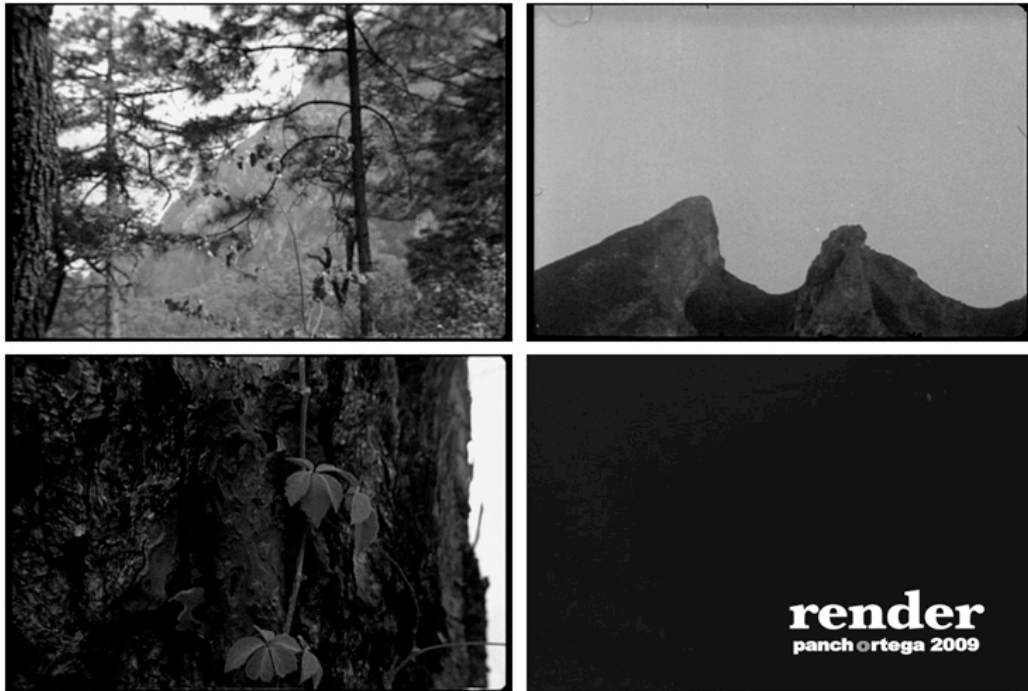


Figura 21.

Stills del videoarte "Render".

Los últimos diez segundos del video, constan de una serie de imágenes de naturaleza. Sobre un tripié y sin movimientos de cámara, la imagen registrada invita al espectador a la contemplación y a la nostalgia. Solamente existe un juego con el enfoque que acentúa el ritmo de la secuencia final.

3.2 Segunda pieza audiovisual: “Bajo el manto de la noche”.



Ficha técnica:

Título: “Bajo el manto de la Noche”.

Banda: Los Pardos.

Género: Videoclip.

Dirección: Francisco Ortega.

Año de producción: 2009.

Duración: 4:00 minutos.

Formato: Super-8.

Cámara: Minolta.

Nominaciones: Mejor edición, Festival Pantalla de Cristal 2010.

Premios: Mejor fotografía, Festival Pantalla de Cristal 2010.

Sinopsis:

Videoclip de la banda de *punkabilly* Los Pardos. El trío ejecuta la canción en diversas locaciones mientras la imagen se funde con momentos en el parque de patinetas de San Cosme en la Ciudad de México. Realizado en su totalidad en Super-8, el video obtuvo el premio a mejor fotografía en el Festival Pantalla de Cristal 2010.

Parte de los frutos de la era digital antes descrita, consiste en la interacción y participación multidisciplinaria en la obra artística. La simplificación en los procesos de distribución, en este caso audiovisual, permite la interacción con artistas vinculados con intereses comunes que en otra época hubiera sido imposible. Las fronteras y las brechas generacionales se disuelven para generar nuevas oportunidades de colaboración. De esta manera se presentó la oportunidad para trabajar un proyecto audiovisual con el grupo Los Pardos, un trío musical posmoderno que apropia los iconos visuales de los años de 1950 y los funde con el ritmo del *rockabilly* y el *punk* para generar nuevas interpretaciones musicales.

Aunque la banda no tenga una sólida conciencia filosóficamente artística, cada uno de los tres miembros integra recursos del arte actual con una visión posmoderna intachable. El resultado del proyecto musical es una fusión melancólica que resignifica el pasado y en la época actual. A manera de nostalgia, tal como lo plantea Jameson⁶⁶, la banda recurre y emula imágenes con esta característica desde los acordes, el ritmo y la propuesta escénica que plantean.

Al realizar una revisión del material audiovisual generado por la banda, se encontró una gran intención por aventurarse a los medios análogos. El mayor obstáculo radicaba en la carencia de apoyo económico por parte de la disquera que los representaba. Ésta, debido a la línea experimental que busca en las bandas que apoya, tiene una reducida ganancia económica, pero genuina en los resultados que obtiene.

La emoción por trabajar con un director que contara con la experiencia de las técnicas análogas, fue lo que llevó a Los Pardos y a la disquera a colaborar con el

⁶⁶ Jameson, F. (1998). *Teoría de la posmodernidad*. Madrid: Trotta

autor de esta investigación. El trabajo que buscaban, debido al bajo presupuesto, consistía en emular imágenes nostálgicas de la banda, con formatos digitales y en postproducción añadir los efectos para lograr los objetivos. Al considerar el puesto que ofrecían para realizar el proyecto, se tomó la decisión de invertir la producción con formatos cinematográficos análogos. Fue así como inició el proyecto que se presenta:

“Bajo el manto de la noche”, trata de una pareja que después de llevar una relación codependiente y destructiva decide terminar la relación que los amarra. Francisco Serrano, vocalista y líder de la banda, narraba que había escrito esta canción mientras caminaba de regreso a casa por la noche después de ver a su entonces novia. Las caminatas que hacía solían ser de más de dos horas y en solitario, durante el transcurso, el autor meditaba y escribía las letras de sus siguientes canciones.

La propuesta visual consistía en ubicar a la banda en un ambiente nostálgico de mediados del siglo pasado mientras ejecutaban las partituras musicales. Se propuso la idea de filmar a la banda en tres locaciones; una casa antigua de Santa María de la Ribera, un parque de patinetas en San Cosme y una carretera desolada por la que avanzaba una camioneta *Pick-Up* Ford de 1950 con los integrantes de la banda tocando arriba. Debido a las condiciones de luz que ofrecía el ambiente natural, así como la textura que ofrece el formato, se optó por filmarlo en película de Super-8.

Una vez concluida la filmación, el material se reveló en los Estudios de Alta Sensibilidad y se realizó el telecine en Ollin Studio. Como se ha descrito, estos son los únicos lugares del país que aún cuentan con este servicio. La postproducción se hizo en *Final Cut* de Apple.

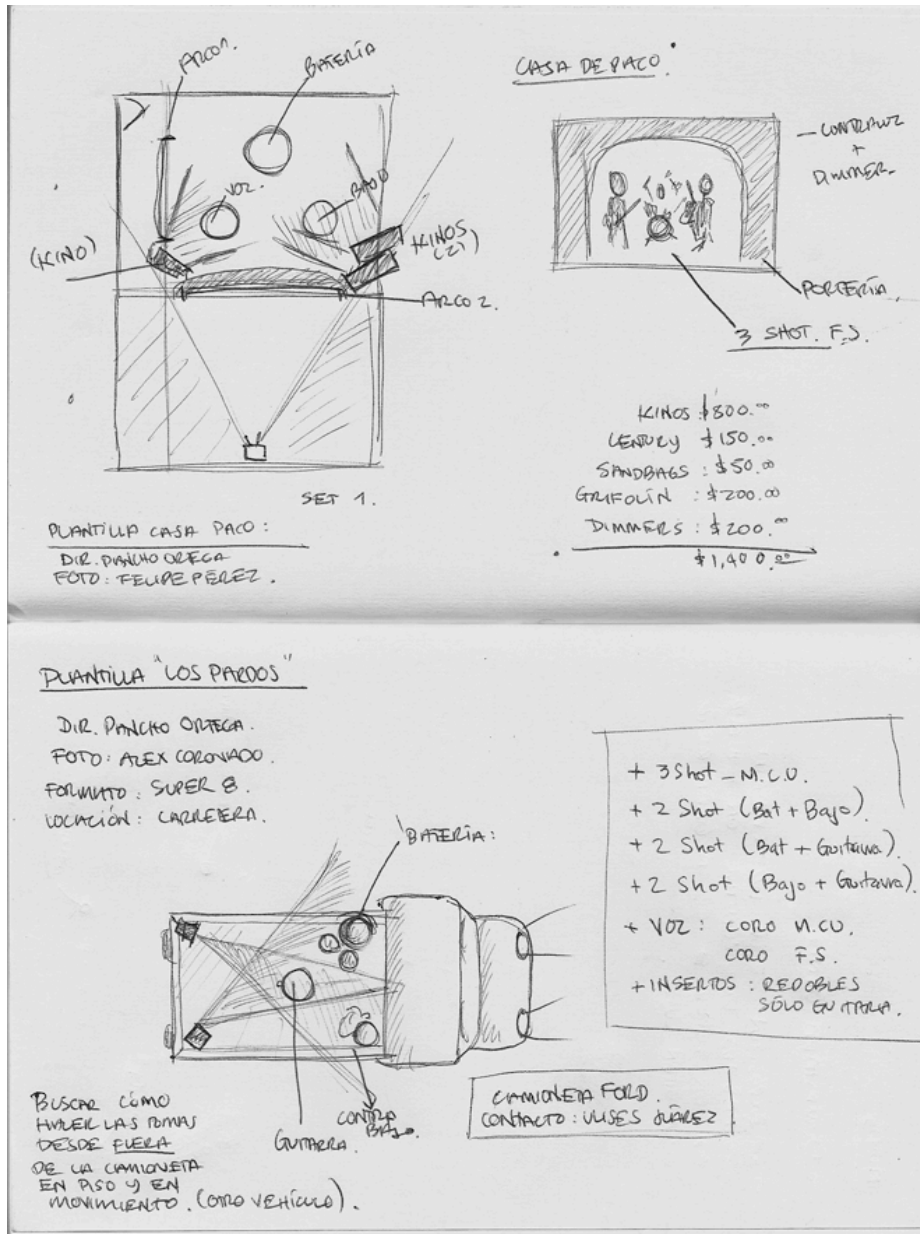


Figura 22.

Plantillas y bocetos

El bajo presupuesto del videoclip, restringió el uso de material filmico a muy pocos cartuchos de Super-8. Por lo mismo, se planeó una meticulosa lista sobre las tomas que se necesitaban.



Figura 23.

Stills del videoclip Bajo el manto de la noche

Los stills muestran las tres diferentes locaciones que se filmaron. La primera es un parque público de patinetas que se encuentra en el cruce de Circuito Interior y San Cosme, la película que se utilizó fue la VISION 2 de KODAK. La segunda locación es una carretera donde se montó a la banda en una camioneta Ford de 1950, la película que se utilizó fue TRI-X y PLUS-X también de KODAK. La tercera y última locación fue el interior de una casa de 1940 en Santa María de la Ribera, la película empleada fue VISION 3 de KODAK.



Figura 24.

Stills del videoclip Bajo el manto de la noche

Para interpretar audiovisualmente el tema musical, se tomó a bien realizarlo bajo el formato del Super-8. Debido a que el material era limitado y los cortes de edición exigían una basta cantidad de tomas, se realizó una estricta y cuidadosa planeación. El resultado final conlleva más de 250 cortes de edición en menos de 400 pies de película expuesta.

Cambiar la propuesta de hacer el proyecto en película en vez del soporte digital, implicó en la producción un cambio muy importante tanto en la economía, como en el concepto visual y en los tiempos de realización. Elegir una cámara como la Minolta, indica mucho la época en que se fabricaron esos artefactos; cámaras de cine hechas, desde su ergonomía hasta la inclusión de un exposímetro sumamente sencillo de utilizar, para aficionados. Como consecuencia de estas decisiones, la banda se encontraba en un estado de alerta y euforia al realizar las

tomas. Se contaba con poco material para filmar obteniendo así un rigor y adrenalina singular en el set.

Al concluir la proyección final del videoclip, se observaba una fermentación en las tomas a causa del tiempo transcurrido. Un asombro destellaba en la mirada de los intérpretes. Algunas secuencias no las recordaban y al hacer un ejercicio de memoria resignificaban lo sucedido con un producto final más que engloba la esencia de la banda.

Al elegir un formato análogo contra uno digital, se observan cambios tanto en los procesos de producción como en los tiempos y ritmos cinematográficos. De la misma manera que la implementación del casete y los sistemas digitales, ofrecen al usuario la oportunidad de grabar las tomas que necesite, el optar por un sistema análogo puede brindar un rigor y concentración en la toma que deriven en imágenes con mayor fuerza dramática. Realizar “Bajo el manto de la noche” mediante un formato de Super-8 transformó tanto el proceso creativo del director como el de la misma banda.

3.3 Tercera pieza audiovisual: “La Pasión de Iztapalapa”.



Ficha técnica:

Título: “La Pasión de Iztapalapa”.

Género: Falso trailer.

Dirección: Francisco Ortega.

Año de producción: 2010.

Duración: 1:00 minuto.

Formato: Super-8.

Cámara: Minolta.

Sinopsis:

Un montaje entre la conmemoración de la Semana Santa en la Delegación Iztapalapa y audios de las grandes películas bíblicas de Charlton Heston dan como resultado *La pasión de Iztapalapa*. Totalmente filmado en Super-8, la obra contrapuntea las grandes producciones de Hollywood de los años cincuenta con la ingenuidad de una comunidad mexicana que produce anualmente un magno evento religioso.

Durante el año 2010, se documentó la celebración de la Semana Santa iztapalapense. Desde un principio, el eje de la obra tenía un matiz artístico, ya que no buscaba el mero registro del evento, sino la búsqueda de un tratamiento visual que posteriormente diera lugar a la creación. La imagen no debía de manejarse como si se tratara de una producción televisiva (múltiples cámaras, gran equipo de producción y el intento de registrar todo el evento). Por el contrario, se buscaba una narrativa que acentuara la violencia y la estética misma de la conmemoración; la película de Super-8 cubría dichas necesidades.

Debido a las condiciones del proyecto, se compraron ocho cartuchos de cincuenta pies de película, dando un total aproximado de veintiún minutos en bruto. Un material bastante limitado, sobre todo si se comparara con un *Blue Ray* o un casete de video de sesenta minutos. Por tal motivo, la planeación del rodaje y la ejecución de cada disparo, se hizo bajo un esquema de francotirador. Se había estudiado previamente el recorrido y colocado bancos estratégicos, se llevaba también un exposímetro de mano y la producción se rigió bajo un estricto control en el número de tomas.

Los días de filmación fueron el Domingo de Ramos y el Viernes Santo, ya que se buscaba tener imágenes en las que mayormente estuviera involucrado el pueblo. La entrada de Jesús a Jerusalén (Domingo de Ramos), ofrecía la oportunidad de ver al pueblo con palmas y ramos para aplaudirle al protagonista. Mientras que el Viernes Santo daría lugar a la representación de la pasión de Cristo. Las imágenes que se buscaban, apuntaban hacia la formas de representación del relato bíblico por parte de la comunidad. Pelucas, barbas de plástico, túnicas de terciopelo y escobas para los cascos romanos, bastaban para ambientar la magna producción.

Sobra decir que de las dieciséis delegaciones del Distrito Federal, Iztapalapa es una de las más particulares. Situada al oriente de la ciudad, con altos números de población e impunidad, la zona se convierte es una de las más conflictivas del país. Sin embargo sucede un interesante fenómeno durante la celebración religiosa, ya que los índices de delitos cometidos bajan hasta un 75% durante la fiesta religiosa. Y bien, no se trata de una reflexión religiosa que detiene a los delincuentes a proceder en sus actividades ilícitas, sino en un fenómeno de colaboración comunitaria que aporta al pueblo una sólida identidad.

Los días Santos, las personas terminan labores temprano para salir de sus casas rumbo a la procesión. Caracterizados de soldados romanos, fariseos o ciudadanos de Jerusalén, las mantas y huaraches no se hacen esperar para vestir a los miles de extras que participan. Debido a esta gran colaboración, vecinos y familiares apartan sus conflictos y los altos niveles de criminalidad disminuyen. La identidad de la comunidad sale a flote para poner en alto el orgullo que les genera su localidad.

Con este ambiente de fervor inicia la representación de la pasión de Cristo en Iztapalapa. Resulta interesante observar la entrega que tiene el pueblo hacia el evento, mezcla del fanatismo religioso con un sentido de orgullo e identidad comunitaria. Resulta fascinante observar el ingenio para suplir las necesidades dramáticas del acto. El vestuario, los sets y los efectos especiales como la sangre y la crucifixión, bien podrían compararse con las de una producción cinematográfica.

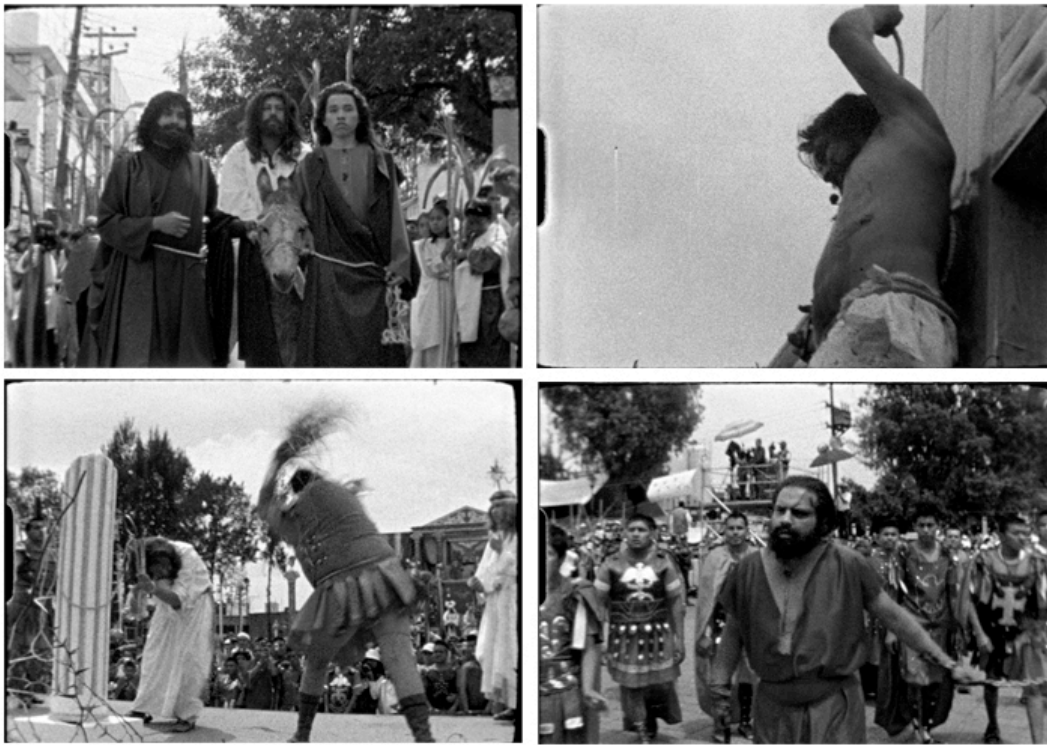


Figura 25.

Stills de La Pasión de Iztapalapa.

La captura del evento se efectuó desde el Domingo de Ramos hasta la crucifixión en Viernes Santo. Las imágenes muestran el desgaste de la imagen que aporta el trabajar con Super-8.

El Viernes Santo comienza con Jesús encarcelado. En una de las casas de Iztapalapa se encuentra encerrado tras unos barrotes con frutas colgadas. El pueblo acude a visitarlo antes del juicio ante el sanedrín. Sucede un momento de empatía muy particular en la que los asistentes comienzan a entrar a la ficción de la historia y el personaje de Jesús lentamente se apodera del joven intérprete. Posteriormente llega un carruaje de soldados romanos para llevarlo ante Poncio Pilato. Comienza el juicio, la condena a muerte y el recorrido de la cruz que

culminará en el Cerro de la Estrella. Al paso de la representación, miles de soldados romanos resguardan las calles del barrio Iztapalapense.

Debido a la connotación religiosa y a la fuerza de las imágenes que genera la representación, surge una empatía que raya entre el fanatismo y la encarnación de los personajes. El pueblo llora al ver pasar al personaje de Jesús. Los soldados romanos controlan a la multitud y el acceso a las calles, llegando a existir conflictos con las autoridades civiles que la Delegación ha dispuesto. Jesús y sus apóstoles se dejan llenar por la pasión de la comunidad, entrando cada vez más al personaje. Al no contar con una preparación dramática profesional, los no actores presentan un apego al personaje del que posteriormente lidiarán para librarse.

Concluida la representación los ocho cartuchos habían sido cuidadosamente expuestos. De la misma manera que el videoclip de Los Pardos, el material se reveló en los Estudios de Alta Sensibilidad y se realizó el telecine en Ollin Studio. Sin embargo el cambio intrínseco de la obra sucedió en la postproducción.

Habiendo revisado las imágenes capturadas, se encontró que la textura de la película había aportado a la producción un carácter nostálgico. De una manera muy apegada a los principios documentales del Super-8, se había registrado la procesión y en algunos momentos mostraba un desgaste que remitía a los años cincuenta. Fue hasta ese momento en que la producción de Iztapalapa pudo ser reinventada como si se tratara de una puesta hecha para la cámara. De la misma manera que las épicas producciones del cine bíblico de Hollywood, nuestra fuente contaba con caballos, burros, soldados romanos, fariseos, efectos especiales de sangre y miles de extras que rodeaban la ciudad. La idea del montaje se había apropiado de la obra.



Figura 26.

Stills de La Pasión de Iztapalapa.

Las imágenes muestran el íntimo vínculo de los Iztapalapenses con la Semana Santa. Como una gran tradición del barrio, la comunidad crea cada uno de los vestuarios necesarios de la producción del evento.

Revisando los trailers de las películas de Cecil B. DeMille como *Sansón y Dalila*⁶⁷ y *Los Diez Mandamientos*⁶⁸, se encontró una gran semejanza con respecto al material obtenido en Iztapalapa. Grandes escenografías y una fotografía estridente enmarcaban las producciones. Cada una reflejaba el poder adquisitivo y las formas de resolver los conflictos cinematográficos de cada país. Mientras que la

⁶⁷ DeMille, C. (1949). *Sansón y Dalila*. [DVD]. Ciudad de México: Paramount Home Entertainment México.

⁶⁸ DeMille, C. (1956). *Los diez Mandamientos*. [DVD]. Ciudad de México: Paramount Home Entertainment México.

norteamericana mostraba grandes paisajes e inmensos decorados, la nacional adaptaba una ciudad y no le importaba el desfase con respecto a los cables y huellas urbanas que rodeaban el evento. Una resolvía los peinados con estilistas y la otra con pelucas de plástico. Pareciera que le importara mucho más a la estadounidense el concentrarse en los detalles que llevaran al espectador a la credibilidad de la época. Pero para el caso de la producción mexicana, el matiz religioso y el embudo que sufren los actores naturales, llevan a una catarsis en la que la línea entre la realidad y la ficción se diluyen.

Siguiendo los principios de yuxtaposición de Godard⁶⁹ en *Cahiers du Cinema*, se realizó un montaje entre ambas producciones. Las imágenes de Iztapalapa montadas sobre los audios de las películas de DeMille, darían pie a la conclusión de la obra. La música estridente de las trompetas del Imperio Romano se empataba con los cascos de escoba del pueblo mexicano. De esta manera se construye, a partir de un material documental, un montaje que da lugar al falso trailer.

La pasión de Iztapalapa es una puerta al pasado nostálgico del que se ha hablado anteriormente en la presente investigación. Invita al espectador a vincularnos con nuestras tradiciones y ver la semejanza que existe con el cine épico norteamericano. De una manera lúdica, presenta los avances de una película que nunca existirá.

⁶⁹ Godard, J.L. (1980). *Introducción a una verdadera historia del cine*. Barcelona: Gustavo Gili.

CONCLUSIONES

Desde sus orígenes, la producción audiovisual ha enfocado gran parte de sus esfuerzos en la investigación de los avances tecnológicos a beneficio de la narrativa. La implementación del sonido, el color y los trucos de cámara, por poner algunos ejemplos, han ayudado al medio a involucrar al espectador de una manera más honda en la historia que sucede en la pantalla. El cine propiamente es un medio que parte de una naturaleza tecnológica, de máquina, como lo explica Francesco Casetti⁷⁰ y que busca la exploración tecnológica en beneficio de su narrativa y expresividad.

La presente investigación ha puntualizado en estudiar el proceso de cambio de la película cinematográfica hacia los dispositivos de almacenamiento digital. De ninguna manera se buscó la comparación técnica o la justificación de las añoranzas melancólicas del filme sobre el soporte digital. Por el contrario, señala que incluso en una época digitalizada, existe una fuerte tendencia por el uso de la imagen accidentada, romántica y de añoranzas por un pasado estético propias de los formatos de Super-8 y 16mm. A esta tendencia, se le ha denominado *añoranza por el pasado*, según los estudios de Jameson⁷¹.

En un principio, esta investigación estudiaba los dos tipos de formatos y sus características propias. Pareciera que el resultado visual apuntaría directamente hacia el medio de captura, como si el accidente de la película impregnara al filme de una manera única, imposible de crear con las cámaras digitales. Sin embargo, al ir estudiando los resultados que se podían obtener mediante la postproducción digital que emulaba dicha visualidad, el enfoque dejó de centrarse en un plano técnico y visual, y encontró una impronta que surge a partir de la elección del formato en el proceso creativo.

⁷⁰ Casetti, F. (1990). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós

⁷¹ Jameson, F. (1998). *Teoría de la posmodernidad*. Madrid: Trotta

El rigor que exige el uso de la película cinematográfica en una producción, nutre al realizador y lo orienta a enfocar su concentración hacia un proceso técnico cargado de la intuición y sensibilidad. Los estudios prácticos del cineasta norteamericano Robert Rodriguez, fungieron para ilustrar que la realización cinematográfica se encuentra en una fase de abandono de la película cinematográfica. Quince años más tarde de haber filmado *El Mariachi*⁷² con una cámara de Súper 16mm y con un presupuesto mínimo, el director presentó *Planet Terror*⁷³, una película de zombies realizada completamente con soportes digitales pero con una visualidad y desgaste filmico propio de los antiguos formatos cinematográficos. El resultado visual es impecable. La conclusión a la que llega el autor ha sido la misma desde el año en que filmó su primer largometraje: La película la hace el director. No la cámara.

El estudio del trabajo creativo de Robert Rodriguez, se sostiene mediante sólidas bases que adquirió desde muy joven al filmar su primer largometraje. La seguridad al filmar, el uso exacto de la película y la negación a repetir tomas, han forjado a uno de los directores más eficientes de la industria norteamericana. Su proceso creativo coincide con esta investigación al aprovechar los cambios técnicos que presenta la revolución digital actual de una manera eficiente y cuidada.

Existe pues, como se ejemplifica en el caso de Rodriguez, una tendencia hacia el uso de la imagen nostálgica, desgastada y melancólica. Los estudios de Jameson⁷⁴, son puntuales en cuanto a la pena que sufre el hombre posmoderno al verse ausente en la historia y buscar encontrarse a través de la melancolía en este tipo de imágenes. La última película de Woody Allen⁷⁵, *Media noche en París*,

⁷² Rodriguez, R. (1992). *El Mariachi*. [DVD]. Culver City: Columbia Pictures.

⁷³ Rodriguez, R. (2007). *Planet Terror*. [DVD]. Santa Monica: Genius Products LLC.

⁷⁴ Jameson, F. (1998). *Teoría de la posmodernidad*. Madrid: Trotta

⁷⁵ Allen, W. (2011). *Midnight in Paris*. [DVD]. Culver City: Sony Pictures Home Entertainment.

dibuja mediante la comedia esta misma situación, al presentar a Owen Wilson como un escritor que ahora vive en París en la época de oro del jazz. El filme reflexiona sobre el síndrome de la edad de oro, al cual se refiere a la idea melancólica de que las cosas en el pasado eran mejores. Al concluir la película, el personaje principal ha emprendido varios viajes en el tiempo y finalmente decide quedarse en el presente. La metáfora que presenta Allen, tiene que ver con lograr vivir con el pasado, no en él. En este punto convergen las teorías de Jameson con las del director neoyorkino, ya que la búsqueda y recurrencia hacia el pasado, es un síndrome de la posmodernidad y pocas veces se ha efectuado como objeto de estudio.

La comparación de los trabajos de Rodríguez y de Allen, tienen sentido al yuxtaponerlos con los escritos de Alejandro Baer⁷⁶ y la memoria. La producción audiovisual, al igual que la memoria, exige una depuración. En el cine, es necesaria la selección cuidadosa del material, lo que Rodríguez advierte como un gran peligro al utilizar formatos digitales, ya que el encarecimiento de la postproducción aumenta directamente proporcional al número de tomas que se hagan. Rodríguez advierte que es mejor hacer una elección desde el momento de capturar la imagen y dejarle el menor número de tomas al postproductor.

Por otra parte, la cinta de Woody Allen *Media noche en París*, muestra de una manera cómica las consecuencias de vivir románticamente en el pasado. El creer que los tiempos anteriores fueron mejores, nos lleva a dejar de apreciar el presente que vivimos. Soltar las imágenes del pasado y la memoria es parte de una depuración que exige la vida. De la misma manera, sucede con los hallazgos encontrados en las experimentaciones plásticas de esta investigación: el acto inconsciente de archivar, podrá convertirse en un almacenamiento desmesurado

⁷⁶ Baer, A. (2006). *Holocausto. Recuerdo y representación*. Buenos Aires: Losada.

que acabe por destruir el sentido de los soportes digitales. A continuación se describirán los puntos cruciales en que convergen estas ideas en cada una de las piezas presentadas:

En la primera obra audiovisual, “Render”, se enuncia una madurez adquirida al dejar descansar el material y no poder verlo de una manera inmediata. Si bien se ha dicho que la instantaneidad de los soportes digitales es una de sus mayores ventajas, al experimentar un distanciamiento del material (requerido por los tiempos y costos del revelado y escaneo), el director puede encontrar una gran sorpresa y reinterpretación al ver sus imágenes por primera vez. Esta distancia podría compararse con la pintura, cuando el autor está inmerso en la creación y decide tomar unos pasos hacia atrás para poder contemplar su trabajo de una manera más alejada. Al examinarla desde fuera, el creador puede tomar una diferente postura y entonces volver al cuadro para continuar pintando. El proceso de “Render” es una exploración filosófica hacia los procesos creativos y el valor del tiempo relacionado con la madurez de la obra.

Posteriormente, se realizó el videoclip “Bajo el Manto de la Noche”. Para esta producción, como se describe anteriormente, la estética visual que mejor convenía a la banda de *punkabilly*, era la propia de los primeros usos del Super-8. Debido a la rapidez de la canción, era necesaria una velocidad que sólo se lograría con una gran cantidad de emplazamientos de cámara y una edición que jugara con ellas. El problema que se presentaba tenía que ver con el costo de producción y los pocos recursos que se contaban, por lo que el material virgen que se contaba era muy limitado. Teniendo claro los consejos de producción de Rodríguez, se lograron disparar múltiples emplazamientos bajo un estricto cuidado del material. De ninguna manera se permitió hacer segundas tomas, y cuando llegaba a suceder un error, se volvía a disparar pero con un ángulo o posición de cámara diferente.

Estas decisiones se reflejaron en la postproducción, ya que habiendo una gran cantidad de imágenes y en tan poco material, se pudieron hacer más de 250 cortes de edición. La reflexión que presenta esta pieza sucede al elegir los encuadres y al tener una edición formulada en la cabeza durante el rodaje. El uso adecuado del material, ya sea fílmico o digital, ahorra en tiempos de postproducción y brindan al editor una selección más certera del material.

Por último, se desarrolló la obra “La Pasión de Iztapalapa”, una captura en Super-8 de la procesión de la Semana Santa, que posteriormente encontró una yuxtaposición con los audios del cine de Cecil B. DeMille. En este caso, primeramente se capturó un evento de manera documental, es decir, sin que pudieran controlarse las acciones y trazos de los personajes. El material era reducido con respecto a las múltiples acciones que se presentarían. Para optimizar los recursos, hubo una primera selección de lo actos que se capturarían.

Una vez filmado, el cuerpo de la obra no encontraba salida como producto audiovisual. Las imágenes eran muy pocas para hacer un documental y las acciones no daban para hacer un cortometraje. Entonces se hallaron los trailers de los filmes bíblicos de Cecil B. DeMille y se decidió yuxtaponer los audios con las imágenes capturadas. El resultado es un falso trailer que señala la gran similitud entre ambas producciones y las representaciones visuales de las creencias religiosas. De nuevo, en este caso, la elección del formato limitó al creador a tener lo que originalmente buscaba, pero pudo darle una madurez al dejar reposar el material y encontrar un nuevo significado al encontrarse con la obra.

Habiendo realizado las tres obras audiovisuales, la investigación ha encontrado una serie de formatos digitales que pueden emular los efectos de la visualidad nostálgica antes descrita. Aplicaciones de fotografía antigua se encuentran a la

orden del usuario incluso en teléfonos celulares. Resulta interesante que crecen de la misma manera la calidad de las cámaras y pantallas digitales como el número de efectos de postproducción que derivan en una imagen desgastada. Este efecto es una respuesta a los cambios tecnológicos que sufre la sociedad actual. La era virtualizante que describe Mirzoeff⁷⁷ en consecuencia, tiene un eco nostálgico que abrumba a la sociedad y encuentra resguardo en la añoranza por el pasado.

La elección de los formatos para la realización de un video con técnicas análogas y digitales, modifican no sólo los costos y las dinámicas de producción, sino las interpretaciones que suceden frente a la cámara y los procesos de creación de los involucrados. El rigor y la espontaneidad que derivan de las técnicas análogas se ve reflejado, de una manera muy sutil, en una denuncia audiovisual posmoderna ante el enajenamiento que sufre la sociedad actual. Quede a juicio del espectador las reflexiones resultantes presentadas en las obras de esta investigación.

⁷⁷ Mirzoeff, N. (1999). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.

REFERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acha, J. (1997). *Los conceptos esenciales de las artes plásticas*. México: Ediciones Coyoacán.
- Allen, W. (2011). *Midnight in Paris*. [DVD]. Culver City: Sony Pictures Home Entertainment.
- Andrew, D. (1978). *Las principales teorías cinematográficas*. Madrid: Rialp Ediciones.
- Augé, M. (1992). *Los "No lugares". Espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.
- (1998). *Las formas del olvido*. Barcelona: Gedisa.
- Aumont, J. (1998). *La estética hoy*. Madrid: Cátedra.
- Baer, A. (2006). *Holocausto. Recuerdo y representación*. Buenos Aires: Losada.
- Balázs, B. (1978). *El film: evolución y esencia de un arte nuevo*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Banksy. (2006). *Wall and piece*. Londres: Century, The Random House Group Limited.
- Barthes, R. (1990). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Bau, N. (1975). *La práctica el Super-8*. Barcelona: Omega.
- Baudrillard, J. (1991). *De la seducción*. Barcelona: Cátedra.
- Bazin, A. (1966). *¿Qué es el cine?*. Madrid: Rialp.
- Benjamin, W. (1973). *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Bourdieu, P. (1979). *La fotografía: un arte intermedio*. México: Nueva Imagen.
- Calabrese, O. (1994). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Canclini, N. (1990). *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.
- Casetti, F. (1990). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Coen, J. (2000). *¿Dónde estás hermano?* [DVD]. Burbank: Touchstone Home Video.
- Corbijn, A. (2005). *The work of director Anton Corbijn*. [DVD]. Nueva York: Palm Pictures.
- Danto, A. (1999). *Después del fin del arte*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- DeMille, C. (1949). *Sansón y Dalila*. [DVD]. Ciudad de México: Paramount Home Entertainment México.

- (1956). *Los diez Mandamientos*. [DVD]. Ciudad de México: Paramount Home Entertainment México.
- Dubois, P. (1983). *El acto fotográfico: de la representación a la recepción*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Durand, R. (1993). *Historia de pasajes o el mundo después de la fotografía*. Salamanca: Ediciones de la Universidad de Salamanca.
- Eisenstein, S. (1989). *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Ed. Rialp.
- Figgis, M. (2000). *Timecode*. [DVD]. Nueva York: Screen Gems.
- (2001). *Hotel*. [DVD]. Nueva York: Screen Gems.
- (2007). *Digital Filmmaking*. Nueva York: Faber and Faber.
- Fleming, W. (1989). *Arte, música e ideas*. Colombia: McGraw-Hill.
- Fontcuberta, J. (1997). *El beso de Judas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Godard, J.L. (1980). *Introducción a una verdadera historia del cine*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gondry, M. (2003). *The work of director Michel Gondry*. [DVD]. Nueva York: Palm Pictures.
- (2008). *You'll Like This Film Because You're In It: The Be Kind Rewind protocol*. Nueva York: Picturebox
- (2009). *Michel Gondry 2: More videos before & after DVD 1*. [DVD]. Los Angeles: Partizan Pictures.
- Green, J. (2009). *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge: Polity Press.
- Jameson, F. (1998). *Teoría de la posmodernidad*. Madrid: Trotta
- Jonze, S. (2003). *The work of director Spike Jonze*. [DVD]. Nueva York: Palm Pictures.
- Klein, N. (1999). *No logo*. Barcelona: Paidós.
- Kracauer, S. (1996). *Teoría del film: la redención de la realidad física*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Marchán Fiz, S. (1986). *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad "posmoderna"*. Antología de escritos y manifiestos. Madrid: Akal.

- McKee, R. (1997). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Minus.
- Metz, C. (1963). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Mirzoeff, N. (1999). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Proudhon, C. (1980). *Sobre el principio del arte y sobre su destinación social*. Buenos Aires: Aguilar Argentina.
- Rodriguez, R. (1992). *El Mariachi*. [DVD]. Culver City: Columbia Pictures.
- (1995). *Rebel without a crew. Or How a 23-Year-Old Filmmaker with \$7,000 Became a Hollywood Placer*. Nueva York: Penguin Books.
- (2007). *Planet Terror*. [DVD]. Santa Monica: Genius Products LLC.
- Romanek, M. (2005). *The work of director Mark Romanek*. [DVD]. Nueva York: Palm Pictures.
- Sartori, G. (1986). *Homo videns: La sociedad teledirigida*. México: Taurus.
- Sheppard, R. (2002). *Is Digital Better than Film?*. Nueva York: Outdoor Photographer.
- Toodorov, T. (2000). *Los abusos de la memoria*. Barcelona: Paidós.
- Tausk, P. (1978). *Historia de la fotografía en el siglo XX: de la fotografía artística al periodismo gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Van Sant, G. (2003). *Elefante*. [DVD]. México: HBO Films.
- (2007). *Paranoid Park*. [DVD]. México: HBO Films.
- Vargas, I. (2001). *Escultura mexicana, de la Academia a la instalación*. México: CONACULTA-INBA