TESIS
COS 2001
C33

Universidad Católica Andrés Bello
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social
Mención Audiovisual
Trabajo de Grado

PROPUESTA DEL CINE DIGITAL COMO ALTERNATIVA DE CREACIÓN Y EXPRESIÓN AUDIOVISUAL

Tesistas: Leo Felipe Campos Sayago
María José Coronel Ferrer
Tutor: Donald Myerston

Caracas, 04 de septiembre de 2001

ÍNDICE GENERAL

Introducción 11

Justificación del Proyecto 15

Objetivos perseguidos 17

Exposición del problema 18

PARTE I: El contexto del cine digital

1. Buscando la noción 19
2. Gestación 25
3. ¿Por qué cine digital? 28
   - 3.1. Un asunto de costos 28
   - 3.2. Cuando se trata del documental 32
   - 3.3. Hablando de versatilidades 34
   - 3.4. Buscando una nueva estética 35
4. Cuando la invasión es inminente 37
   - 4.1. Invasión hispana 38
   - 4.2. El digital en el resto del mundo 48
   - 4.3. La otra invasión digital 52
   - 4.4. Festivales de cine digital 54

PARTE II: Sobre el cine, el video y otras consideraciones.

1. El video vs. el cine 57
   - 1.1. Sistemas de video 57
   - 1.2. Percepción de la imagen 58
   - 1.3. Registro del color 59
   - 1.4. CCD vs. película 60
   - 1.5. Estética 62
   - 1.6. Sonido 62
   - 1.7. Digital vs. 16 mm. 63
   - 1.8. Proporción de la pantalla 64

2. Aspectos técnicos del Digital 65
2.1. Hablando de tecnología 66
2.2. Hablando de formatos 70
2.3. Seleccionando la cámara 73
2.4. Iluminando en digital 77
2.5. Problemas de proporción de encuadres 81
2.6. Sonido digital 85
2.7. Edición computarizada 87
2.8. La conversión 90
3. De atributos y posibilidades 99
3.1. Del otro lado del cine digital 111
4. Entre la democratización del medio y la agonía del celuloide 117
PARTE III: *El hombre de la flor en la boca*
1. Aspectos financiero del cortometraje 127
2. Proceso creativo 133
2.1. El resultado 136
2.2. Sinopsis 136
2.3. Tratamiento 137
2.4. Estudio cuadrimensional de los personajes principales 139
2.5. Guión literario 146
2.6. Guión técnico 155
3. Aspectos artísticos 163
3.1. Casting 163
3.2. Vestuario 165
3.3. Maquillaje 166
3.4. Utilería 167
4. Aspectos de producción del cortometraje 169
4.1. El equipo de trabajo 169

4.2. El equipo técnico 171
4.3. Búsqueda de locaciones 173
4.4. Transporte 174
5. Presupuesto del cortometraje 176
Conclusiones 182
Referencias bibliográficas y electrónicas 185
Glosario 191
Anexos 194

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.
Descripción de las principales cámaras digitales del mercado 76

INTRODUCCIÓN

El último informe venezolano sobre las industrias culturales y comunicacionales auspiciado por Innovatec Cultural Industries Research Report y realizado por Carlos Guzmán Cárdenas (1996-1999), reafirmó la debilidad del cine nacional para consolidarse como un sistema estable de producción; el motivo: los elevados costos de insumos *importados, el incremento en los niveles salariales y los* esquemas de contratación, y la intensificación de los niveles de producción por la competencia internacional.

En Venezuela, hasta para los cineastas más reconocidos, resulta una odisea proyectar una historia audiovisual, entonces ¿qué posibilidades puede tener un principiante con menos recursos económicos, dentro de un sistema en el cual el Estado, con sus aportes y subvenciones, se presenta como la única salida? Actualmente existe una alternativa: el cine digital. Una nueva técnica audiovisual que permite narrar un cuento con imágenes en movimiento, sin necesidad de gastar miles de miles de dólares para verlo expuesto en una sala cinematográfica.

Existen diferentes acepciones de cine digital: el cine que se hace solo con el uso de un computador (animación), el cine que se graba en video digital y se distribuye por la red electrónica, el cine que se hace en soporte digital y se proyecta en unas salas que poseen equipos especializados para video, y el cine que se captura en

video digital y posteriormente se transfiere a formato 35mm. para poder distribuirlo de la manera convencional.

La propuesta que plantea el presente proyecto se refiere a la última acepción: presentar un plan de producción para un cortometraje que será grabado con una cámara de video digital y posteriormente transferido a formato de película 35mm. para poder llegar al público a través de las salas comerciales y participar en mercados y festivales de cine nacionales e internacionales. Para ello se presentan unas herramientas técnicas y contextuales acerca del cine digital, y posteriormente se muestra el proceso de preproducción de *El hombre de la flor en la boca*, una adaptación cinematográfica de la obra teatral del mismo nombre de Luigi Pirandello, un dramaturgo italiano.

La decisión de concebir el guión escrito como un cortometraje digital se debe a que dicha técnica permite el ahorro de costos en material virgen y en honorarios del equipo de producción (el grupo de trabajo es más reducido), el ahorro de tiempo por las facilidades de iluminación y emplazamiento de una cámara tan liviana, la grabación de sonido digital directo a la cámara evitando así la sincronización, y además el menor riesgo presupuestario y la tranquilidad que implica poder grabar tomas en video digital, tantas veces sea necesario hasta quedar conformes con el resultado.

Asimismo, permite llegar a las salas de cine masivas, y mostrar una película con una estética particular desde un

proyector de celuloide, sin haber pasado por el engorroso y costoso proceso de revelado, copiado, y todo lo habitual para la película de cine implica.

En un principio se quería presentar como trabajo de grado un cortometraje bajo la técnica del cine digital ya culminado, pero a medida que el proceso iba avanzando se hizo cada vez más difícil recaudar el dinero necesario para la producción. Es así como el trabajo de grado pasa a ser de una producción audiovisual a un plan de producción para el mismo guión haciendo uso de la técnica digital. El cortometraje espera ser grabado en unos cuantos meses.

Cuando se inició la elaboración del plan de producción para un cortometraje realizado bajo la técnica de cine digital, se encontraron algunos inconvenientes: cómo se le va a enseñar a la gente a hacer un cortometraje en cine digital, si no tienen claro a qué se refiere el cine digital. Los tesistas habían elaborado una arqueo para su beneficio personal en la elaboración de su cortometraje y entonces decidieron incluir el esbozo (conceptualización del tema, proceso, equipos, tecnologías...) del cine digital, para que quienes leyesen su tesis entendieran de qué se está hablando.

Las dificultades encontradas a la hora de realizar el arqueo fue la cantidad de información confusa contenida en la red, y la escasez de bibliografías oficiales acerca del cine digital por la novedad del tema. A pesar de ello, se procuró filtrar la información y manejarla de manera que se

hiciese más entendible para cualquier persona que se atreviera a leerla. Fue un trabajo difícil porque el *aspecto técnico del tema fue tratado con un libro titulado Shooting Digital*, de Marcus Van Bavel, escrito en inglés, que maneja muchos tecnicismos y expresiones idiomáticas, en ocasiones complicados de traducir.

Como guía metodológica y estructural para el escrito, los tesistas se apoyaron en *¿Cómo hacer una tesis?* de Carlos Sabino, y se apegaron según fue el caso a las anotaciones contempladas en el Manual del Tesista de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello.

En el campo audiovisual no existe una delimitación muy clara del cine digital, por lo que se presenta como un fenómeno muy extenso que vislumbra muchos cambios y beneficios que aún son inimaginables. Sin embargo, se espera que la manera en que está estructurado el trabajo, con un lenguaje claro y conciso, sea un indicio para el entendimiento del tema y exhorte a todos aquellos artistas ansiosos, a hacer grandes obras audiovisuales que contribuyan con el desarrollo de la industria cinematográfica en Venezuela.

Solo resta un paseo por las páginas y que vean lo que muchos creadores del mundo del cine han verificado sobre la técnica del cine digital.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La debilidad de la industria cinematográfica venezolana obliga a grandes y a pequeños cineastas a buscar otras alternativas de expresión audiovisual que le permitan, con un presupuesto razonable, transmitir una idea con imágenes en movimiento.

La propuesta que se presenta es la aplicación del cine digital: utilizar el soporte del video digital para captar las imágenes, editar en un ordenador con un software compatible y luego transferir a 35 mm. para poder ofrecerlo en la vías convencionales de distribución que tiene el país.

El cine digital es una técnica que desde hace unos años se está practicando en otros países latinoamericanos y del Caribe que comparten la misma realidad cinematográfica que Venezuela, como México, Colombia, Cuba y Argentina.

El resultado: más personas con la posibilidad de mostrar sus historias a través de una película de buena calidad, realizada con bajo presupuesto, con condiciones para ser vista en la gran pantalla, y con los requerimientos necesarios para participar en festivales nacionales e internacionales.

Hay que tomar en cuenta que el cine digital, como se verá más adelante en el contenido del texto, a pesar de representar una alternativa excelente para el llamado cine

independiente, no se puede realizar con unos pocos dólares. La intención original para este trabajo era llevar a cabo la producción de un cortometraje siguiendo esta técnica, pero algunas insuficiencias en el aspecto administrativo impidieron la labor.

Cuando existía la idea de grabar, ya se había revisado el contexto latinoamericano y mundial sobre el tema, y se había hecho una lectura detallada del libro *Shooting digital*, de Marcus Van Bavel, el cual realiza un registro completo sobre las especificaciones técnicas que hay que tener en cuenta cuando se aplica este método de producción. Es así como nace este trabajo, como salida ante el aborto temporal de la realización del cortometraje *El hombre de la flor en la boca*.

Lo que busca este texto es ser de utilidad para todos aquellos estudiantes y profesionales que se inicien en el mundo cinematográfico sin contar con tanto presupuesto, y deseen llevar a cabo un proyecto audiovisual de buena calidad. Que sirva de guía para esas personas, quienes podrían evitarse vicisitudes innecesarias, así como plantearse alternativas que no hayan pensado.

OBJETIVOS PERSEGUIDOS

Objetivo general: realizar un plan de producción para una hipotética ejecución de un guión cinematográfico, siguiendo la *técnica del cine digital (grabar en soporte digital para* transferir a 35 mm.), como una alternativa de expresión audiovisual en Venezuela.

Objetivos específicos:

- Revisar tanto la bibliografía existente como la información disponible en Internet, para establecer un marco contextual sobre el tema del cine digital.

- Determinar las diferencias que existen entre la *utilización del cine y el uso del video en las* producciones audiovisuales.

- Exponer diversos puntos sobre las experiencias previas en la utilización del cine digital, para sustentar la idea de que esta técnica se presenta actualmente como una alternativa para la democratización del cine.

EXPOSICIÓN DEL PROBLEMA

El *atolladero en el que se sumergen muchos cineastas* en el país para terminar sus películas no es secreto para nadie, por lo menos no para alguien que esté un poco inmerso en el medio cinematográfico. El gran problema de fondo: los altos costos de la filmación.

Ante esa dificultad, el resultado deriva en una cantidad muy baja de producciones anuales que, de paso, por su calidad, son incapaces de competir en los mercados nacionales o internacionales, con otras películas realizadas por las grandes industrias cinematográficas.

Por eso se realiza este trabajo, por entender que el cine nacional está estancado en intentos que no trascienden mientras la oferta es cada vez más escasa, en tanto el video digital aparece trayendo consigo algunas ventajas, como ser mucho más económico que el celuloide y perfectamente adaptable al cine.

Ahora la gran pregunta a responder es ¿Podría representar el video un incremento en el número de producciones cinematográficas de la industria venezolana?

BUSCANDO LA NOCIÓN

Las nuevas tecnologías permiten realizar películas con poca inversión (http://www.grupocorreo.es/cibernauta/escaner/cinedig.htm), *La llegada del cine digital podría acabar con la guerra del doblaje* (http://w3.el-mundo.es/2000/07/05/catalunya/5N0061.html), *El cine del futuro será digital y llegará a las salas vía satélite* (http://www.clarin.com/diario/2001-02-10/s-05401.htm), *Una paradoja llamada cine digital* (http://www.analitica.com/cyberanalitica/neroli/9907407.asp), *Primera transmisión digital de cine por Internet* (http://www.zdnet-es.com/pcweek/noticias/2000-06-09-3.html) *Arte digital. El cine digital o la democratización de la producción cinematográfica* (http://www.el-mundo.es/navegante/2000/11/14/portada/974227958.html), *El cine digital marca el arranque del Festival de Sundance* (http://w3.el-mundo.es/papel/2001/01/20/cultura/e000007.html), *¿El celuloide tendrá sus días contados?* (http://www.infosel.com/Entretenimiento/articulo/035217)... Todos estos enunciados son los principales titulares de algunas páginas en Internet que pretenden dar información sobre el llamado cine digital. Cualquiera que realice un recorrido por ellas podría confundirse con las diferentes acepciones que se le han atribuido a esta terminología, debido a su novel existencia.

La primera que se plantea es la expresada sobre el método de captura del material. Bernardo González Burgos,

en su artículo *Cine digital vs. cine tradicional* de la revista *Escenario* (año 2 - num. 4), definió el término como "el manejo de la imagen en movimiento, obviamente siguiendo la lógica del lenguaje cinematográfico, pero en vez de usar celuloide de 35 mm. o 16 mm., lo que se utiliza son video cassettes y cámaras de video".

Enrique Lares, director venezolano del documental *Probado en fuego*, respondió en una entrevista realizada por medio de correo electrónico, que el cine digital es "una *técnica que sirve para hacer películas de una manera más* económica que la tradicional. Simplemente se graban las imágenes de la película con una cámara digital, con lo cual se *reducen los costos, se explotan las posibilidades* estéticas y plásticas del video y después se realiza una transferencia al formato cinematográfico, algo que ya se hace en muchas partes del mundo".

Marcus Van Babel, en su libro *Shooting digital* (1999) nunca determina la frase *digital film* para referirse al cine digital, sin embargo alude a esta técnica resumiendo el proceso de la toma de las imágenes con cámaras de video digital, y su posterior transformación al formato magnético del celuloide.

Paola Rey, redactora de la página web www.tvyvideo.com, también deja entender en algunas entrevistas realizadas a los cineastas Eliseo Subiela, Boris Quercia, Gustavo Álvarez y Arturo Ripstein, que el cine digital es la

posibilidad de registrar en soporte digital lo que se quiere ver en la proyección.

Otro sentido que se le da a la frase, es el que plantea Mauricio Sánchez en su artículo *Cine digital*. Este redactor sobreentiende el hecho de la captura de las imágenes con cámaras de video digital y soporta su visión en el almacenamiento, la distribución y la proyección de las historias (http://clubs.infosel.com/starwars/articulos/noticias/3051/).

Para Sánchez, esta propuesta cinematográfica excluye *completamente al celuloide del cine, es decir, "en vez de* utilizar cintas de película, los largometrajes serán *archivados por algún medio electrónico que sea capaz de* almacenar datos (DVD, CD`s, etc.), y aparecerá una nueva *generación de proyectores que pueda proyectar esta imagen* en las salas por medio de tecnología de punta en óptica y procesamiento de imágenes" (http://clubs.infosel.com/starwars/articulos/noticias/3051/).

El tutor de la página web http://www.antoniodyaz.com, Antonio Díaz, también complementa su idea con el método de almacenamiento y distribución: "debe ser codificada en MPEG2 (hermano mayor del famoso MP3, protagonista de la polémica difusión de música a través de Internet) y ser alojada en un servidor que se ocupe de subirlo al satélite

de comunicaciones. En cada cine tiene que haber otro servidor, una antena parabólica y un proyector digital".

Andrés San Martín, escritor de la revista digital www.fotograma.com, asegura en su artículo *¿de qué hablamos cuando hablamos de cine digital?* (noviembre de 2000) que el sentido de la expresión cine digital es, hoy por hoy, un concepto polisémico y hasta confuso.

Según San Martín, existen tres opciones seguras para apuntar correctamente a la definición del término: "la filmación en formato digital, la producción digital de imágenes (*Jurassic Park*) y la distribución en digital. Esta última implica además, el envío de copias y unas salas de cine adaptadas para proyectarlas... Eso sin dejar de recordar el promisorio campo del cine digital dirigido sólo a Internet".

Otros redactores de cine en páginas web, como Leonardo M. D'Espósito y Diego Lerrer, prefieren hablar de la búsqueda que pueden realizar los directores con la técnica: "la digitalización del cine parece manejarse en dos territorios paralelos y casi opuestos. Llamémoslos (por utilizar los términos en inglés tan afines a este tipo de tecnologías): el *high-end* y el *low-end*" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

El *high-end*, según ellos, responde a "la digitalización como refinamiento, efecto, la transformación de lo real en virtual, técnicas complejas destinadas a

embellecer productos o permitir visualizar los delirios más fértiles de la imaginación de los cineastas". Mientras que el *low-end* simboliza el *territorio digital* para "los rebeldes de la imagen, los que podrán -ahora sí- acceder a hacer cine con una calidad técnica que antes les estaba vedada por razones presupuestarias (los carísimos costos de filmar en 35mm.)".

En la dirección web http://www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo/035217/, se asevera que la distinción del cine digital con respecto al cine como se ha entendido hasta entonces radica en el sistema de distribución y exhibición. "En lugar de enviar varias bobinas con miles de metros de celuloide, se transmitirán unos centenares de gigabytes, que es lo que ocupa el archivo electrónico de una película con alta resolución". En el mismo sitio de Internet, advierten que la "Society of Motion Picture and Television Engineers, el organismo que se encarga de definir los aspectos técnicos del cine, tiene plazo hasta el próximo año (2001) para aprobar toda la normativa del cine digital".

Los comentarios se hacen innumerables pero aún no existe una definición oficial o unificada del término, debido a la novedad y, por ende, a la carencia de textos que delimiten esa acepción común. Esto obliga a una espera necesaria para la aparición de un concepto único.

Hasta ahora todas las acepciones que vinculan al cine con el *hecho digital parecen estar entremezcladas y se*

adecuan a la característica fundamental de la exhibición comercial de una historia contada a través de imágenes en movimiento, que tiene como origen el soporte numeral de unos y ceros que entraña la tecnología digital. En total son cuatro:

- La proyección cinematográfica de una película *realizada totalmente con sistemas computarizados*.

- La distribución de historias audiovisuales a través de Internet.

- La transmisión satelital de una película almacenada en un servidor de computadora, que será proyectada en una o varias salas al mismo tiempo mediante un proyector digital.

- La grabación de historias con cámaras de video digital, que posteriormente serán transferidas al celuloide.

Para efectos del presente texto, la última acepción planteada de cine digital, será la que mayormente se tome en cuenta para establecer un contexto sobre el tema.

GESTACIÓN

Desde sus inicios, el arte de contar historias a través de imágenes en movimiento ha tenido una condición perfeccionista y progresista, incluso antes de la revolución tecnológica ocasionada por la llegada del cinematógrafo de los Hermanos Lumière. Son muchos los avances que han fortalecido al cine y que han dado pie a una infinidad de giros e innovaciones que mantienen hoy en día su esplendor, muy a pesar de aquellos que no veían en el cambio algo favorable.

El invento del montaje, el paso de la película autocromática a la pancromática, la aparición del cine sonoro, la llegada del color, el 16 mm., los lentes anamórficos, el cinemascope, el Dolby surround, los equipos para el desplazamiento de las cámaras, la edición por computadora... fueron, en su momento, causa de dilemas y controversias con respecto a si deformaban o no la esencia del cine. Actualmente todos estos elementos conviven juntos de manera armónica y constituyen el bien llamado séptimo arte.

El turno le tocó ahora al digital, quien volvió a encender la polémica en cuanto a la manera original de hacer cine.

Hernán Guerschuny, en su artículo *Imágenes Paganas, Informe completo sobre la revolución del DV (digital video)* (http://www.haciendocine.com.ar/html/revistas/14/n2.html),

afirma que este formato nace, oficialmente, en marzo de 1995 por un trabajo conjunto de 50 fabricantes entre los que se encuentran Sony, Matsushita, JVC, Philips, Toshiba, Mitsubishi, Hitachi, Sharp, Thompson y Sanyo.

En un principio, las cámaras de video digital fueron creadas para un público hogareño, sin embargo, la exigencia de algunos cineastas independientes, que ya comenzaban a emplear este soporte para la realización de sus películas, obligó al perfeccionamiento de la calidad de la imagen y de los equipos disponibles. Así fue como Sony desarrolló el primer modelo DVCAM, una cámara más profesional que guarda total compatibilidad con el hogareño DV (Guerschuny, http://www.haciendocine.com.ar/html/revistas/14/n2.html).

A pesar de los muchos debates que ha generado, y del nuevo paradigma que supone, la utilización del video no es algo reciente. "En 1968, Jean-Luc Godard registró en video el mayo francés y ya en 1971 el músico Frank Zappa grabó *200 moteles*. En 1982, fue Michelangelo Antonioni, quien lo experimentó con *El misterio de Oberwald*". Claro está, en estos casos se trató de video analógico. (Clarín.com, 15 de abril de 2001, www.clarin.com/suplementos/zona/2001-04-15/z-00703.htm).

Actualmente, el formato digital está siendo utilizado tanto por los bajos costos de producción que supone, como por la versatilidad y el alcance que ofrecen sus equipos para el enriquecimiento de los elementos narrativos de las

películas, lo que constituye la búsqueda de una nueva estética para la creación audiovisual.

Con sus ventajas y particularidades, el método de producir películas digitales caló entre los creadores del cine independiente, y ya desde 1997, proyectó nuevas expectativas para muchos realizadores que observaban con avidez cómo varios filmes que se habían consumado bajo este patrón, eran premiados en algunos de los mejores festivales cinematográficos del planeta: *Festen*, del danés Thomas Vinterberg y *Le idiots*, de su compatriota Lars Von Trier, marcaron el punto de partida cuando recogieron, entre ambas, más de una decena de premios en Cannes, Gijón, Estrasburgo, Nueva York y Los Ángeles.

El panorama parece ahora dibujar una especie de revolución social que tendrá como estandarte la democratización del cine gracias al principal atributo del formato: alta calidad a muy bajos costos.

¿POR QUÉ CINE DIGITAL?

UN ASUNTO DE COSTOS

La mayoría de los cineastas que han utilizado el cine digital para dirigir sus películas, no dudan en asegurar que su experimentación con esa técnica se debe a los altos precios que implican las filmaciones en 35mm., y a la reducción de los precios de producción cuando se utilizan cámaras de video digital para capturar las imágenes.

De acuerdo con Octavio Getino (1996), el importe de las producciones cinematográficas promedia entre los 400.000,00 y los 500.000,00 dólares, aunque asegura que esos costos varían según las circunstancias de cada país. Realmente son muy pocos los realizadores latinoamericanos que cuentan con esa cantidad de dinero para realizar un largometraje, por lo que el número de filmes que se estrenan al año en cada país, depende casi exclusivamente de los aportes que otorga el Estado.

Boris Quercia, el primer audiovisualista chileno en hacer una película digital (*LSD*), respondió a una entrevista realizada por Paola Rey, que la utilización de este método para contar su historia se debió a que "era la única posibilidad que tenía de hacer una película con nuestro limitado presupuesto" (www.tvyviedo.com).

El mismo Quercia afirma en la página web de su largometraje: "no pienso en 35 mm. porque no tengo el dinero para hacerlo", y agrega que a él solo le interesaba poder llegar con su historia a las salas, "y lo hice sin pasar en ningún momento por un proceso químico, yo no hice copia de cine, proyecté desde el video digital con un proyector de video. En el fondo yo estaba mostrando un video y la gente lo veía como una película porque estaba en una sala de cine" (http://www.lsd.cl/).

El director colombiano de *El amor de Carmela*, Gustavo Alvarez, también afirmó que la reducción de los costos fue la razón principal de grabar su largometraje en soporte digital (www.tvyviedo.com).

En la serie de entrevistas realizadas por Paola Rey a los precursores de esta técnica en Latinoamérica, se presentó también al reconocido cineasta mexicano Arturo Ripstein, quien ya tiene dos largometrajes bajo este formato. Él aseguró que su primera consideración para elegir el digital fue, "por supuesto, el abatimiento de los costos. Lo primero que dije es ¿cómo hago para que una película realmente tenga sentido en un país como el nuestro, de una economía definida y que me permita abatir los costos para seguir haciendo mi trabajo?" (www.tvyviedo.com).

Eliseo Subiela, el primero de los cineastas argentinos reconocidos internacionalmente en adoptar el formato digital, fue entrevistado en el sitio web www.isurf.com.ar

(21 de enero de 2000) cuando se encontraba en pleno proceso de grabación de su última realización *Las aventuras de Dios*. Sobre la pregunta del porqué de la utilización de esta técnica para su película, contestó que la escogencia respondió a un acto de supervivencia, "O filmaba de esta forma o me tenía que ir del país porque no podía hacerlo de otra".

Otro que transitó por la razón económica de gastar menos, fue el fotógrafo y director venezolano Enrique Lares, quien grabó la mayor parte de su documental *Probado en Fuego* con una cámara digital. En una entrevista realizada vía e-mail, Lares comentó que el hecho de realizar casi toda su película en DVCAM "se debió a razones presupuestarias... la diferencia era contundente, hacer la película en cine 16 mm. -que es un formato menos costoso que 35mm.- hubiese sido tres veces más caro, por lo menos".

En Colombia, el director del largometraje digital *Soplo de vida*, Luis Ospina, ganó un financiamiento para realizar su película pero encontró muchos problemas de presupuestos. "La opción, entonces, era encontrar otra alternativa o devolverle la plata del premio al Estado. Y como todos sabemos cómo son las cosas del Estado y el estado de las cosas, decidimos saltarnos el eje comercial tradicional para ubicarnos en el campo de la experimentación, razón por la cual optamos por reducirnos a la mínima expresión y grabar la película en video digital para su eventual ampliación a cine, estimulados por las experiencias en este campo de cineastas reconocidos como

Lars von Trier y Alain Cavalier" (http://enrodaje.tripod.com/4mi_ultimo_soplo.htm).

Para Fabio Junco y Julio Midú, dos cineastas campesinos de la zona de Saladillo en Argentina, el contar historias con su cámara digital resulta más sencillo, simplemente toman su cámara y registran sus historias de la única manera que pueden hacerlo. En un reportaje del diario electrónico Clarín.com (30 de mayo de 2001), aseguran que allá, "en medio del campo, existe un espontáneo Dogma pampeano del que se ríen sus propios directores: Ma' qué Dogma. Hacemos películas como las hacemos porque no nos queda otra" (http://www.clarin.com.ar/diario/2001-05-30/c-00601.htm).

Argentina refleja ser uno de los países hispanos con mayor cantidad de iniciaciones en el campo digital del cine. Una de las razones podría estar en la implementación de equipos digitales dentro de los institutos de filmografía debido al ahorro de costos que representan.

Leonardo M. D'Espósito y Diego Lerrer asientan que la mayoría de las escuelas de cine en el país sureño cuentan con equipamiento digital, lo que obliga a los futuros cineastas a trabajar con ese método, porque "implica una baja importante en los costos que enfrentan los alumnos a la hora de hacer sus ejercicios" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

El director de la Escuela Superior de Cinematografía de Argentina, Mauricio Díaz, dice que sus alumnos trabajan con una cámara VX 1000 y montan sus ejercicios en PC con el programa Adobe Premier. "Así ganan en tiempo (tanto en el rodaje como en la postproducción) y en dinero, porque un cassette de dos horas cuesta entre 20 y 50 pesos (la conversión a dólar es casi exacta), y la definición es muy buena" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

Algo parecido opina Mario Santos, director económico de la Fundación Universidad del Cine (www.ucine.edu): "en la Universidad utilizamos DVCam y edición en Avid o Adobe Premier, pero en general se trata de ejercicios, aunque algunos alumnos piensan en el formato digital como una alternativa de producción" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

CUANDO SE TRATA DEL DOCUMENTAL

Uno de los géneros cinematográficos a los que más parece adecuarse el cine digital es el documental. La razón: la despreocupación por el gasto que implica "quemar" miles de pies de película.

En la página web www.haciendocine.com, se asegura que los apasionados de este género, como el argentino Alejandro *Agresti o el colombiano Luis Ospina, "encuentran en el* Video Digital a un aliado fiel, dada su combinación de alta

definición con la comodidad que representa para trabajar" (http://www.haciendocine.com.ar/html/revistas/14/n2.html).

El documentalista argentino Ignacio Busquier, director de *46º La raíz del viento*, es uno de los máximos exponentes de la razón planteada.

Busquier probó el cine digital debido a que estando en Santa Cruz, en la Reserva Tehuelche, lugar de muy difícil acceso en la Patagonia Argentina donde grabó su largometraje, comprobó la verdadera comodidad de una cámara de cuerpo pequeño. Allí "las casas del lugar eran muy chicas, y de haber tenido una cámara mas grande... hubiera sido realmente incómodo, le habría quitado espontaneidad a la gente, que ya de por si se siente invadida al ser grabada".

La Reserva está formada por diez casas, no hay ningún vehículo, solo caballos. "Sacar en este contexto una cámara, una caña con micrófono y un monitor es algo casi violento... Este es el punto donde la elección por un equipo u otro es importante" (www.tvyviedo.com).

El venezolano Enrique Lares, además del abatimiento de costos, se decidió por el video para capturar sus imágenes por entender que el béisbol (uno de los temas principales de su documental), es un evento cuya muestra se acostumbra a observar en ese formato.

HABLANDO DE VERSATILIDADES

El director danés Lars Von Trier, alejado temporalmente de su Dogma 95 (decálogo bajo el cual ya había realizado una película grabada en digital), experimentó nuevamente con este formato en *Dancer in the dark* (premio del Gran Jurado en el Festival de Cine de Cannes).

Según Andrés San Martín, la excusa primaria de Von Trier para utilizar el digital en la captura de sus imágenes fue la de bajar los costos, pero "pronto se dio cuenta que podía filmar una escena con una cantidad importante de cámaras para no repetir las tomas y además tener la elección de muchos ángulos distintos. Llegó a usar 100 cámaras digitales en una escena. Algo inimaginable y absurdo si se piensa en el formato de 35 mm." (http://www.fotograma.com/notas/actualidad/1036.shtml).

En Cuba, el consagrado director Humberto Solás fue el primero en acercarse a las nuevas técnicas de aplicar el vídeo digital como herramienta fundamental de la realización cinematográfica, con su largometraje *Miel para Oshun*.

Según José Llufrío, escritor de la Revista Cine Cubano, Solás necesitaba "una unidad de cinematografía ágil, reducida en personal y parafernalia, tan móvil como una unidad de reportaje de noticiero, y que ofreciera una

imagen completamente contemporánea y cotidiana" para realizar su película (Revista Cine Cubano, Número 149).

BUSCANDO UNA NUEVA ESTÉTICA

Entre costos, posibilidades, alcance y versatilidad, vuelve a aparecer Arturo Ripstein con otras consideraciones. En una entrevista realizada por el diario Clarín, el director mexicano indicó esto sobre su película *Así es la vida*: "cuándo decidí hacerla en digital, ya había hecho una serie de pruebas con el material. La primera conclusión a la que llegué es que el cine fílmico es evocativo, y el digital absolutamente hipnótico (http://www.clarin.com/suplementos/zona/2001-04-15/z-00615.htm).

También Solás encontró motivos artísticos y ornamentales. Según Llufrío, "la aproximación del director antillano con el cine digital no se debió, en lo primordial, a motivos económicos, por trabajar en un presupuesto de unos pocos miles, sino a razones puramente estéticas, por lograr una movilidad de la cámara y una imagen muy parecida a la inmediatez de un noticiero o un reportaje" (Revista Cine Cubano, Número 149).

Para Ripstein, un experimentado realizador que estaba acostumbrado a filmar de la manera tradicional, la varita mágica del cine digital está en el menor riesgo que supone en cuanto a la búsqueda de nuevas posibilidades. Según él,

el público está acostumbrado a las fórmulas y eso hace que la mayoría de los directores fabriquen sus largometrajes sólo pensando en eso para lograr el éxito, algo que a él le tiene sin cuidado. Por eso escoge el formato electrónico, porque dice que con su uso cada director podrá buscar lo que realmente quiere y "ya no será necesario tener éxito para volver a filmar" (http://www.clarin.com/suplementos/zona/2001-04-15/z-00615.htm).

Otra de las razones suele ser la distribución de las películas. Boris Quercia contestó a TV&Video, que para "desbordar las barreras que impone el actual sistema a la distribución y promoción de los productos nacionales", también utilizaron Internet como herramienta de comercialización, algo que sólo puede hacerse gracias al cine digital (www.tvyvideo.com).

El porqué, las causas, tienen en cada director su esencia particular: el interés de experimentar con nuevas tecnologías, mayores alternativas para traspasar fronteras con un material audiovisual a través de Internet, el descubrimiento de nuevas posibilidades estéticas y narrativas, y, sobre todo, el abatimiento de los costos, que asegura una victoria ante una de los mayores problemas que presenta el cine de los países latinoamericanos: la limitación de los presupuestos por los altos precios del celuloide.

CUANDO LA INVASIÓN ES INMINENTE

El asalto de las cámaras de video digital al mundo de las producciones cinematográficas es un hecho. Realmente son muchísimos los directores que ya han comenzado a emplear esta técnica en Latinoamérica y el mundo.

Entre los primeros en poner en práctica el uso del cine digital, se encuentra el grupo de daneses conformados por Thomas Vinterberg, Lars Von Trier, Soren Jacobsen, y Kristian Levring. Ellos crearon un manifiesto que contiene una decena de normas juramentadas para hacer sus realizaciones cinematográficas. El nombre del decálogo es conocido como Dogma 95, y su pretenciosa intención es "rescatar la esencia primigenia del cine" (www.dogme95.dk).

Los "diez mandamientos" de Dogma 95 no mencionan ni la obligatoriedad de capturar las imágenes en formato digital, ni tampoco su impedimento; sin embargo, a mediados de mayo de 1998, Vinterberg y Von Trier, osaron participar en el Festival de Cine de Cannes con dos películas que nunca fueron filmadas en celuloide: *Festen* (*Dogme 1*) y *Le idiots* (*Dogme 2*). Ambos filmes causaron revuelos.

Festen, de Thomas Vinterberg, laureada en 1998 con el Premio Fassbinder, obtuvo en Cannes el Premio Especial del Jurado. Su director fue galardonado después en Gijón y Estrasburgo, y la realización ganó el reconocimiento a la Mejor Película Extranjera en el Círculo de críticos de

Nueva York y Los Ángeles, además de obtener varias nominaciones al Oscar y al Globo de Oro.

La misma edición de Cannes 1998, incluyó, "una película filmada con una cámara nintendo game boy y apenas 100 dólares de presupuesto" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm). Se trataba, sin duda, de un trabajo precario, pero anticipatorio.

INVASIÓN HISPANA

En Latinoamérica, la primera experiencia en cine digital, la marcó el mexicano Arturo Ripstein, un director de larga trayectoria que cuenta con casi cuarenta años de carrera. Entre sus obras más reconocidas se encuentran *La mujer del puerto*, *Principio y fin* y *Profundo carmesí*. Sus dos últimos trabajos, *Así es la vida* y *La perdición de los hombres*, fueron realizadas con una cámara DVCAM PAL.

Para TV&Video, la carrera de este realizador, se ha ido convirtiendo "en una de las más significativas e importantes del cine mexicano y mundial de las últimas décadas, lo que le ha proporcionado múltiples premios tanto en el ámbito nacional como internacional y el reconocimiento en todo el continente como el mejor director de América Latina".

Su primera historia digital fue una versión de la obra Medea de Séneca. "Es una historia que tiene tres mil años

de existencia, y no me la pude quitar de la cabeza, del corazón y de las tripas, y fue la adaptación que hice" (www.tvyvideo.com).

En una entrevista realizada por la empresa mexicana Estudios Aztecas Churubusco, Ripstein comenta sobre el nuevo lenguaje que entraña el cine digital. "Da resultados distintos a lo que es la televisión, tiene una presencia muy concreta y muy propia que requiere en este momento de una estética nueva, de una nueva mirada y de una nueva ética, o sea de un nuevo enfoque" (www.tvyvideo.com).

El director mexicano asegura cuando se refiere a la versatilidad y a las posibilidades ilimitadas del video, que "hay que tener en cuenta dentro de su lenguaje el cuidado extremo del rigor, hay que saber exactamente a qué se va y qué resultados pretenden tenerse y manejarlo en estos términos. Las posibilidades de movimiento, de cercanía, son tan variados y tan grandes que sí es fácil perderse y nos perderemos muchísimo al principio en ese sentido, hasta que no hayamos encontrado un camino" (www.tvyvideo.com).

El precursor de la técnica del *tape to film* en América Latina, asegura que "de aquí para adelante salvo excepciones o ciertos rigores o necesidades de producción, yo voy por el camino del cine digital, me parece fascinante y me parece que estamos en el umbral de posibilidades que todavía ni siquiera se divisan" (www.tvyvideo.com).

Si en el nuevo continente el primero en concebir la utilización de cámaras digitales para elaborar películas y comercializarlas fue Arturo Ripstein, en Chile y Argentina los precursores fueron Boris Quercia y Eliseo Subiela, respectivamente.

Para dirigir su largometraje *L.S.D.*, Quercia utilizó una DVCAM Sony PD100AP (PAL). En principio pensaba transferir el video para su proyección en las salas comerciales, pero desistió de ello luego de perder el único concurso anual que existe en Chile para este tipo de proyectos. "La estamos exhibiendo comercialmente desde un player DVCAM Pal" (www.tvyvideo.com), un proyector Sony de 2400 ansi lumens.

En la página web www.lsd.cl, Quercia describe el proceso así: "en un mes escribimos un guión. Un mes después, utilizando una cámara de video digital Dvcam Pal, grabamos las secuencias. Nos demoramos 12 días. Subimos las imágenes a un pentium II de 400mhz, 256 Ram y varios discos bien rápidos (como 50 Gigas), utilizando un puerto Fire Wire (1394 o ilink). Del mismo modo bajamos a la cámara las imágenes ya editadas sin perder nada de la calidad de captura inicial (no se pierden generaciones)... y todo esto nos costó el equivalente a un Nissan v16 del año 98".

La obra de Quercia tuvo su estreno oficial el 23 de Noviembre de 2000 en Santiago, en una sala del complejo de cine Hoyts de la Reina. El propio director chileno afirma en la página web www.lsd.cl, que "fue la tercera película

mas vista, superando por 10 entradas a *Los Angeles de Charlie*, que se estrenó aquí con gran publicidad".

Para este director austral, invasor del mundo del cine electrónico, el proyectar en video digital no representó nunca una preocupación. "El público jamás se preguntó, hay gente que vio el afiche y entró porque decía *L.S.D.*, vio su película y después se fue para su casa y nunca tuvo idea. La gente más especializada sí sabía y algunos criticaban ciertos aspectos técnicos, otros lo alababan, hay para todos los gustos" (www.tvyvideo.com).

Al referirse a su experiencia con la utilización del formato digital para contar su historia, Quercia afirmó: "creo que cada guión tiene su soporte, cada soporte su lenguaje. Lo mejor es cuando soporte y guión van tan entrelazados que no se pueden separar" (www.tvyvideo.com).

Quercia fue el primero en hacer cine digital en su país y hoy es el primero en defender la utilización de esta técnica luego de su experiencia. "Yo siento que con esa misma calidad o con calidades menores se pueden contar igual grandes historias, no lo restrinjo a una cierta parcela. La definición del cine es la imagen en movimiento y eso lo tiene el digital" (www.tvyvideo.com).

Eliseo Subiela trabajó en Montevideo y Buenos Aires para la realización de *Las Aventuras de Dios*, el primer largometraje digital hecho en Argentina. La captura de las imágenes las hizo con una cámara Sony DVW-700 Betacam, que

cuesta unos 80.000,00 dólares y pesa solamente siete kilogramos incluyendo visor, batería, cinta, micrófono y lente (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

Subiela expresa una opinión similar a la de Quercia, cuando habla del cine digital: "para mí es cine, registrado de una nueva manera. Finalmente, cuando el espectador se siente a ver la película, no va a notar diferencias. Se va a sentar a que le cuenten una historia" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

A la pregunta realizada por Lerrer y D'Espósito, sobre si volvería a trabajar con esta técnica o no, Subiela respondió: "Sí. Quiero ser cada vez más libre" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

En Colombia, una experiencia nacida en una universidad, se apuntó entre las iniciadoras del cine digital en ese país. "Partimos de un proyecto estudiantil, pero rebasamos los parámetros que nos daba la universidad para hacer algo más interesante y más grande. Allí sólo se han hecho trabajos de 25 minutos y con mucho que desear en la parte técnica y actoral, quizás por el hecho de verlo como un simple requisito académico. Logré convencer a mis compañeros de ir más allá y logre mi objetivo" (www.tvyvideo.com). Esas son las palabras del director, Gustavo Álvarez. El nombre de la película: *El amor de Carmela*.

El novel creador colombiano se atrevió, consiguió patrocinios, el apoyo de su casa de estudios, y decidió utilizar el formato digital debido a su escaso presupuesto. Utilizó una cámara Betacam SP. Sobre la renuncia obligada del celuloide y la afección del aspecto narrativo con el cambio de formato, Álvarez contestó a TV & Video, "no creo que sea pretexto para no poder contar historias en el lenguaje cinematográfico" (www.tvyvideo.com).

Al respecto de la invasión digital en el mundo, y principalmente en Latinoamérica, Álvarez expresó que "todo esto beneficiará al público, que terminará viendo verdaderas obras de arte en pantalla, de directores que no habían podido salir del anonimato porque hasta ahora no había cómo" (www.tvyvideo.com).

El argentino Ignacio Busquier, director del documental *46º, La raíz del viento,* resolvió registrar el 75% de las imágenes en el formato de video digital Mini-DV PAL, con una cámara Sony PD100.

Para Busquier, el "*tape to film* es el principio de una nueva forma de hacer cine. Que en realidad no es cine y tampoco video, se acercaría a la idea de cine-digital. Pero se trata solo del comienzo" (www.tvyvideo.com).

Según *TV & Video,* este documentalista argentino cree que el criterio de elección de un soporte u otro, debe estar sujeto al trabajo que se va a realizar, no sólo a la reducción del presupuesto. "Para el documental, que suele

tener mucho material de descarte, es una opción muy barata. Permite andar con un equipo reducido. Da mucha libertad a la hora de capturar imágenes. Para un largometraje de ficción, quizás convenga gastar más dinero y tener una calidad mucho mejor, además de las posibilidades expresivas" (www.tvyvideo.com).

Busquier considera que lo que más afecta narrativamente no es el soporte, sino la proyección de las imágenes capturadas. Dice que nunca va a ser lo mismo observar a un león cazando su presa a 80 pies por segundo en una pantalla de cine, que en un televisor.

Entre los casos más cercanos de cine digital para nuestro país, se encuentra el documental *Probado en Fuego*, del venezolano Enrique Lares. Esta película obtuvo el premio al Mejor Documental en el Festival de Cine de Puerto Rico, a pesar de haber sido presentada en video digital. Su registro se realizó con una cámara Mini DV, Cannon XL1.

El presupuesto de la película, según contestó Lares a una entrevista efectuada vía e-mail, fue de 120.000,00 dólares. Esto incluye la transferencia al formato cinematográfico.

Probado en fuego marcó la iniciación de Lares como director, y lo primero que decidió fue hacer una proposición visual acorde con el video. "No pretendí jamás que pareciese que era cine... El hecho de que el telón de fondo de mi película fuese el béisbol venezolano hacía que

esa exploración estética fuese coherente. Había conexión entre fondo y forma. El béisbol es un espectáculo que uno está acostumbrado a verlo de toda la vida en video; no en cine. Entonces decidí sacarle ventaja a este factor".

Al igual que la obra de Busquier, no todo el documental está hecho en video. Existen "ciertas secuencias que fueron rodadas en 16 mm. que eran de tipo onírico", dice Lares, quien asegura que "más complicado siempre es el cine".

Este director venezolano considera que cada formato tiene su espacio. Para él, la calidad "no reside en la esencia del hecho cinematográfico, siempre está la historia, el lenguaje cinematográfico, cómo fue contada, el contendido de lo que quisiste decir... Estos son factores que siempre serán los más importantes... mucho más que cualquier soporte o formato".

Para la edición del documental, se utilizó el sistema Media 100. El proceso de transferencia lo hizo en un laboratorio en la zona de Burbanks en Los Ángeles. El costo fue de 215,38 dólares por minuto. Sobre la conversión del electrónico al magnético, Lares comentó que "siempre queda la posibilidad de variar ciertos matices de color, lo cual puede incrementar los valores plásticos de la obra", aunque enfatizó: "jamás llega a parecer una película en cine. Jamás. Es otra textura visual diferente. Con su personalidad propia".

Una de los fenómenos de realización digital más impresionantes es el de los jóvenes cineastas argentinos Fabio Junco y Julio Midú. Según un extendido reportaje de la publicación electrónica www.clarin.com, estos hombres viven en una ciudad de 30.000 habitantes a 182 kilómetros de la capital Bueno Aires, y "ya estrenaron 3 películas, están a punto de estrenar otras 5 y se preparan para iniciar el rodaje de 2 más". El mismo escrito también afirma que "cada filme se hizo con una cámara de video digital y con un presupuesto promedio de 140 pesos" (la conversión a dólar es casi exacta) (http://www.clarin.com.ar/diario/2001-05-30/c-00601.htm).

Lo primero que hicieron fue *Vueltas de la vida*, un insondable melodrama de 90 minutos que se estrenó en enero de 2000 en la Biblioteca Municipal de Saladillo, según cuenta el artículo de Clarin.com, con unas 230 personas agolpadas en la sala.

Junco y Midú se encuentran rodando algunas escenas de *Gema*, "el drama de una mujer que regresa a su pueblo natal para cobrar una herencia y que vive un conflicto con su identidad". Su estreno se prevé para el viernes 12 de octubre de 2001, en un complejo llamado Cine Marconi. Allí, ya se había proyectado *Dulce compañía*, logrando romper el récord de espectadores para un estreno con 389 personas (http://www.clarin.com.ar/diario/2001-05-30/c-00601.htm).

El diario Clarín asegura que otros filmes a estrenar en el 2001 son: *Prisioneros*, un video de corte policial, *El*

oso, un video infantil, una comedia: *Dame aire*, y una historia de suspenso: *La trampera*.

La cantidad de títulos en un lapso menor de dos años es abrumadora. "En Saladillo hay vértigo", anota el artículo de www.clarin.com, en el cual se exponen algunas palabras de los creadores: "siempre trabajamos así —dice Junco—. A veces Julio escribe y yo dirijo, otras es a la inversa, podemos escribir y dirigir juntos. Nosotros le pegamos para adelante... está bien, no es fácil que un producto esté perfecto si te cuesta 140 pesos. Pero... ¿te imaginás lo que vamos a hacer cuando dispongamos de 1.000 pesos?" (http://www.clarin.com.ar/diario/2001-05-30/c-00601.htm).

Héctor Olivera, un reconocido productor argentino, escribe en su artículo *...Y voy a producir 100 más*, que ha construido una productora cinematográfica llamada Estudios Aries, "con el pensamiento puesto en que muy pronto nuestro Instituto Nacional de Cine dará sentido a su cambio de denominación por 'y de Artes Audiovisuales', fomentando la realización de largometrajes en video digital" (http://www.fotograma.com/notas/actualidad/858.shtml).

El sureño, productor del largometraje *El Camino*, asegura que la era digital ha comenzado, ya invadió Latinoamérica y sus posibilidades son infinitas (http://www.fotograma.com/notas/actualidad/858.shtml).

EL DIGITAL EN EL RESTO DEL MUNDO

Resulta que no sólo los cineastas del nuevo continente son los encargados de hacer uso del cine digital, mucho menos si se toman en cuenta las cuatro acepciones construidas para el entendimiento del término.

Time Code, el proyecto experimental del director británico de *Leavin Las Vegas*, Mike Figgis, se hizo sin guión, en un solo plano secuencia y sin montaje posterior. Fue realizada con cuatro cámaras digitales que tomaron las acciones y los diálogos de los actores de manera simultánea, y su estreno en los Estados Unidos se exhibió con la pantalla dividida en cuatro: una imagen por cada cámara digital utilizada (http://www.grupocorreo.es/cibernauta/escaner/cinedig.htm).

El diario de la industria cinematográfica norteamericana, *Variety*, destacó el valor tecnológico de *Time Code* señalando que "al poner al fin el video digital en un uso relativamente comercial se está haciendo una innovación en términos artísticos y tecnológicos" (http://www.grupocorreo.es/cibernauta/escaner/cinedig.htm).

Curiosamente, el personaje que interpreta una de las protagonistas de *Time Code*, la actriz argentina Mía Maestro, "trata de una bella directora vanguardista que intenta convencer a un grupo de ejecutivos cinematográficos de que 'el montaje ha creado una realidad falsa y que hay que superar el paradigma del collage'. Es decir, promueve

lo que la película muestra y dice lo que piensa Figgis" (http://www.grupocorreo.es/cibernauta/escaner/cinedig.htm).

Figgis aseguró en una entrevista concedida a la publicación electrónica Indiewire, que el surgimiento de las nuevas tecnologías para filmar, editar y exhibir una película están derribando todas las barreras y abriendo impensados caminos en términos artísticos y comerciales. "Cualquier joven realizador que abre un sitio en Internet arma su propio estudio y su propia productora de televisión. Es algo maravilloso. La inversión puede ser de 10.000 dólares, una cámara digital decente y alguna forma de edición digital. Entonces, estoy en condiciones de ir a Moscú, hacer una película en apenas cinco días y transmitirla al sexto día a través de la red, sin depender de los caprichos de ningún ejecutivo" (http://www.grupocorreo.es/cibernauta/escaner/cinedig.htm).

En la edición del Festival de Cine de Cannes del 2001, resultó premiada con el Palmarés del Gran Premio del Jurado, la película *Dancer in the Dark*, del danés Lars von Trier, quien en esta ocasión olvidó su "decálogo" del Dogma 95, pero no olvidó las cámaras de video digital para capturar sus imágenes (http://www.festival-cannes.com/default1.php).

También en esa edición, se presentó un trabajo de Wim Wenders en el cual se alternaban imágenes en fílmico con otras realizadas en video de alta definición.

El mismo George Lucas y su compañía de efectos especiales Industrial Light and Magic, produjeron para *Episodio I* una gran cantidad de escenas en computadoras y la filmación fue mixta: en digital y en 35 mm. (http://www.fotograma.com/notas/actualidad/1036.shtml).

Andrés San Martín afirma en su artículo *De qué hablamos cuando hablamos de cine digital*, que "para el segundo episodio de su epopeya estelar, Lucas optó por filmar totalmente en digital. Para ello debió encargar modificaciones en las cámaras Sony para adecuarlas a las exigencias propias del lenguaje cinematográfico. La empresa nipona estuvo dispuesta a corregir sus máquinas por el avance importante que significaba. En otras palabras, no sólo produjo imágenes por computadora, que obviamente son digitales, sino que se cambió de soporte" (http://www.fotograma.com/notas/actualidad/1036.shtml).

La afirmación de arriba viene respaldada por otro artículo de Fotograma, en el cual se expresa que en el marco de la National Association of Broadcasters (NAB), la reunión más importante de la industria televisiva estadounidense, George Lucas anunció oficialmente que rodará el Episodio Dos de *La guerra de las galaxias* con seis cámaras digitales desarrolladas por Sony (http://www.fotograma.com/notas/actualidad/821.shtml).

"La lista de aproximaciones y experimentaciones con el nuevo formato es interminable", expresa Andrés San Martín. "En el film *O Brother, Where Art Thou?* Ethan y Joel Cohen

tantearon el formato y lo aplicaron en el retoque de la película que le da un tono sepia, muy propio y de época", también Jim Jarmush utilizó cámaras de video digital para grabar algunas imágenes en *El camino del Samurai* (http://www.fotograma.com/notas/actualidad/1036.shtml).

Determinar el número de historias que han sido contadas en el mundo bajo la técnica del cine digital resultaría un disparate y poco probable, debido a la amplitud que implicaría el intento, al paso del tiempo, y al incremento del uso de este método para la realización de películas. Lo que sí se puede es afirmar que el cine digital está pisando con fuerza el terreno de las producciones cinematográficas. Estas son apenas algunas experiencias de películas grabadas con cámaras de video:

En Latinoamérica y El Caribe, *Así es la vida* y *La perdición de los hombres*, de Arturo Ripstein; *Las aventuras de Dios*, de Eliseo Subiela; *Bastardos en el Paraíso*, de Luis R. Vera; *Miel Para Oshún*, de Humberto Solás; *Probado en fuego*, de Enrique Lares; *46º*, *La raíz del viento*, de Ignacio Busquier; *L.S.D.*, de Boris Quercia; *El amor de Carmela*, de Gustavo Álvarez; *Vueltas a la vida* y *Dulce compañía*, de Fabio Junco y Julio Midú...

En el resto del mundo, *Festen*, de Thomas Vinterberg; *Le Idiots* y *Dancer in the Dark*, de Lars Von Trier; *Signs and Wonders*, de Jonathan Nossiter; *The King is Alive*, de Kristian Levring; *Buena Vista Social Club, de Win Wenders; Time Code*, de Mike Figgis; *Chuck and Buck*, de Miguel

Arteta; *Hamlet*, de Michael Almereyda; *Julen Donkey-Boy*, de Harmony Korine; *Lost, Perdidos en Nueva York*, de Rafa Izuzkiza; *Following*, de Christopher Nolan; *The Cruise*, de Stefan Avalos; *The Last Broadcast*, de Lance Weiler; *O Brother, Where Art Thou?, de* Ethan y Joel Cohen; *El camino del Samurai*, de Jim Jarmush; *The blair witch project*, de Dan Myrick, Ed Sanchez y Heather Donahue...

Entre los que ha transferido a 35 mm. la empresa *DVFilm (www.dvfilm.com), destacan más de 25 cortometrajes*, de los cuales 11 han sido premiados en Festivales Internacionales; y los largometrajes *In Cane for Life, Dubbed Action Movie, Eban and Charley, FAQ, Open the Sky, The Witness, Siniestro, Julie's Poem, Split Decision y Redboy 13*.

LA OTRA INVASIÓN DIGITAL

La invasión digital no se queda tan sólo en el *tape to film*, también el otro tipo de experiencias digitales, han comenzado a tocar las puertas de las funciones cinematográficas.

"*¿Where the money is?* es la primera película en la historia rodada en el sistema convencional de 35 mm. y posteriormente digitalizada para su proyección en público, con salas adaptadas con este sistema" (http://www.smdata.es/seminarioca.htm).

También la película *Pi* aparece como pionera, aunque en el campo de la distribución por Internet partiendo del mismo formato digital. Según el artículo *La hora del Gigaplex* (16 de abril de 1999), este largometraje es el primero en recibir el tratamiento de circulación comercial por la red (www.sighstound.com), algo que hoy en día "está muy extendido", al punto de ser "ya una rutina en las universidades norteamericanas" (http://clubs.infosel.com/starwars/articulos/noticias/3051).

La película filmada que inauguró la digitalización del celuloide sólo para ser vista en Internet fue *Quantum Proyect*, dirigida por el argentino Eugenio Zanetti, con presupuesto estadounidense (http://www.el-mundo.es/navegante/2000/11/14/portada/974227958.html).

Algunos sitios de "la autopista de la información" como www.atomfilms.com y www.iflim.net, distribuyen cortos *online* de autores poco conocidos. Entre los cientos de historias se destaca una, la más vista: *Saving Ryan's privates*, una tomada de pelo a la película de Steven Spielberg, en la que un grupo de soldados buscan en las líneas enemigas "el honor" de uno de sus camaradas (http://clubs.infosel.com/starwars/articulos/noticias/3051).

Spy Kids, la última realización del afamado Robert Rodríguez, fue la primera película transmitida vía satélite

para su proyección en sistema digital. (www.lanacion.com.ar/01/03/10/s22.htm).

FESTIVALES DE CINE DIGITAL

Si bien muchos festivales de cine a nivel internacional, como Cannes, Sundance, y Estrasburgo, ya han recompensado con su mejor premio a películas realizadas con cámaras digitales; otros han sido creados exclusivamente para formatos digitales. El Digital Film Festival (www.dfilm.com) es uno de ellos; allí, el furor de la última edición "fue un film que el joven director Rodney Asher hizo en el living de su casa con 32 dólares" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

Otro festival importante de cine digital, es el Resfest (www.resfest.com), que tuvo una nueva edición en Nueva York entre el 21 y 23 de octubre de 2000.

En Barcelona, España, existe un festival de cortometrajes digitales creados para Internet. Su nombre: Online Flash Festival. La preselección contó con 800 trabajos digitales, de los cuales escogieron 66 para la muestra. En el festival, que podía seguirse desde la dirección http://www.offf.ya.com, también hubo conferencias sobre la realización y la difusión del cine a través de Internet (http://www.cibersivo.com).

Otra muestra de cine internaútico es la que respalda el prestigioso Instituto Sundance. Se trata de el Festival de Cine Online que fue producido por Stream Search y coincidió con la apertura del Festival de Sundance (http://www.bitniks.es/bn/archivo/ocio/21/01.html).

Sundance ha sido uno de los festivales que le ha brindado al formato digital su más expreso apoyo. Jonathan Wells, Director Editorial del festival, afirma que el incremento en la atención que le brinda Sundance a la cinematografía digital, constituye realmente un sello de aprobación. Para él, "este movimiento es viable y real. El personal de los estudios (de Hollywood) está en Park City, y súbitamente puede comprobar que la cinematografía digital es algo más que un movimiento de aficionados, algo más que algunas personas que andan por ahí con cámaras DV" (http://espanol.lycos.com/wired/cultura/01/01/17/cul_2.html).

Ian Calderón, Director de Iniciativas Digitales de Sundance, ha reconocido que "si el DV es más rápido, más barato y los resultados son buenos, se aceptará. Ni siquiera desde el advenimiento del sonido en el cine, la industria ha enfrentado una transformación de este calibre. Y, lo que es aún más extraño, ha comenzado con los profesionales de la cinematografía independiente" (http://espanol.lycos.com/wired/cultura/01/01/17/cul_2.html).

Los participantes del Festival de Cine Online tan solo deben enviar sus cintas en formato VHS y pagar una cuota de entrada de 20 dólares. Los trabajos que resulten seleccionados deberán proporcionar la versión final en uno de los formatos: Betacam Digital, Betacam SP, Mini DV o DVD; y para demostrar que el cine digital es una posibilidad que empieza a ser tomada en serio, el Festival se encarga del diseño digital, del funcionamiento técnico y de la promoción en la red (http://www.bitniks.es/bn/archivo/ocio/21/01.html).

Existe también una primera edición del Festival de Cine Digital Productores Unison, celebrada en el 2000 en la Universidad de Sonora, en México (www.uson.mx); y el festival internacional de videos universitarios Viart, que se celebra en Venezuela, desde mediados de los noventa, comandado por estudiantes de comunicación social de la Universidad Católica Andrés Bello.

EL VIDEO VS. EL CINE

Para un mayor entendimiento del proceso de grabación del llamado cine digital, es necesario conocer cuáles son las principales características y diferencias entre el video y el cine.

El texto *Shooting Digital*, de Marcus Van Bavel (2000) resulta muy apropiado para determinar esas desigualdades. A continuación: un intento por expresar y complementar lo que muestra Van Babel en su obra.

SISTEMAS DE VIDEO

NTSC (National Television Standards Committee): NTSC es el estándar para la televisión americana y japonesa, y la mayoría de los televisores en estos países están estrictamente capacitadas para NTSC. Casi todas las cámaras DV son compatibles con NTSC. Las únicas que no son compatibles son las cámaras de alta definición y las PAL. NTSC corre a 29,97 cuadros por segundo, ó 60 campos de interfase por segundo, y tiene 525 líneas horizontales por cuadro, de las cuales solo 480 son visibles. Aunque DV es compatible con NTSC, actualmente es de mayor calidad. Esto significa que parte de la resolución de una cámara DV es menor cuando es pasada en televisión, pero toda la resolución está aún disponible, si se necesita transferirlo a cine.

PAL (Phase Alternate Line): PAL es el estándar europeo para televisión. Tiene 625 líneas (de las cuales 576 están visibles), y exactamente 25 cuadros por segundo, ó 50 campos de interfase por segundo. PAL usa un sistema diferente para codificar el color y generalmente tiene mejor consistencia de color que el NTSC (al cual algunas personas llaman, bromeando, Never The Same Color). La única y más grande desventaja es que los televisores PAL tienen un notable parpadeo debido a la velocidad más lenta de sus cuadros.

PERCEPCIÓN DE LA IMAGEN

Las cámaras digitales perciben la imagen por medio de un mecanismo de cargas acopladas o CCD, mientras que el cine detecta la luz a través de una película, similar a la de una cámara fotográfica.

El CCD que usa la cámara de video es un conjunto de pequeños agujeros en forma de cuadrado, que funcionan como ojos electrónicos que convierten la luz en carga eléctrica. Esta carga es leída cuidadosamente y convertida en números. El resultado final es un conjunto de dígitos dentro del microprocesador de la cámara que corresponden a la intensidad de la luz de cada punto dentro de la imagen. El CCD es leído repetidamente, unas 60 veces por segundo, construyendo una historia de imágenes que son grabadas en la cinta de video.

La película es una emulsión (una capa delgada) con partículas de plata que cambian sus propiedades químicas cuando reciben luz. Luego de captadas las imágenes, la película se somete a un proceso de revelado en el cual el material se expone a mayor o menor cantidad de luz dependiendo de que tan coloreadas o transparentes estén las imágenes. El resultado es el negativo de una escena filmada, que luego debe ser impresa sobre un segundo rollo para crear el positivo de la imagen.

REGISTRO DEL COLOR

El CCD es, principalmente, un mecanismo blanco y negro, pero existen dos métodos para obtener la información de color en las cámaras de video. El primero de ellos usa tres chips idénticos, cada uno de los cuales es un filtro para el rojo, el verde o el azul, las tres tonalidades que determinan la coloración de la imagen. Este método es el usado por las llamadas cámaras de tres chips. El otro usa un solo chip, de manera que cada agujero del CCD tiene su propio filtro pequeñito para el rojo, el verde y el azul.

La diferencia entre los mecanismos de uno y tres chips está en la resolución de la imagen obtenida y en el costo del equipo: las cámaras de un chip son más baratas porque no necesitan leer los dos censores extras, pero producen una resolución mucha más baja que la de tres chips.

Por su parte, el color en la película es creado con la utilización de tres capas de emulsión, cada una de las cuales filtra sucesivamente cada color, alternando las capas de sensibilidad de luz. Después del procedimiento, los filtros son disueltos, pero los colores rojo, verde y azul sobrantes trabajan juntos en capas separadas para componer la imagen a full color.

En términos de desperfectos de la imagen e incidencia de la luz sobre ellas, se puede decir que el censor del CCD de las cámaras de video tiene un alcance limitado para medir con precisión la intensidad de la luz. Si el rayo de luz es muy intenso, se produce el llamado *white clipping*, que no es más que la saturación del censor. En la película, el nivel de saturación no es crítico, es decir, no hay *clipping* como tal; es posible sobre exponer la película unas cien veces más de lo normal y aun obtener alguna pálida imagen de mutación de color.

La película presenta además el efecto de grano de las partículas en la emulsión. El grano de la película limita la resolución, pero una película con poco o nada de grano puede registrar imágenes con increíbles detalles que en video no son tan visibles.

CCD VS. PELÍCULA

El rango dinámico, o la habilidad para medir tanto las regiones luminosas como las oscuras dentro de una escena,

resulta mejor con película que con CCD, porque el celuloide tiene la habilidad de leer el color aun cuando esté altamente sobre expuesto.

Para controlar la intensidad de la luz es útil trabajar con los f-stops (paradas) de la abertura de la cámara, que vienen predeterminados por una en una escala y son medidos por un aparato llamado fotómetro. Esto permite aumentar dos veces más la entrada de luz entre un f-stop y otro. Un CCD permite un rango máximo de cuatro paradas, mientras que la película tiene un rango de ocho paradas o más.

La resolución del negativo de la película de 35 mm. es 10 veces mayor que la resolución normal del CCD, teniendo en cuenta las 5000 líneas que tiene el cine contra las 500 que posee el video. Sin embargo, las 5000 líneas de película no se ven realmente en la sala de cine, porque el negativo de la cámara debe siempre ser impreso en otra tira de película para crear el positivo de la imagen, y el espectador nunca termina viendo la película original, sino una copia de la copia de la copia.

La calidad de presentación en las salas de cine varía enormemente, pero aún en las mejores salas no se proyectan las películas con más de 2000 líneas de resolución, y el nivel más común es entre 700 y 1500 líneas. Entonces, a juzgar por el estado del cine a nivel de salas, distribución y proyección, la resolución no es mucho más alta que el video digital.

ESTÉTICA

La diferencia entre el cine y el video no está solo en el uso de emulsión fotográfica o censores CCD, sino también en la manera en la cual la imagen es capturada y puesta en la pantalla. Todo video NTSC, el video estándar usado en EEUU y en Venezuela, muestra un movimiento de 60 veces por segundo. Todo lo que se mueve en una imagen es separado dentro de la cámara en pequeñísimos pasos, 60 pasos con un segundo de separación.

Una de las principales características del *look* del cine es el movimiento más lento del cuadro. La diferencia entre 24 cuadros por segundo que tiene el cine y 60 campos por segundo que tiene el video es muy notable, sobre todo en *close - ups*.

Es difícil determinar cuál estética es mejor, pero es suficiente con saber que hay una diferencia, y que cuando se graba en NTSC para ver en salas públicas, se debe determinar que tan limpia será la conversión de 60 campos a 24 cuadros por segundo.

SONIDO

La grabación digital tiene mejor alcance para señal de ruido, y está virtualmente libre de distorsión armónica, revoloteos, etc.

En cine el sonido debe ser grabado en un aparato por separado y luego en postproducción debe ser sincronizado con la imagen, en cambio el digital permite tener el sonido en el mismo cassette máster de video, lo que resulta más eficiente, produce menos problemas y evita el engorroso proceso de sincronización y los gastos extras de dinero en estudio. Sin embargo, nunca está demás grabar sonido en un DAT (Digital Audio Tape) cuando se está usando video digital, para tenerlo como respaldo en caso de que la cámara falle.

Con la utilización de *softwares* como *Sound Forge* y *Pro Tools* para el sonido digital, se puede crear la música con calidad de sala, con sonido surround y efectos en estéreo, usando solamente un ordenador casero. Los resultados pueden ser escuchados en cualquier *Dolby SR* de las salas que tengan sistemas de sonido digital, o en sistemas *Dolby Pro - Logic de video casero.*

DIGITAL VS. 16 MM.

Hay quienes por falta de presupuesto optan por filmar en 16mm. para disfrutar de las ventajas del alcance de exposición del celuloide a un menor costo. Sin embargo, el 16 mm. presenta la desventaja de los magazines, que deben ser cambiados cada 10 minutos de filmación (400 pies por lata), y las cámaras son más difíciles de usar que las de video. El audio se debe grabar con un sistema por separado y hacer claqueta de sonido para establecer la

sincronización y, para ser transportado a 35 mm., necesita *primero transferirse a video digital y después ser editado* en una computadora casera, tal cual como si el material hubiese sido grabado digitalmente.

PROPORCIÓN DE LA PANTALLA

Desafortunadamente, la forma de la pantalla de televisión es diferente a la de la pantalla de cine. La pantalla de la televisión de alta definición y de algunas cámaras digitales es de proporción 16:9 (16 a 9), y la pantalla de cine tiene dos proporciones estándares de las cuales la más común es la 1.85:1 (1,85 a 1), la otra es llamada scope y su proporción es de 2.35:1 (2,35 a 1).

La proporción 16:9: se refiere a la proporción entre la dimensión horizontal de la pantalla y la dimensión vertical. 16:9 es una proporción de pantalla-ancha que se usa comúnmente para televisión de alta definición, dónde la pantalla es aproximadamente 1.78 veces más ancha que alta (16 divididos por 9). Muchas cámaras DV pueden grabar en el *modo 16:9, que es el más parecido a la proporción 1.85:1* que es lo más común para las películas.

La proporción 4:3: las pantallas son 1.33 veces más ancha que alta (4 divididos entre 3), es la comúnmente usada para televisión NTSC y PAL. Desafortunadamente su proporción casi cuadrada hace pobre la compatibilidad con una pantalla moderna de película.

ASPECTOS TÉCNICOS DEL DIGITAL

Existen en el mercado escasas bibliografías oficiales acerca del proceso de cine digital, y las pocas que hay están en inglés. Para este proyecto se usó *Shooting Digital*, de Marcus Van Bavel, como referencia principal para estudiar los pasos básicos a seguir en la realización de una producción audiovisual capturada en video digital y posteriormente transferida a formato 35mm.

Marcus Van Bavel es Licenciado en Ciencias, especializado en Ingeniería eléctrica de la Universidad de Texas en Austin, y además estudió producción cinematográfica en la Escuela de Cine de UT. Ha trabajado como cineasta y supervisor de efectos especiales en largometrajes, cortometrajes, videos musicales y comerciales de televisión. Es el dueño de Dvfilm una compañía que ofrece transferencias digitales desde cualquier formato de video (NTSC, PAL. HDTV) o archivos de imagen a formato de película 35mm. o 16mm.

En una producción digital que será transferida a cine hay algunos elementos extras que deben ser considerados cuidadosamente, debido a que cualquier decisión equivocada podría arruinar la oportunidad de tener un buen resultado luego de transferido el material.

Todas las consideraciones que a continuación serán contempladas en este capítulo han sido extraídas, sintetizadas y traducidas por los autores del proyecto,

María José Coronel Ferrer y Leo Felipe Campos Sayago, del libro *Shooting Digital* de Marcus Van Bavel, a excepción de algunos puntos, que estarán debidamente identificados.

Lo primero que se debe hacer es elegir cuidadosamente el formato, la tecnología y la cámara de video adecuada según el trabajo que se va a realizar.

En el mercado existen innumerables modelos y formatos de cámaras digitales cuyas especificaciones técnicas resultan difíciles de entender y pueden llegar a confundir. Se intentará aclarar un poco el panorama tecnológico, usando la información contenida en el *Shooting digital* al respecto. Se mantendrán los títulos en inglés porque es el idioma estándar en el que se expresa la tecnología de video, pero se le asignará una traducción en español para *efectos de redacción*.

HABLANDO DE TECNOLOGÍA

Interlaced scanning (lectura de interfase): Un cuadro de imagen se compone de dos campos. Con la lectura de interfase el primer campo de cada cuadro lee las líneas impar y el segundo descifra las líneas par. Cuando una interfase de video es transferida a cine, debe ser *convertida en lectura progresiva con un sensible movimiento* de algoritmos.

Progressive scanning (lectura progresiva): Cada cuadro de imagen es descifrado solo una vez a 30 cuadros por segundo, porque los dos campos que componen el cuadro, en este caso, son idénticos. Desafortunadamente, la lectura progresiva para NTSC no convierte suavemente los 30 cuadros de video a 24 cuadros de película por segundo. Sin embargo, la lectura progresiva de PAL sí luce bien transferida a 35mm.

Frame Movie Mode (modo de cuadro de película): es un método por el cual la cámara procesa la imagen desde un CCD de lectura de interfase y la convierte en una imagen de lectura progresiva que posee un *look* de cine. La Canon XL1 y la GL1 tienen esta característica y trabajan muy bien. Es recomendada para proyectos en PAL pero no para proyectos en NTSC que vayan a ser transferidos a cine. Las *cámaras DV de Sony siempre deberían usarse en modo* interfase, porque su versión de cuadros de película o de lectura progresiva trabaja a la mitad de la velocidad normal del cuadro (15 cuadros por segundo para cámaras NTSC y 12,5 cuadros por segundo para cámaras PAL).

De-interlaced (de-interfase): significa convertir un video de interfase en uno de lectura progresiva con el propósito de alcanzar un *look* de película, a través de programas de computación especializados. Se debe estar atento porque algunos *softwares* no hacen una buena conversión y pueden llegar a bajar la resolución vertical de la imagen.

Time-code (código de tiempo): es el reloj que está presente en los formatos de video más profesionales, como MiniDV, DVCAM, Beta SP y DigiBeta, que te dice el lapso de tiempo en horas, minutos, segundos y cuadros, para cada cuadro de video.

Three Chip Cameras (cámaras de tres chip): usan tres CCDs, uno para cada color (rojo, verde y azul). Estas cámaras tienen mejor resolución de color que las que poseen un solo chip.

Image stabilization (estabilización de la imagen): hay dos tipos de estabilización de la imagen: la óptica y la electrónica. La primera trabaja por medio de pequeñitos prismas en la trayectoria óptica desde el lente hasta el CCD. La cámara siente el movimiento de la imagen en el censor del CCD, y entonces desvía la imagen moviendo los prismas para compensar las sacudidas de la cámara.

La segunda es un método simple pero de baja calidad: los datos de la imagen en el censor son simplemente cambiados arriba, abajo, en la izquierda o en la derecha para compensar la sacudida de la cámara. Desafortunadamente, con la estabilización electrónica la resolución de la imagen es degradada.

Electronic Zoom (zoom electrónico): extiende la longitud focal del lente zoom, para acercar y alejar la imagen electrónicamente. Representa un factor riesgo para

las producciones que necesitan ser transferidas al formato cinematográfico.

Auto focus (Auto foco): busca los bordes afilados o contrastados en la imagen y cambia el enfoque del lente para aumentar al máximo la agudeza. Debe tratar de usarse lo menos posible en las producciones que serán transferidas a cine, a menos que se esté grabando algún documental, o algún reportaje, y no haya tiempo para medir el enfoque o enfocar por el ojo en un monitor.

Auto iris: es la capacidad de cambiar automáticamente la abertura del lente a medida que varían las condiciones de luz. El auto iris es bastante infalible, aunque si el iris cambia en la mitad de una toma, podría distraer.

Shutter (disparador): el disparador de una cámara de video es análogo al disparador mecánico de una cámara inmóvil. Controla el período de tiempo durante el cual el censor es expuesto a la luz. Para proyectos que se transferirán a cine, se debe usar siempre a 60 campos por segundo para NTSC y a 50 campos por segundo para PAL.

White Balance (balance a blanco): es cuando el rojo, el verde y el azul del CCD están leyendo correctamente el balance de color. Cuando el balance a blanco es incorrecto, las áreas blancas o grises en la pantalla tienen un color teñido. El balance a blanco es necesario para reproducir los tonos de la piel de manera correcta. Algunas cámaras tienen la capacidad de hacer el balance a blanco

automáticamente, pero es mejor hacerlo de forma manual. Esto se hace poniendo en frente de la cámara una tarjeta blanca y apretando el botón de balance a blanco.

Zebra Stripes (rayas de cebra): algunas cámaras mostrarán rayas de cebra en el visor sobre áreas luminosas que están saturando en el censor del CCD. Estas áreas están en *white clipping* (recorte blanco), lo que significa que toda la información de color se está perdiendo. Las cámaras cinematográficas no sujetan los colores luminosos, y las cámaras digitales *high-end* tienen un circuito especial que previene el *white clipping*, pero para la mayoría de las cámaras DV depende del camarógrafo evitar esas situaciones que pueden degradar seriamente la calidad de la imagen. Las rayas de cebra pueden ayudar a identificar las áreas del problema.

16-bit y 12-bit de audio: el audio 16-bit tiene un rango dinámico mayor y de menor distorsión que el audio 12-bit. Debido a su calidad, el 12-bit no es muy recomendable, aunque el formato DV puede grabar 4 canales de audio 12-bit frente a sólo 2 canales de audio 16-bit.

HABLANDO DE FORMATOS

Existen diferentes tipos de formatos que se intentarán resumir a continuación, según reseña Marcus Van Bavel en su libro.

Formatos digitales de consumo 4:1:1

- **MiniDV:** 500 líneas de resolución, comprensión DV, audio digital de 12-bit y 16-bit, con tres chips, probablemente el mejor formato para producciones de bajo presupuesto.

- **Digital 8**: 500 líneas de resolución, compresión DV, audio digital (cámaras de un chip, principalmente de uso casero).

Formatos digitales profesionales 4:1:1

- **DVCAM:** 500 líneas de resolución, compresión DV, audio digital 12-bit y 16-bit; aproximadamente la misma calidad de MiniDV.

- **MiniDV:** Cámara marca JVC GY 500 ó 550. 750 líneas de resolución, lentes intercambiables Fujimon. A pesar de ser MiniDV se comporta como profesional.

- **DVCPRO:** 500 líneas de resolución, compresión DV, audio digital 12-bit y 16-bit, también es buena para producciones de bajo presupuesto.

Formatos digitales profesionales 4:2:2

Las cámaras con este formato son realmente caras y se salen del rango de muchos cineastas independientes.

- **DVCPRO50:** 700 líneas de resolución, doble compresión DV, audio digital de 12-bit y 16-bit.

- **D-1:** 8bit de componente digital, no es un formato de cámara portátil grabadora.

- **D-5:** 10bit de componente digital, no es un formato de cámara portátil grabadora.

- **D-9:** 700 líneas de resolución, doble compresión DV, excelente elección para una producción pero no puede ser usada con sistemas de edición DV.

- **DigiBeta:** 700 líneas de resolución, 1.5:1 de compresión, excelente elección para producción, pero no es muy económico. No puede ser usada con sistemas de edición DV.

Formato profesional *High-end*

Este formato está más lejos del alcance de los cineastas independientes y no puede ser usado en sistemas de edición caseros, pero Van Bavel los incluye "por integridad". Él recomienda filmar en 16 mm. antes que grabar con este formato, porque el costo es más bajo y se puede obtener una calidad similar (Van Bavel, 2000, pág. 29).

- **WVHS**: más de 1000 líneas de resolución, formato análogo de alta definición.

- **HD-D5 y HDCAM:** más de 1000 líneas de resolución en formato digital. Desafortunadamente, no es muy económico, de hecho, Van Bavel afirma que "sería mejor filmar en 35mm a menos que usted sea el dueño de Sony" (Van Bavel, 2000, pág. 29).

Formatos PAL

La mayoría de los formatos de producción tales como Hi8, MiniDV, DVCAM, D-9, Y DigiBeta están disponibles tanto en formatos PAL como en NTSC. El formato digital PAL lee 576 líneas, en oposición al NTSC que lee 480, y la resolución vertical es mejor (aunque la resolución horizontal es igual). Este solo hecho hace que el formato PAL sea superior pero, a pesar de que este tiene más líneas de resolución en la dirección vertical, su resolución de color en esas líneas es peor que en NTSC.

SELECCIONANDO LA CÁMARA

Según Marcus Van Bavel, para escoger la cámara correcta se deben tomar en cuenta cinco aspectos muy importantes:

1. **Las líneas de resolución:** esta característica no debe ser confundida con la resolución de los lentes, la cual es frecuentemente mayor que el rango de resolución de la cámara, o el número de *pixels* en el censor. Las líneas de resolución son universales e

independientes del tipo de tecnología que decida usarse. Mientras más líneas mayor será la resolución.

2. **Sensibilidad:** la sensibilidad a la poca luz es importante si se va a grabar de noche. En la cámara la sensibilidad puede estar especificada en *lux*, una unidad de iluminación. La manera más fiable de juzgar la sensibilidad de una cámara es por el tamaño del CCD, que normalmente está indicado en pulgadas. Mientras más grande sea el CCD mayor será la sensibilidad a la poca luz.

3. **Foco:** el foco manual es muy importante. Es bueno tener las señales de distancia en el lente para poder enfocar midiendo con una cinta métrica en lugar de enfocar con el ojo. Desafortunadamente, muchas cámaras DV están limitadas en su capacidad de foco manual. La Canon XL-1, por ejemplo, no registra distancia y es muy difícil hacer el foco manualmente. Cuando se graba con una XL-1 se necesita un monitor grande y de calidad en el set, para poder verificar el foco con la vista, especialmente si se están haciendo *close-ups* o planos muy abiertos.

4. **El mando del disparador manual:** es importante poder seleccionar el disparador de la cámara a 60 campos por segundo para NTSC o a 50 campos por segundo para PAL. A menudo la cámara cuenta con esta función cuando la selección del disparador dice *OFF*.

5. **Capacidad real de 16:9:** chequea si la cámara puede ser usada en modo 16:9 sin degradación de imagen. Esto solo puede ser posible si la cámara usa un CCD 16:9 en forma de rectángulo. Los modelos de cámaras que tienen 16:9 originales son usualmente designados como W o WS en el nombre del modelo. La alternativa para un 16:9 original es usar un adaptador anamórfico (proveniente de anamorfosis). Estos adaptadores presionan la imagen a razón de un 25 %.

A continuación se presenta una tabla en la cual aparecen los principales modelos de cámara y sus características más importantes, para poder comprender mejor la información, compararla y tomar la decisión acertada.

Tabla 1: Descripción de las principales cámaras digitales del mercado

Cámara	Tamaño CCD (pulgadas)	Resolución (líneas)	16:9 electrónico	16:9 real	Costo aprox.($)
TRV-900	25	500			2.500
GL-1	25	500	X		2.500
EZ30	25	500			2.500
PD-1001	25	500	X		2.500
XL-1	33	500	X		4.000
VX-1000	33	500			4.000
VX-2000	33	500	X		3.200
PD-150	33	500	X		4.000
GY-DV500	5	500			6.000
DY-700	5	700			9.000
GY-DV700W	67	500		X	11.000
DY-90U	67	700			15.000
DY-90WU	67	700		X	20.000
DSR-500WS	67	500		x	15.000

ILUMINANDO EN DIGITAL

Usualmente en producciones de bajo presupuesto no hay suficiente tiempo para dedicarle a la iluminación; por ello se describirán a continuación unos trucos contemplados por Marcus Van Bavel en su libro *Shooting Digital*, que pueden ser usados para lograr una buena apariencia de locaciones y *sets* ahorrando tiempo.

Control de la exposición automática: esta opción es recomendada para aquellas producciones en donde no existe o hay poco control de la luz (documentales, reportajes, etc). Hay dos métodos de exposición automática una llamada *Shutter Priority*, que es la más recomendada, pero debe ser usada a 50 campos por segundo para PAL y a 60 campos por segundo para NTSC. La otra es *Aperture Priority* pero su utilización no es muy acertada porque hará que la cámara use el disparador a velocidades muy cortas en condiciones de alta luminosidad y esto le quitaría suavidad al material al momento de la transferencia.

Control de exposición manual: cuando se graba en una locación o *set* controlado, lo mejor es usar la exposición manual que permite seleccionar la abertura para obtener una mejor fotografía en la grabación. Todas las cámaras digitales tienen su tabla de metros de exposición y es posible iluminar una escena usando la cámara por sí sola. La cámara puede estar en exposición automática mientras se tenga la luz principal. Si hay tiempo para usar un fotómetro sería conveniente, porque procura un mejor

control de la luz en el *set* y ayuda a predecir, en una unidad llamada *f-stops*, qué abertura usaría la cámara en diferentes condiciones de luz.

Proporción de iluminación: una proporción de 3 a 1 significa que la luz principal está 3 *stops* más alta que la mayor fuente de las otras luces. Si la luz principal lee f-8 con las otras luces apagadas (o sombreando el fotómetro con la mano) y las otras luces leen f/2.8 cuando la luz principal está apagada, entonces la diferencia es, en la escala de *stops* del fotómetro, desde f/8 - f/5.6 - f/4 - hasta f/2.8 o, lo que es lo mismo, tres *stops* por debajo. Filmar en película permite obtener una mayor proporción de iluminación, como 5:1 o más, pero la proporción 3:1 está sobre lo típico que el censor del CCD puede manejar y todavía lee el color exacto. Una proporción 3 a 1 implica una intensa cantidad de luz de relleno. Esta no rebotará en el *set* por sí sola, sino que debe venir de una segunda luz apuntada al *set*.

Otra manera de alcanzar esta proporción de iluminación es usando una luz principal extremadamente suave. Se puede hacer un armazón grande con una tela de seda u otra similar a esta y colocar la luz principal detrás, apuntando hacia ella. La seda creará una gran fuente difusa de luz que cubrirá uniformemente todo el *set*. Con el uso de la seda la luz de relleno, generalmente, no es necesaria.

A muchas personas no les gusta la estética de la proporción de iluminación 3:1. Sin embargo, el contraste

puede ser levantado cuando el cassette de video es transferido a película, y alcanza un estética de cine.

Grabando interiores de día: existen diferentes inconvenientes en los interiores de día. Si hay una ventana en la toma, el interior de la habitación se verá normal pero todo afuera, a través de la ventana, se verá lavado, o si no, blanco puro. La solución ideal a este problema es dejar la ventana abierta cuando está fuera de cámara, y cerrada con cortinas cuando esté frente a cámara. También se puede oscurecer la luz con filtros de densidad neutral (ND).

El tipo ideal es ND3, el cual baja la intensidad tres *stops*. Si la habitación está siendo iluminada con luz de tungsteno en vez de luz natural, puedes usar ND+64 que corrige tanto el balance de color de la luz día, como el color amarillento de la luz tungsteno.

Las rayas de cebra de algunas cámaras DV podrían ayudar a decidir cuándo reducir la luz a través de la ventana; no se eliminan completamente las rayas de cebra pero, si hay algún detalle visible a través de la ventana, se verá mejor que una ventana que tiene rayas puras.

Grabando exteriores de día: la mejor manera de controlar el contraste en exteriores de día es rebotando luz con una pantalla, es decir, una lámina blanca o luz-rosa de aproximadamente cuatro pies (1.24 metros), que puede ser sostenida por un ayudante durante la grabación de

un plano. Sirve alumbrar las áreas sombreadas, así la cámara cerrará la abertura si se está usando la exposición automática. Mientras más extensa sea la distancia a la que se encuentre del sujeto, más grande tendrá que ser la pantalla.

En algunos casos puede ser posible colgar una seda encima del sujeto y difuminar la luz de día, para reducir el contraste y prevenir el *white clipping* en días soleados.

Grabando de noche: grabar de noche es lo más fácil para la cámara digital. La mayoría de las cámaras no profesionales, pero de mayor calidad que los formatos caseros, son extremadamente sensibles a la luz y trabajan mejor en condiciones bajas de luz. Pero hay algunas cosas a considerar: no use la función de ganancia de +6dB o +12dB de la cámara, a menos que sea una emergencia. Esta función de mayor ganancia de la cámara producirá grano en la imagen. También evite usar velocidades bajas del disparador como 15 campos por segundo o 30 campos por segundo, para prevenir una mala transferencia de video a cine.

Luz de luna: para que no se vean las cosas negras como carbón en una noche en exteriores, se podrían usar unas bombillas de proyectores de diapositivas, que tienen el color y la intensidad ideal para trabajos de video. Son bombillas de 100 a 300 Vatios con reflectores dicroicos incorporados, que vienen de 12 voltios y 120 voltios. Se necesitan también los enchufes, porque estas bombillas no

usan enchufes comunes. Se requiere además de guantes para manipular las lámparas calientes.

PROBLEMAS DE PROPORCIÓN DE ENCUADRES

Existen grandes diferencias de encuadre entre el video y el cine, por ello se debe tener claro qué proporción de encuadre se va a usar para que el resultado en 35mm. sea el más acertado.

Según Marcus Van Bavel, en su libro *Shooting Digital*, la proporción más recomendable para grabar en video y transferir a 35mm. es 16:9, la cual es usada en televisión de alta definición y en algunas cámaras digitales.

En todos los formatos digitales, desde MiniDV hasta DigiBeta, para lograr el 16:9 la imagen es comprimida horizontalmente en un 25%, para que encaje en la proporción 4:3. La imagen es descomprimida posteriormente en la misma cantidad, cuando se ve en un monitor 16:9 o cuando se transfiere a cine.

La ventaja de usar 16:9 para transferir a película 35mm. es que es más pareja que la proporción 4:3, con respecto a la pantalla de cine. Con 4:3 se corta alrededor de una cuarta parte de la imagen al momento de proyectar la película en 35mm. En cambio cuando se graba en 16:9, todas las 480 líneas estarán en la pantalla de cine. En el único caso en el que 16:9 no es apropiado es si se quiere

transferir a 16mm., porque 16mm. trabaja con proporción 4:3.

Para aquellos que no tienen otra alternativa que grabar en 4:3 hay dos opciones cuando se va a transferir a película 35mm. Una de ellas es encuadrar los planos para que cuando el tope y la base sean cortados por el proyector, aún se conserven las cosas importantes en la toma, como la boca y los ojos de los sujetos. Ayudará a componer los planos, el hacer una máscara para el visor de la cámara y el monitor, de manera que la altura del área desenmascarada sea igual a la anchura dividida entre 1.85 que es la proporción de la pantalla de cine.

La otra opción es componer para 4:3 y luego hacer la transferencia a 35mm en un formato de *vertical letter box* (caja de carta vertical). Esto significa que el encuadre 4:3 estará en la mitad de la pantalla de cine, con bordes negros en la izquierda y la derecha.

Cómo grabar en 16:9

Hay varias maneras de grabar video en 16:9, en incremento de los niveles de costos.

El 16:9 electrónico: es la manera más barata y está disponible en algunas cámaras como la Canon XL1 o la Sony PD-100. No se requieren equipos especiales y, en el caso de la Sony, el *visor* muestra cómo se verá la imagen en el encuadre 16:9. Esta función no es mejor que grabar en 4:3

y transferir a cine, porque las cámaras que la poseen también tienen el CCD cuadrado como la pantalla de televisión y lo que hacen es mostrar el encuadre 16:9, pero cuando graban estiran la imagen para que se adapte al formato 4:3 del CCD.

Las ventajas del modo electrónico 16:9 son menores, pero importantes: primero, te obliga a encuadrar para una pantalla de cine y además resulta una imagen con una degradación de compresión ligeramente baja.

Lentes anamórficos (de anamorfosis): una opción más cara es comprar un adaptador anamórfico 16:9, es decir, un lente que se ajusta delante del lente regular y aplica una reducción en la vista de la imagen. El resultado: se usa la información entera del censor del CCD y la imagen no sufre reducción de la resolución como en el 16:9 electrónico.

El costo del lente varía entre 700 y 900 dólares. Una desventaja de este método es que se tiene que trabajar con una imagen reducida en el visor.

Por otra parte existen cámaras digitales que trabajan con un formato 16:9 real, pero la diferencia de precios es considerable.

Asuntos de velocidad del disparador: cuando se trata de NTSC conviene más tener el disparador a 60 campos por

segundo que a 30 cuadros por segundo, a continuación se explica el porqué de esta elección:

Cuando se hace la conversión a película de cine 35mm. desde un video digital, en ocasiones un cuadro de cine cae en el centro de un campo (si está hecho a 60 campos por segundo) o de un cuadro de video (si está a 30 cuadros por segundo), y entonces el proceso de conversión tiene que promediar la información contenida en los dos campos o cuadros produciendo así, en el material transferido, un efecto de imagen doble.

La razón por la cual el proceso de conversión trabaja mejor cuando el disparador está en 60 campos por segundo es que a esta velocidad la cámara borra el movimiento, y el efecto de imagen doble no es tan aparente como a 30 cuadros por segundo.

Como ya se ha hecho mención, la velocidad estándar para el disparador de las cámaras PAL es 50 campos por segundo. En las conversiones de PAL, la sucesión de 50 campos por segundo se convierte a 25 cuadros por segundo, y finalmente se reduce la velocidad a 24 cuadros por segundo que es la correspondiente a cine. Esto significa que la longitud de la película aumenta en un 4% y la velocidad de movimiento se reduce en un 4%. Esta descoordinación de baja velocidad, usualmente no se nota, excepto por el sonido, porque se producen problemas de sincronización de diálogos entre personajes pero, la mayoría de los servicios

de transferencias de video a cine pueden armonizar este efecto.

SONIDO DIGITAL

Según Van Bavel, los pasos más importantes a seguir para obtener una grabación de sonido profesional son los siguientes:

1. Se recomienda usar un micrófono de pistola de alta calidad protegido contra viento y sostenido en una caña (boom) por un operador. El micrófono que tiene incorporado la cámara no es de confiar por ser omnidireccioneal; esto es, recoge muchos sonidos externos y que no interesan para la grabación. El micrófono de balita da muchos dolores de cabeza por el roce con la ropa de los actores y el cable que se debe esconder; y los inalámbricos son de un precio muy elevado que no vale la pena pagar si se tiene un buen micrófono de pistola. Uno de los mejores micrófonos de pistola es el Sennheiser ME66, el cual debe ser comprado con un módulo de poder K6.

2. Se deben monitorear cuidadosamente los niveles de sonido durante los ensayos y la grabación. Si el nivel en el *set* en muy alto, el sonido se cortará y se producirá mucha distorsión. Lo adecuado es seleccionar el nivel de grabación durante del ensayo y dejar un margen cómodo de 10dB, que es tres veces menor que la

escala full en el medidor de nivel normal de sonido. Claro que si se trata de documentales, el cuidado del sonido viene supeditado directamente por la intensión y el ritmo de trabajo de la propia película.

3. No está de más tener un respaldo de sonido en DAT (Digital Audio Tape). Aunque todas las cámaras digitales tienen capacidad de grabación con calidad CD mientras se tenga la opción de 16bit encendida, si se tiene la disponibilidad de grabar en DAT es bueno hacerlo, porque si sucede algún problema con el sonido directo, se puede reemplazar con el sonido grabado por separado; solo basta sincronizar con cada imagen. Para ello es necesario, cuando se graba sonido por separado, llevar un control por escrito y hacer una claqueta en cada toma.

4. Los efectos de sonido, como una puerta cerrándose, pasos en un piso de madera, etc, y los sonidos de ambiente sonarán mucho mejor en la película, si se graban separadamente y se mezclan luego en postproducción.

5. Es recomendable grabar tomas extras de diálogos, solo para el sonido, con el micrófono cercano a los sujetos.

6. Se debe tratar de controlar el ruido en la locación y obtener el sonido de los diálogos lo más limpio posible, para evitar gastos posteriores de estudio

para doblajes y correcciones de audio, que suelen ser sumamente elevados. Un consejo que sugiere Van Bavel "si estás grabando en un cuarto repleto de gente, es mejor hacer que los extras pretendan que están hablando, a que en realidad hablen, para que se reduzca el ruido en los diálogos de los actores" (Van Bavel, 2000, Pág. 62).

7. Reducir los ecos en locaciones y/o estudios usando con materiales absorbentes, como cartones de huevo o alfombras, colocados en las paredes y el techo.

EDICIÓN COMPUTARIZADA

Existen sistemas operativos de edición y computadoras tanto *Macintosch* como *Windows*, así como ventajas y desventajas de usar uno u otro. Entre las más importantes, extraídas del *Shooting Digital* se tienen:

- Algunas computadores Apple, como el modelo G4 y las *IMAC Special Edition*, tienen incorporadas la capacidad *Firewire*, que permite capturar video desde la cámara DV sin necesidad de añadir un hardware. Sin embargo, otros sistemas de esta misma marca requieren de SCIC o unidades de disco *Firewire*, que son sustancialmente más caras que el equivalente IDE usado para plataformas de computadoras *Intel*, con la misma cantidad de espacio disponible.

- El sistema operativo *Macintosh* es más fácil de usar que el *Windows*. Además, desde que Apple controla todas las especificaciones de *software* y *hardware* de Mac, sus programas de computación tienden a trabajar mejor y poseen menos problemas de compatibilidad que los de *Windows*.

- Entre los sistemas *Intel Pentium* compatibles con *Windows* y todas sus variaciones, se recomienda usar *Windows NT*, un sistema que a pesar de ser más viejo que *Windows* 98 o 2000 parece ser más estable y menos susceptible a problemas de plataforma. *Windows NT* es casi tan estable como *Mac*, significando esto que su tendencia a quedarse *guindada* es la misma.

- Una de las grandes desventajas de los sistemas de edición DV, en plataforma *Intel* compatibles con *Windows*, como *Windows NT*, es el tamaño limitado de los archivos que son de 2 *Gigabyte*.

- La principal ventaja de las plataformas *Intel* es su precio. Se puede llegar a pagar por una *Macintosh* tres veces más que por la plataforma equivalente en *Intel*, lo mismo pasa con los *softwares*, unidades de disco, etc.

Software de Edición: entre los paquetes más populares de *software* usados hoy en día se encuentran *Adobe Premier*, *Final Cut Pro* y *EditDV*. *Premier* puede ser usado en ambos

sistemas, tanto en *Windows* como en *Mac*, pero *Final Cut Pro* está solo disponible para *Mac*.

Los precios aproximados para estos paquetes son:

Premiere 5.1 600 dólares
EditDV 900 dólares
Final Cut Pro 1000 dólares

Unas opciones más caras son los sistemas *Avid* o *Media 100*.

Existen algunos *softwares* de efectos visuales que alteran las imágenes de diferentes maneras, por ejemplo, cuando se graba a los sujetos en frente de un fondo verde o azul *chromakit*, y luego en postproducción se le coloca otro fondo. Uno de los programas más conocidos para hacer este tipo de trabajos es el *Adobe After Effects* que cuesta aproximadamente 700 dólares.

En postproducción también se necesita un *software* diseñado especialmente para sonido, porque los programas de edición de video no siempre tienen todas las herramientas necesarias para modificar, mezclar o crear efectos de sonido para la banda sonora. Algunos programas de edición de sonido son el *SoundForge*, que cuesta aproximadamente 800 dólares y el *ProTools PowerMix*, que se encuentra en 300 dólares.

En el proceso de edición, luego que se tienen todos los equipos y programas necesarios reunidos en un espacio con condiciones favorables de trabajo, se debe comenzar con un orden coherente para así obtener un mejor resultado. Según Van Bavel, lo adecuado es editar la película escena por escena con su sonido original, luego exportar el sonido a un programa de edición especializado en esta área, limpiar y mezclar los efectos de sonido, la música y los diálogos, y finalmente colocar juntos las imágenes y el sonido corregido para poder crear el master que será usado para hacer la transferencia de video a cine.

Los créditos y el título de la película se pueden hacer con el mismo programa de edición que se elija, y el método varía de un *software* a otro.

LA CONVERSIÓN

Hay diferentes métodos para transferir video a cine: The Film Recorder (grabador de cine), Kinescope (kinescopio) y Electrón Beam Recorders (grabadores de "rayos, destellos, haces" electrones). Cada uno tiene sus aspectos positivos y negativos, incluyendo calidad y costos. Se puede obtener, dependiendo del método y la compañía, o un negativo fílmico o una impresión, con o sin sonido, o una combinación de ambos.

A continuación se explicarán los diferentes métodos de transferencia, según lo contempla Alan Stewart en su

artículo *Video for film release* (www.zerocut.com/tech/vid_film.html)

The film recorder (El grabador de cine): reproduce imágenes electrónicas de mayor calidad en cine, generalmente imágenes o archivos digitales que fueron grabadas en vivo o creados en computadoras. Posee resoluciones verticales de 2000 o 4000 líneas de video, llamadas 2K y 4K respectivamente, y existen dos tecnologías básicas para hacerlo:

1. A través de cámaras de cine que graban con una alta resolución monocromática CRT (alta calidad en pantallas de video) utilizando filtros rojos, azules y verdes. Este sistema suele ser lento, entre 15-40 segundos por cuadro de una imagen de 4K, y cuesta muchos dólares por cuadro.

2. Por medio de micro-láser rojo, verde y azul que *escanean* una imagen sobre la superficie de la película sin utilizar lentes. Este sistema es más rápido y brillante que el CRT, pero la suma también es de varios dólares por cuadro.

Para hacer una trasferencia bajo estos métodos se debe enviar el material editado en la mejor calidad de video que se pueda pagar (D1 o DigiBeta). La empresa digitaliza el video en la computadora, luego alimentan las imágenes por cada cuadro dentro de la máquina grabadora de cine y,

finalmente, la máquina transforma y graba cada cuadro en un negativo fílmico.

The Kinescope (El kinescopio): este método utiliza un monitor de video monocromático muy nítido que es fotografiado con una cámara filmadora especialmente diseñada para el caso. El kinescopio selecciona los campos para producir una película de 24 cuadros por segundo (en realidad, 23,976 cuadros por segundo) y elimina las barras visibles parecidas a las de un monitor de televisión.

Electron Beam Recorders (Grabadores de haces y rayos de electrones): este sistema lleva los electrones directamente a la película no expuesta, la cual se encuentra en un *vacuum* (o especie de aspiradora). La película es en blanco y negro porque los electrones no contienen colores, solo intensidad. Entonces, se realizan tres exposiciones para cada cuadro de color, una para el rojo, otra para el verde y una para el azul, que componen la imagen. Estas tres exposiciones separadas se reimprimen, por medio de una impresora óptica, utilizando filtros de colores rojo, verde y azul para producir un negativo de color.

Otra manera de trabajar con el sistema de los electrones está basado en el tiempo no real a través de un *pin* (código) registrado de 35mm de un grabador de electrones, que transfiere a 1125 líneas verticales de resolución de imágenes de alta definición. Este método realiza tres separaciones de blanco y negro por segundo, lo

que equivale a un cuadro de color de la película. Todos los elementos de corrección de color son de alta definición. Las imágenes de resolución de video NTSC se transforman en 1125 líneas de alta definición, la ganancia de la doble línea es aproximadamente 2K de salida. Los costos son altos, aproximadamente 7 dólares por segundo de video, solo la impresión. Para obtener el resultado en 16mm, se reduce el negativo de 35mm en una impresora óptica.

A continuación se presentará los principales sitios de transferencia y los datos más importantes que debe saber:

1. **Four Media Corporation (4MC) (www.4mc.com/frmlab.html)**

   Transferencia a 35mm.: $425/min.

   Transferencia a 16mm.: $180/min.

   Sistemas que transfieren: NTSC y PAL.

   Dirección: 4MC Laboratory 3611 N. San Fernando Boulevard Burbank, California 91505 Sales 818-841-3812, Tel: 818-985-7566, Fax: 818-980-4286, Toll Free:800-423-2652.

   Contacto: Beverly Brooks (Bbroks@4MC.com) y David Donaldson.

2. **CINEMA-L Filmtransfer (www.cinema-l.at)**

   Transferencia a 35mm.: $300/min.

   Transferencia a 16mm.: no disponible.

   Sistemas que transfieren: PAL.

   Dirección: CINEMA-L Filmtransfer GMBH, Brandströmgasse 40, A-1232 Wien, Österreich. Tel: +43 1 667 1086, Fax: +43

1 667 1092. E-mail: office@Cinema-L.at.

Contacto: Rudolf Linshalm.

3. **Cineric Inc (www.cienric.com)**

Transferencia a 35mm.: $335/min.

Transferencia a 16mm.: no disponible.

Sistemas que transfieren: NTSC Y PAL.

Dirección: 630 Ninth Avenue, Suite 508, New York 10036. Tel: 212.586.4822, Fax: 212.582.3744.

Contacto: Bob Freemon.

4. **Cinesite Europe (www.cinesite.com)**

Transferencia a 35mm.: 410 libras/min ($610/min.).

Transferencia a 16mm.: no disponible.

Sistemas que transfieren: NTSC y PAL.

Dirección: Cinesite (Europe) Limited 9 Carlisle Street London, W1D 3BP. Tel: +44 (0) 20 7973 4000. Fax: +44 (0) 20 7973 4040.

Contacto: Fido Producers.

5. **Colour film Services (www.colourfilmservices.co.uk)**

Transferencia a 35mm.: $400/min.

Transferencia a 16mm.: $200/min.

Sistemas que transfieren: PAL.

Dirección: Colour Film Services Ltd 10 Wadsworth Road Perivale, Greenford Middlesex UB6 7JX. Tel: +44 (0) 20 8998 2731. Fax: +44 (0) 20 8997 8738.

Contacto: D. John Ward.

6. **Digital Film Group (www.digitalfilmgroup.net)**

Transferencia a 35mm.: $400/min.

Transferencia a 16mm.: no disponible.

Sistemas que transfieren: NTSC y PAL.

Dirección: Digital Film Group, Inc. 316 East 1st. Ave., 2nd. Floor. Vancouver, B.C., Canada. V5T - 1A9. Tel: (604) 879-5800. Fax: (604) 879-5811.

Contacto: James Tocher.

7. **Digital Film Technologies (www.digitalfilmtechnology.com)**

Transferencia a 35mm.: $350/min.

Transferencia a 16mm.: $165/min.

Sistemas que transfieren: NTSC y PAL.

Dirección: Digital Film Technologies, 1920 6th Street #247, Santa Monica CA, 90405. Tel: (310) 399-5047.

Contacto: Mark Shepherd.

8. **Duart (www.duart.com)**

Transferencia a 35mm.: $500/min.

Transferencia a 16mm.: $100/min. (Kinescopio)

Sistemas que transfieren: NTSC y PAL.

Dirección: Duart Film and Video, 245W 55th St., N.Y., 10019, Tel: (212)757-4580. Fax: (212)262-3381/333-7647.

Contacto: David Fisher, Ulla Zwicker, Linda Young (lyoung@duart.com).

9. **DV Film (www.dvfilm.com)**

Transferencia a 35mm.: $375/min.

Transferencia a 16mm.: $225/min.

Sistemas que transfieren: NTSC y PAL.

Dirección: Dominion Pictures - DVFilm. 2317 Spring Wagon Ln Austin, Texas 78728. Tel: 512-252-2343/512-459-0502. Fax: 512-252.2343. Cell: 512-497-2271. (www.dvfilm.com/ mvb@dvfilm.com).

Contacto: Marcus Van Bavel.

10. Efilm (www.efilm.com)

Transferencia a 35mm.: $650/min. (basado en 90 min.)

Transferencia a 16mm.: no disponible.

Sistemas que transfieren: NTSC y PAL.

Dirección: 1146 N. Las Palmas Ave. Hollywood, C.A. 90038. Tel: 323 463-7041. Fax: 323 465 7342. E-mail: efilm_info@efilm.com.

Contacto: David Hayes.

11. Film Craft Lab (www.gracewild.com/filmcraft)

Transferencia a 35mm.: $265/min.

Transferencia a 16mm.: $125/min.

Sistemas que transfieren: NTSC.

Dirección: 23815 Industrial Park Dr. Farmington Hills, Ml 48335. Tel: 248.474.3900. Fax: 248.474.1577. E-mail: sales2@filmcraftlab.com.

Contacto: Dominic Troia.

12. Filmout Express (www.filmout.com)

Transferencia a 35mm.: $450/min.

Transferencia a 16mm.: $325/min.

Sistemas que transfieren: NTSC y PAL.

Dirección: 1632 Flower Street. Glendale, C.A. 91201.

Tel: 818.956.1185. Fax: 818.956.3298. E-mail: info@filmout.com.

Contacto: Gilbert Yablon, Lawrence Serkman.

13.Hokus Bogus Digital Imaging (www.hokusbogus.dk)

Transferencia a 35mm.: 350/min.

Transferencia a 16mm.: no disponible.

Sistemas que transfieren: PAL.

Dirección: Hokus Bogus ApS.,Pilestraede 6-8, DK-1112 Copenhagen K., Denmark. Tel: +45 33 32 78 98. Fax: +45 33 32 88 48. E-mail: info@hokusbogus.dk.

Contacto: Helen Juhl.

14.Soho Digital (www.sohodigital.com)

Transferencia a 35mm.: $425/min.

Transferencia a 16mm.: no diponible.

Sistemas que transfieren: NTSC, PAL y HD.

Dirección: Soho Digital Film 26 Soho Street. Totonto, Notario M5T 1Z7. Tel: (416) 591-8408. Fax: (416) 591-3979.

Contacto: Nick Paulozza, Brian Hunt.

15.Sony High Definition Center (www.sphdc.com)

Transferencia a 35mm.: $720/min.

Transferencia a 16mm.: no disponible.

Sistemas que transfieren: NTSC, HD y PAL.

Dirección: Postal Address Sony Pictures High Definition Center 10202 W. Washington. Blvd. Capra 209. Culver City, CA 90232. Tel: 310-244-7433/310-280-7433. Fax: 310-244-3014/310-280-4389. E- mail: hdcenter@spe.sony.com.

Contacto: Michael Schwartz (310-244-6921) o Don

Miskowich.

16. Swiss Effects (www.swisseffects.ch)

Transferencia a 35mm.: $389/min. (basado en 90 minutos).

Transferencia a 16mm.: $203/min. (basado en 90 minutos).

Sistemas que transfieren: NTSC y PAL.

Dirección: SWISS EFFECTS Thurgauerstr. 40 CH-8050 Zurich. Tel: ++41/1/307/10 10. Fax: ++41/1/307/10 19. E-mail: info@swisseffects.ch

Contacto: Jerome Poynton (jpoynton@swisseffects.ch) (N.Y. EE.UU.).

DE ATRIBUTOS Y POSIBILIDADES

Apenas aparece una novedad tecnológica, saltan todos los conocedores del tema y los que no a opinar sobre la ruptura de paradigmas que implica, las consecuencias que supone y, sobre todo, las fortalezas y las debilidades de dicha innovación.

En capítulos anteriores se expuso en muchas ocasiones la visión de varios escritores y realizadores, en cuanto a la *ventaja que presenta el video digital, por el* abatimiento de costos que supone.

El punto de vista es generalizado. Para Guillermo Otero, fundador y presidente de *Metrovisión* (http://metrovision.com), la empresa líder en postproducción digital de Argentina, el cine digital representa "una alternativa importante, porque hacer un largo en fílmico puede costar cerca de un millón de dólares, mientras que hacerla en video digital y levantarla a película puede costar una quinta parte, e igual se puede contar una historia en cine", es decir, esta técnica puede significar la gran diferencia entre hacer cine y no hacerlo.
(http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

Para Diego Lerer y Leonardo M. D'Espósito, una de las mayores ventajas de esta técnica, es que "desde el punto de vista teórico, el desarrollo del cine digital puede terminar, de una vez y para siempre, con la discusión

acerca de la autoría de un film, ya que para rodar una película con esta tecnología basta contar con una pequeña cámara que no carga película -lo que la hace no sólo mucho más manipulable, sino que le permite rodar en ángulos prohibidos para las grandes cámaras tradicionales- y una PC equipada con el software adecuado para editar" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

Otro defensor es Bart Cheever, productor ejecutivo del Digital Film Festival. Él asegura que la mayor ventaja del cine digital es el alcance que puede llegar a tener. Causa y consecuencia: "costos más bajos y más gente que puede acceder a filmar. Son herramientas de uso sencillo y permiten que una persona haga lo que antes debía hacer todo un equipo" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

Cheever considera que "por primera vez en la historia herramientas muy poderosas y de muy buena calidad están disponibles a un nivel masivo". (http://www.grupocorreo.es/cibernauta/escaner/cinedig.htm).

No es secreto la devoción que siente Arturo Ripstein por el cine digital. Además de asegurar, como ya se ha mencionado, que su mayor ventaja está en el abatimiento de costos que representa, el cineasta mexicano llamado el "digitaleño" por algunos escritores, agrega que "lo que este formato da es una crudeza y una inmediatez de los que el cine ya carece. Porque el cine en celuloide se ha transformado en virtuosismo de fotógrafos"

(http://www.clarin.com/suplementos/zona/2001-04-15/z-00615.htm).

Con todo, el mayor logro que tiene el cine digital para Ripstein es que se democratizará, porque se tendrá un acceso mucho más inmediato y mucho mayor a lo que se ha venido haciendo hasta ahora. "Estoy absolutamente convencido que así será porque hay una idea muy elemental que permite este formato y es 'a menor riesgo económico, mucho mayor riesgo artístico', y esto no solamente baja el costo sino que da flexibilidad, variedad y diversidad" (www.tvyvideo.com).

Luego de su experiencia, Ripstein añadió que, por lo menos en su caso, el guión de la película también tuvo beneficios: "las opciones de riesgo de juego de formato eran completamente diferentes desde la óptica de la versatilidad que nos permitía el cine digital, el guión curiosamente es muchísimo más alado que los que habíamos tenido antes..." (www.tvyvideo.com).

Al momento de la producción también se presenta la ventaja de la reducción de costos, pero como un derivado del menor tiempo de trabajo, gracias a que "el uso de grandes cantidades de iluminación se reduce prácticamente a su mínima expresión... se reduce la cantidad de personal que tiene que manejar el trabajo interno, o sea, iluminación, electricidad, tramoya..." (www.tvyvideo.com).

No resulta fácil resumir las bondades que el dilatado cineasta mexicano le atribuye al cine digital, pues cuando se despliega a comentarlas, trata de asegurarse de que no se le escape nada.

"Lo primero que encuentro es la versatilidad, la latitud de la toma de vistas que es enorme, me permite una flexibilidad que no había encontrado en el celuloide y, a partir de esto, el formato tiene cambios absolutamente diversos, los resultados de las pruebas de transferencia de la cinta al cine me dan una estética que no había encontrado en el resultado concreto del cine, entonces esta nueva opción me obliga a buscar una estética propia del medio, dentro de su versatilidad y su latitud, los resultados son asombrosos" (www.tvyvideo.com).

Para el director de Así es la vida parece haber llegado lo que siempre estuvo esperando: "siempre tuve la inquietud de tener una cámara que volara, desde la primera película que hice en mi vida en el año 65 con una cámara grandísima, que necesitaban cuatro personas para moverla de un lado a otro, lo que deseaba ese jovencito de 21 años era tener una cámara alada, una cámara que volara al lado de los personajes, una cámara que formara parte del entorno del cine como elemento fundante, pero que tuviera prácticamente una vida versátil y propia" (www.tvyvideo.com).

Casi paradigmática resulta la relación entre el cine digital y Arturo Ripstein, sin duda uno de los más fieles

exponentes del uso de este método, "lo que se ha modificado es la distancia entre mi trabajo y los resultados. Ahora tengo una sensación cercana a la de hacer caligrafía o cerámica, algo que podría hacer con mis manos. Entonces empiezo a creer que puedo responder a la forma mucho más que antes. Con el digital puedo hacerlo todo: tiene resultados antes de los resultados. El cine, finalmente, es un arte demasiado joven y repleto de sobreentendidos... quizá esté mucho más cerca de la poesía, de lo que hemos pensado hasta este momento" (http://www.clarin.com/suplementos/zona/2001-04-15/z-00615.htm).

En Venezuela, Enrique Lares también cuenta varias ventajas para el video digital. Primero, asegura, "en la postproducción la diferencia es abismal. No tienes que revelar la película, pues no hay película, eso es una diferencia de costos enorme".

El documentalista venezolano afirmó a la entrevista que se le hizo vía e-mail, que el producto final también se vio favorecido en su fondo, gracias al aligeramiento, tanto del equipo técnico como del personal de trabajo: "mis entrevistados se hubiesen sentido más inhibidos con lo aparatoso de la parafernalia del cine. En este sentido realizar mi película en video fue más cómodo" además en el sitio de grabación "puedes ver inmediatamente el resultado al rebobinar el video. En cine tienes que esperar a ver lo revelado; aunque exista el "video asist".

Para Lares, el mayor beneficio que otorga el cine digital es que "siempre te queda la tranquilidad espiritual de que lo que estás haciendo es mucho más barato que si estuviste rodando en cine. Tienes mucho menos pudor y freno para repetir cualquier plano; porque no estás perdiendo película. Lo que obliga a trabajar con más ecuanimidad... La presión durante un rodaje de '¡¡¡Se están acabando las latas de película!!!', pues sencillamente, con el cine digital deja de existir".

También Ripstein afirma que con el cine digital, repetir tomas ya no representa una espada sobre la cabeza del director. "Yo podía repetir tomas hasta que no encontrara la perfección, la exactitud, la precisión que yo buscaba de los actores. El trabajo de los actores con relación a este equipo varía por completo, la cámara pequeña intimida enormemente menos, de pronto se volvía una parte integrante de la atmósfera y no un objeto para el registro de las acciones desde afuera, la cámara, llegaba un momento en que ya era uno más de los personajes de la historia" (www.tvyvideo.com).

Según Ripstein, aquel que está acostumbrado a filmar en 35 mm., y con poco presupuesto, no puede imaginarse lo ventajoso de una cámara digital: "permitía un juego, que incluso con los actores se llegaba a complicidades de decir 'vamos a seguir haciendo tomas hasta que no se sepa ya en qué toma vamos y las cosas varíen por completo'... eso varía mucho la relación que tiene el equipo técnico respecto al relato y el equipo artístico respecto a su

desarrollo dentro del relato, es interesantísimo lo que viene" (www.tvyvideo.com).

La misma ventaja la asegura Gustavo Álvarez, el colombiano director de *El amor de Carmela* para la revista TV & Video. "Tuve la experiencia de estar en el rodaje de 2 películas costeñas, en las cuales el director estaba más pendiente de que no se quemara película que de cuidar la calidad del resultado final. Esto para mí trae como consecuencia la baja calidad en el resultado, al incluir tomas que no llenaban las expectativas del director, pero que por cuestiones de presupuesto terminaron quedando" (www.tvyvideo.com).

Ignacio Busquier, director del documental *46º, La raíz del viento*, considera que el cine digital se puede convertir en la gran opción para los documentalistas, gracias a la disminución de costos, peso y volumen cuando se trabaja con cámaras de video.

Los cassettes que utilizó Busquier para grabar su largometraje fueron Mini DV de Sony y, por el género que trabajaba, debía transportar a una zona montañosa, a la cual se accede sin automóvil por una huella intransitable en el invierno, la mayor cantidad de material para capturar imágenes como fuera posible. Este director asegura que cargar con más de 280 minutos de película virgen, en caso de haber trabajado en cine hubiese perjudicado al proyecto. (www.tvyvideo.com).

En una entrevista realizada vía e-mail, Busquier aclaró que "tan solo en la riñonera (por si la llaman diferente en su país, es un bolsito que se lleva en la cintura como un cinturón, muy común en escaladores y gente de *trecking*), allí llevaba toda mi película. Unos 10 Mini DV. Volvamos a usar la imaginación y pensemos en el traslado de latas de 16 mm. (que son incluso más pequeñas que las de 35 mm.)".

Para el momento de la producción, Busquier también alabó las bondades del tamaño, la movilidad y la proximidad que brindan las cámaras digitales. "En las entrevistas aprovechamos esta ligereza para captar una mayor espontaneidad, nos permitió traernos mucho material que no importó descartar, que en 16 mm. hubiera sido imposible. Hubiera sido todo mucho más medido, y a la vez torpe, con cambios de chasis en medio, y lo que estos hubieran demorado en estas condiciones, donde temperaturas bajo cero hacen que uno pierda sensibilidad en las manos, incluso".

Busquier también llevó para las grabaciones un monitor 16:9 para chequear el material grabado todas las noches, al final de la jornada. Esto, afirma, "son beneficios únicos de la tecnología digital. Que hacen que pensemos en esas cualidades".

Sin embargo, a pesar de los beneficios que conlleva, Busquier lamenta que el cine digital se planteé como la única salida para las realizaciones latinoamericanas: "si bien es una muy buena posibilidad, creo que el error es

pensar en un cine barato, o el mismo cine más económico. Es una posibilidad para un determinado tipo de cine, incluso me animaría a decir que el cine digital propone nuevo lenguaje... un lenguaje mucho más espontáneo, más intimista, con la posibilidad de una nueva textura de imagen (sin buscar acercarse al fílmico, sino más bien con su propio color), ideal para la experimentación".

Este documentalista ve más aceptable el modelo iraní o el del cine chino para aplicar en países subdesarrollados, donde apuestan a un consumo interno muy grande. "El desafío o modelo debería ser ver más cine latino en nuestros países. Así como nos autovendemos telenovelas deberíamos fomentar el mercado interno del cine latino. Incluso en el exterior sería mejor recibido" (www.tvyvideo.com).

Otro argentino, Eliseo Subiela, opina que con el cine digital "va a ser cada vez más fácil filmar y además va a permitir cada vez mayor libertad expresiva a los creadores. Hoy se puede hacer un largometraje con una cámara que cuesta menos de 1.000 dólares y tiene el tamaño de un walkman. Habrá que escribir para esas cámaras, capaces de una proximidad con los actores nunca antes lograda" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

Otra ventaja que ve Subiela con el cine digital es "que te liberas de los avatares posteriores a la filmación: ralladuras de negativos, problemas en el revelado de los materiales, etcétera" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

Bernardo González Burgos, afirma en la revista escenario (año 2, número 4), que la mayor ventaja del cine digital con respecto al cine tradicional, está, indudablemente, en el abatimiento de los costos, lo que permite a una cantidad más numerosa de personas, acceder a la posibilidad de hacer cine.

"Para darnos una idea de la reducción de costos en la producción de cine digital, en comparación con el cine tradicional, pongamos el siguiente ejemplo: una película profesional filmada en 35 mm. en México, mínimo cuesta unos seis millones de pesos (más de 670.000,00 dólraes), y hablamos de películas de bajo presupuesto. Una película hecha en video digital pasada a 35 mm. llega a costar la tercera o cuarta parte" (Revista Escenario, año 2, número 4).

También Héctor Olivera, el argentino productor de *El camino*, considera ventajoso el uso del digital. "El poder grabar en soporte video en lugar de filmar en película virgen permitirá no sólo tomar mayores riesgos artísticos sino también comerciales. Muchas veces, como director y productor, he debido dejar de lado atractivos proyectos por el alto riesgo económico que presumen las realizaciones en soporte fílmico" (http://www.fotograma.com/notas/actualidad/858.shtml).

Jasón Silverman, en su artículo *El cine digital llega a Sundance*, dice que los estudios reconocen los nuevos factores económicos, el nuevo paradigma y los nuevos

procesos creativos que supone el cine digital (http://espanol.lycos.com/wired/cultura/01/01/17/cul_2.html).

Marcus Van Babel (2000, pág.14), argumenta que con la calidad de impresión, proyección y sonido con la que cuenta hoy en día la película 35 mm., no hay muchas razones para utilizar este formato. Según él, la película tiene mayor alcance de exposición que el video, pero con un cuidadoso control de la luz y usando las funciones adecuadas que tiene la cámara digital, se puede grabar cualquier tipo de escenas con una aceptable reproducción del color.

Van Babel asume que el video digital no tiene retrasos en cuanto a calidad con respecto a las cámaras de cine, y resume varios avances para ese formato:

- Las cámaras son mucho más baratas, pequeñas y pasa más tiempo antes de cambiar los cassettes.
- Los documentalistas y cineastas independientes (de bajo presupuesto) encontraron unas cámaras menos intrusas y obvias.
- No hay razón (diferente al tiempo que se gasta en el set) para limitar el número de tomas necesarias para obtener la mejor dramatización de los actores.
- El tiempo de grabación en el set disminuye considerablemente con el uso de las cámaras digitales,

que permiten, por sus características, realizar más tomas en menos tiempo.

- El sonido puede ser grabado directamente en la cámara, eliminando los problemas de sincronización y la necesidad de claqueta.

- La edición puede ser realizada en una computadora casera por una sola persona.

- No se necesita de una impresión cara hasta que la película no obtenga invitaciones de distribución o festivales.

- Cuando la proyección digital con calidad de película comience en lugares comunes, no se necesitará una película impresa, en lo absoluto.

En conclusión, grabar en digital resulta el método ideal para producciones de bajo presupuesto, según Van Babel.

"El equipo es relativamente más barato, fácil de usar y si se siguen las indicaciones y recomendaciones, la calidad de la imagen y del sonido obtenido harán de esta producción una excelente película de 16 o 35 mm." (Van Babel, 2000, pág.16).

DEL OTRO LADO DEL CINE DIGITAL

En gran parte, los beneficios que aporta el digital comentados hasta ahora, van referidos de acuerdo con la experiencia de entendidos en la materia, que han capturado las imágenes de sus historias con cámaras de video digital, y posteriormente han transferido o tienen pensado transferir el material al soporte cinematográfico para su proyección. Sin embargo, las otras acepciones del cine digital también presentan algunas ventajas con respecto a la manera tradicional de hacer cine.

Según un artículo de la dirección electrónica (http://www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo/035217/), en la feria Showest, que se realiza cada año en Las Vegas, Estados Unidos, a las principales compañías de la industria cinematográfica le quedó bien claro que los sistemas de proyección de películas digitales ofrecen tanta calidad como los tradicionales de celuloide o más.

En la última edición, asegura el escrito, lo que se discutió fue la forma más conveniente y segura de distribuir la señal cifrada, y se dio por descontado que el cine electrónico se impondrá en todas las pantallas (http://www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo/035217/).

En el mencionado artículo, aseguran que la proyección electrónica tiene ciertas ventajas sobre el celuloide. Una de ellas es que este tipo de proyecciones acabarían con el

trasiego de bobinas de celuloide y el duplicado de las películas.

No todo es perfecto, también se asegura que "si se está muy cerca de la pantalla, se ve peor con el sistema digital que con el tradicional"; aunque, por otro lado, "la resolución en la pantalla que se consigue con el celuloide se degrada rápidamente y al cabo de 200 pases se considera que ya no ofrece la calidad suficiente", algo que no ocurriría con las proyecciones del soporte digital (http://www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo/035217/).

La mayor ventaja que supone la digitalización cinematográfica, radica en la disminución de los costos de distribución, "pues bastaría con poner las películas producidas en un servidor de Internet y posteriormente el exhibidor (las salas de cine) los extraería por medio de una conexión de red. Se ahorrarían millones en cintas para copias, transporte, y la disponibilidad sería inmediata en cualquier parte del mundo" (http://clubs.infosel.com/starwars/articulos/noticias/3051/).

Son varios los artículos que pretenden ratificar esa visión. En el diario Clarín digital se afirma que Tig Krekel, presidente de Boeing Satellite Systems (un sistema de distribución y proyección para películas digitales) dice que "con los avances en tecnología, el cine digital no sólo ha igualado la calidad de los filmes de cinta, sino que los superó, relegando al pasado las películas rayadas y

descoloridas y los temblores de la pantalla" (http://www.clarin.com/diario/2001-02-10/s-05401.htm).

"El sistema ya fue presentado en los Estados Unidos en las salas de AMC Entertainment —una serie de complejos cinematográficos de avanzada— y pronto estará disponible en otros países". La espera es el único obstáculo momentáneo, pues las salas deberán estar acondicionadas para recibir la señal del satélite, están obligadas a proveerse del descompresor de imágenes y del proyector digital para poder transmitir la película (http://www.clarin.com/diario/2001-02-10/s-05401.htm).

Otro asunto a resolver es la posición de las salas exhibidoras porque, por ahora, mientras el precio para producir una película disminuye, el precio para exhibirla se dispara, ya que es necesario adaptar las salas de cine para este tipo de proyectores, así como reemplazar todos los antiguos proyectores por nuevos (http://clubs.infosel.com/starwars/articulos/noticias/3051/).

En cuanto al cine digital referido a la distribución de historias audiovisuales por Internet, Mauricio Sánchez encuentra algunos inconvenientes: la piratería es uno de ellos. "No existiría diferencia entre la calidad de una película pirata y la distribuida legalmente", lo que supondría una pérdida de dinero. (http://clubs.infosel.com/starwars/articulos/noticias/3051/).

En la revista Internet Surf (núm. 19) apuntan que "una de las ventajas importantes de Internet como medio publicitario es que traspasa fácil e inmediatamente las fronteras (aunque persistiera el problema del idioma). Promover y distribuir un film en la Red es una alternativa más que interesante para quienes se ven obligados, más allá de elecciones estéticas, a trabajar con bajos presupuestos" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/not_cin.htm).

Entre las revisiones más completas que se hacen sobre los beneficios del cine digital, está la presentada en la dirección web de geocities www.geocities.com/cineencasa/proyecciondigital.htm. El artículo se llama *La revolución del cine digital* y abarca mayormente a la parte de las proyecciones digitales y la distribución satelital de las películas. Recoge dos interesantes grupos de ventajas, varias de las cuales ya fueron anunciadas anteriormente: el primero directamente relacionado con la disminución en los costos de producción, el otro no.

Entre los provechos que determina el abatimiento en los precios de producción están:

- **La eliminación de los rollos de película tradicionales:** los estudios podrían ahorrarse entre 2.000,00 y 3.000,00 dólares por cada copia (lo que llega a representar hasta el 10% del presupuesto de producción de una película). "Con un estreno típico de más de 3.000 salas en Estados Unidos, el coste de

fabricación de los rollos de las películas asciende a unos 7,5 millones de dólares".

- **La rebaja de los costos de manipulación**: generalmente, el fabricante de los rollos de películas envía las copias a los centros regionales de distribución de los estudios, donde se cargan en camiones para ser llevados a cada sala de cine. Aunque con el cine digital se aplicaría el mismo tratamiento en el caso de la grabación en discos ópticos, la transmisión vía satélite eliminaría este paso.

- **Una respuesta más eficiente a la demanda**: las distribuidoras no tendrán que adivinar la demanda de la audiencia para establecer el número de copias de la película. Si alguna empieza a ser un gran éxito, las copias digitales se pueden distribuir rápidamente vía satélite a una mayor cantidad de cines para cubrir la demanda y aquellos circuitos que ya tienen las copias digitales pueden presentar la película en más salas.

- **El ahorro en la construcción de las salas**: las redes de gran ancho de banda reemplazarán a los complejos diseños en sistemas de transporte de película que hay ahora en los cines con varias salas de diferentes sistemas de proyección. La única contra visible es el tiempo. Todo cambio necesita un período de asimilación para desarrollarse y consolidarse. En este caso, la desventaja radica en que los empresarios dueños de las salas sólo empezarán a acumular, cuando todas las

películas se distribuyan de forma digital ya que mientras tanto deberán conservar ambos sistemas de proyección.

Sobre los beneficios no relacionados con la reducción de los costos de producción:

- **Una mejor calidad de imagen**. Según se envejecen los rollos de película de 35 mm., su calidad empeora sustancialmente. Con el cine digital, los espectadores que vean la película varios meses más tarde podrán disfrutar de la misma calidad de imagen que los que asistieron al estreno.

- **Sonido mejorado**. La capacidad de grabación del sonido en un medio digital es muy superior a la codificación de audio existente en los rollos tradicionales.

- **Nuevas opciones en el estreno**. Los promotores de esta tecnología dicen que con este sistema se podrán hacer estrenos de películas a nivel global.

- **Nuevas oportunidades de negocio para los empresarios dueños de las salas**: Una vez que la infraestructura basada en satélite esté instalada, los empresarios podrán aprovecharla para emitir otros tipos de contenidos audiovisuales como conciertos o acontecimientos deportivos.

ENTRE LA DEMOCRATIZACIÓN DEL MEDIO Y LA AGONÍA DEL CELULOIDE

La técnica del cine digital es algo reciente y su adopción augura grandes cambios para las realizaciones cinematográficas. Su alcance, su forma, su distribución y su proyección son apenas algunos de ellos que hoy, por instinto o sentido común, se logran divisar.

El productor ejecutivo del Dlgltal Fllm Festlval, Bart Cheever, asegura que este método "va a cambiar radicalmente la forma en la que se hacen y se distribuyen las películas", pues la tecnología cambia las reglas respecto de quién va a poder hacerlas. "La tecnología barata permitió el acceso al medio de gente no profesional, que no trabaja en grandes corporaciones" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

En la editorial que publican en su sitio en Internet, los responsables del Resfest (un festival de cine digital), que también publican la revista RES, sostienen que la misión de este evento "es apoyar estos nuevos films, hechos por nuevos realizadores mediante nuevas tecnologías, y hacerlos conocidos. Para nosotros, ellos son, sin dudas, el futuro del cine".

Arturo Ripstein dice que "Sony y DVCAM hacen posible que este formato sea, y estoy seguro de ello, la primera revolución artística del siglo XXI, hará el primer cambio radical en tecnología respecto a la narración que habíamos

utilizado como medio siempre, pero ahora con mayor impulso, mayores opciones en tanto abatimiento de costos, nuevas estéticas, nuevas opciones y una cosa importantísima; la democratización del medio" (www.tvyvideo.com).

A partir de ahí, Ripstein agrega que habrá muchas más películas que no tengan ningún interés o ninguna importancia, pero dice estar convencido de que "a partir de ahí saldrán los grandes espíritus libres que darán un nuevo aire a lo que es la narración en estos términos de la diversidad, saldrán los Mozarts del nuevo medio porque tendrá accesibilidad" (www.tvyvideo.com).

Con visos de profeta, intente o no serlo, Ripstein apunta a la democratización del medio como el gran cambio, "con el cine digital lo que se logrará es el equivalente a lo que se tiene con la pintura o la literatura, cualquiera podrá tener acceso al medio" (www.tvyvideo.com).

La realidad de los costos reflejan que no será quien quiera el que podrá hacer cine, sino quien cuente con al menos unos pocos miles de dólares. Lo que sí es seguro es que una mayor cantidad de personas podrán permitirse esa posibilidad.

El cineasta mexicano de casi 40 años de experiencia, considera que las transformaciones se darán despacio, pues los cambios tecnológicos son lentos. Deja ver que se dará pie a muchas especulaciones pero recuerda que "en el momento en que el cine silente se volvió sonoro, los

realizadores del cine silente decían que se había perdido la esencia de lo que era el cine, que era solamente la sucesión de imágenes que hacían un relato, nos damos cuenta setenta años después que no, que tiene su propio lenguaje y su propio sentido" (www.tvyvideo.com).

Para el pionero del cine digital en Latinoamérica, el celuloide permanecerá un tiempo "hasta que el medio haya llegado a sustituirlo, hasta el punto que la pregunta ¿parece cine? no sea necesaria, sino obsoleta. El cine digital parece cine digital y tiene sus reglas, su sentido y su carácter y hay que encontrarlo" (www.tvyvideo.com).

Una de las visiones más interesantes que dio Ripstein a las preguntas realizadas por Paola Rey, con respecto al futuro del cine, fue la perspectiva que abre el cine digital para países como México, perspectiva que se puede extrapolar a otras naciones de la región que no cuentan con una industria cinematográfica desarrollada.

Ripstein dice "si suponemos que el cine mexicano está financiado únicamente por el Estado, tiene un presupuesto que permitiría solamente cinco películas al año, con este nuevo formato estas cinco películas podrían convertirse fácilmente en quince y eso ya es dar un paso adelante, entonces no solamente es el abatimiento de los costos, sino las *nuevas posibilidades de narración a partir del* conocimiento específico del formato y de lo que esto puede dar como resultado... Es, sin duda, la primera revolución artística que viene en este siglo" (www.tvyvideo.com).

También Gustavo Álvarez lo mira de esta forma. En la misma serie de entrevistas realizadas por la publicación electrónica TV & Video, el director colombiano de *El amor de Carmela*, afirma que el cine digital brinda oportunidades "no solo para los latinoamericanos sino para todos aquellos que quieran contar el cuento y no tienen los recursos para hacerlo en celuloide" (www.tvyvideo.com).

Todo esto, cree Álvarez, "beneficiará al público que terminará viendo verdaderas obras de arte en pantalla, de directores que no habían podido salir del anonimato porque hasta ahora no había cómo" (www.tvyvideo.com).

Juan Carlos García también expone algo digno de resaltar: "toda esta corriente de aspirantes a cineastas, arrastra consigo una corriente de aspirantes a actores, aspirantes a guionistas y aspirantes a todos los oficios relacionados con el cine que tendrán la posibilidad de mostrarnos su talento o la falta de éste" (http://elephas.worldonline.es/laratone/numero1/cine_dig1.html).

El diario El Mundo de España, relata que en el Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT) se celebró recientemente (noviembre de 2000) un congreso sobre cine digital. Entre las muchas cuestiones tratadas, se enfatizó mucho cómo el cine digital e Internet redefinen la creación y distribución de películas (http://www.el-mundo.es/navegante/2000/11/14/portada/974227958.html).

Este diario escribe que "el cine digital supone primero una transformación del cine amateur y las filmaciones caseras, que ahora pueden conseguir muy fácilmente una dimensión pública y acceder a un circuito potencial de millones de espectadores" (http://www.el-mundo.es/navegante/2000/11/14/portada/974227958.html).

Entre los participantes, Rick Rowley, enfatizó que "el gran cambio que supone el cine digital no es técnico, sino de circulación de mensajes que los grandes medios prefieren ocultar". Como ejemplo ofreció lo ocurrido en 1999 en Seattle, con las protestas contra la Organización Mundial de Comercio, donde más de 100 cámaras digitales se coordinaron para ofrecer una visión alternativa, que fue emitida al mundo vía satélite, un fenómeno repetido en Washington y Praga (http://www.el-mundo.es/navegante/2000/11/14/portada/974227958.html).

Filmax es una empresa de sistemas digitales de distribución y proyección digital. Para su presidente, Julio Fernández, las nuevas tecnologías van a empezar a desplazar a la distribución tradicional apenas en un período de dos a tres años. (http://expansion.recoletos.es/2000/05/12/catalunya/1cata.html)

En el diario electrónico Clarín, se asegura que el advenimiento del cine digital "acentúa la creciente desmaterialización de los procedimientos del cine, al punto que, para los críticos y teóricos, hoy se plantea la

posible pérdida de lo que se consideraba su razón de ser, el registro de imagen en celuloide" (http://www.clarin.com/suplementos/zona/2001-04-15/z-00615.htm).

Algo similar vislumbra Marcus Van Babel, quien asegura que "si la calidad obtenida con las cámaras digitales mejora cada año, en un futuro todas las películas serán grabadas con cámaras digitales y las producciones de 35mm. pasarán a ser como lo son hoy en día las de 70mm. y Vista Visión, formatos que una vez fueron más comunes, pero que se convirtieron en obsoletos con la aparición de la película convencional (Ban Bavel, 2000, pág 17).

En la publicación Internet Surf, se hace un breve recorrido por los avances tecnológicos que, hoy, hacen posible muchas cosas que antes ni siquiera se pensaban, a muy bajos costos y con calidades mejoradas (como es el caso de las propias cámaras digitales). Con respecto al almacenamiento de información digital, se asegura que "con el correr de los años, los precios bajarán y la compresión de información (el MPEG) seguirá avanzando hasta hacer más manejable el material, lo mismo que la velocidad de transporte de la información por la red de redes (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/not_cin.htm).

En un apartado llamado "democracia digital", Internet Surf asevera que "el desarrollo y la accesibilidad del formato digital en países como Argentina -cuyas películas no pueden competir en cuanto a despliegue tecnológico o

presupuesto publicitario con las producciones de Hollywood- preconiza la aparición de un mercado de producción y distribución alternativo e independizado de los grandes costos". Ese mercado es el gran retoño del cine digital (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/not_cin.htm).

Conforme al campo digital de la Inernet propiamente, "el constante progreso del software de tratamiento de imágenes, vuelve accesible también la manipulación del material obtenido digitalmente hasta más allá de los límites claros que establece el formato analógico. En un futuro que es cada vez más el presente, el límite para los nuevos cineastas ya no será el dinero, sino la imaginación y el talento" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/not_cin.htm).

En una amplia entrevista concedida a la publicación electrónica Indiewire, Mike Figgis, el director de *Time Code*, indicó que "la revolución tecnológica es impresionante porque derrumbará al *establishment*, les guste o no". Este realizador afirma que los grandes estudios están desactualizados y sus estructuras no tienen el más mínimo sentido, por eso el cine digital trastoca su naturaleza.

El argentino Subiela cree que el cine electrónico es un sucesor lógico del celuloide. "Es un tema complejo. Son muchos los aspectos del negocio cinematográfico que van a modificarse en los próximos años. El registro en video de alta definición es uno de ellos. También va a cambiar la

forma de exhibición: se proyectará directamente a partir de video *high-definition* en salas que recibirán la película vía satélite desde una central emisora. Desaparecerán las copias..." (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

Sobre la nueva forma de distribución digital, Subiela confía que "en países extensos y con baja densidad de salas cinematográficas como el nuestro, va a significar la llegada del cine a los lugares más recónditos que hoy carecen de salas cinematográficas" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

Subiela considera que lo más positivo radica en que "la instalación de salas con estos nuevos sistemas de proyección permitirá la aparición de circuitos de salas de cine alternativo, como ya existen en Nueva York o París, donde tenga cabida el cine independiente que no llega o es maltratado en los circuitos comerciales convencionales" (http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm).

Con el pasar del tiempo, las nuevas tecnologías podrán permitir la aparición en Latinoamérica de un cine verdaderamente independiente que hasta ahora no ha existido.

A mediados de junio de 2001, se constituyó en Estocolmo el Foro Europeo de Cine Digital (European Digital Cinema Forum), una agencia con sede en Londres que nace con el objetivo de que las empresas privadas e instituciones

públicas europeas tomen decisiones conjuntas para el desarrollo del cine digital en el viejo continente (http://www.porlared.com/cinered/noticias/i_act01062102.html).

El Foro actuará como un órgano consultivo para los distintos gobiernos continentales y para la Comisión Europea, y negociará con grupos de todo el mundo para el establecimiento de estándares globales que permitan el desarrollo del cine digital. También se encargará de establecer los requerimientos a nivel europeo para los estándares que se creen, tanto para la transmisión digital de películas por medio de satélite hasta las salas, como para el uso de las copias digitales de los filmes.

Según Gemma García, para mediados del año pasado, solo había 38 salas de cine en el mundo que proyectaran películas en sistema digital, pero a finales de ese año, la empresa Filmax inauguró 16 nuevas salas adaptadas a esta tecnología, lo que demuestra el interés de los grandes empresarios por la nueva propuesta que exige el cine digital (http://w3.el-mundo.es/2000/07/05/catalunya/5N0061.html).

Menos de cien salas en el mudo habilitadas para transmitir películas digitales, resultan una cantidad insignificante para pensar que la proyección digital se consolidará dentro de pronto (solo en Venezuela existían 384 salas convencionales para 1998 -Carlos Guzmán Cárdenas, 1996-1999-). Entonces la pregunta ¿por qué se exhiben tan

pocas películas en modo digital y, de momento, sólo a título experimental? podría tener su respuesta.

En el reportaje de la página http://www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo/035217/, aseguran que "la respuesta no está en la falta de madurez de la tecnología, sino en que la adopción del cine digital altera las relaciones tradicionales entre productor, distribuidor y exhibidor de la película".

ASPECTO FINANCIERO DEL CORTOMETRAJE

Cuando se decidió emprender la misión de hacer una adaptación cinematográfica de la obra teatral *El hombre de la flor en la boca* de Luigi Pirandello, se planteó llegar hasta el final e intentar concretar la obra audiovisual para la fecha de la entrega del trabajo de grado en período regular. Pero ya desde aquel momento(junio 2000) hacía falta lo más importante: *el dinero*.

El cine digital es un tema que si bien no es nada nuevo, desde hace unos años para acá ha estado en boga, y ha causado revuelos entre aquellos que lo han conocido. Desde que *El hombre de la flor en la boca* fue concebido ya tenía una vida digital preestablecida, porque era la única forma que los autores visualizaban para poder culminar su obra audiovisual.

En aquel momento lo más interesante que vendía el cine digital era la reducción de costos de producción: porque se ahorra dinero en la compra del material virgen de video, porque se trabaja con un equipo pequeño que permite aminorar gastos por concepto de honorarios profesionales, porque el engorroso proceso de revelado, copia del negativo, obtención del positivo... desaparece; y fueron precisamente estos beneficios los que llevaron a los autores a decidir que su primer cortometraje lo harían en digital y lo transferirían a 35mm., para poder llegar a las salas nacionales y poder participar en festivales cinematográficos.

El proyecto de cortometraje fue moviéndose con mucha energía entre la creación del guión y la búsqueda de financiamiento, porque si bien la captura de imágenes en soporte digital disminuye los costos, aún se necesitan unos cuantos miles de dólares para poder hacer un buen cortometraje bajo esta técnica, y más en Venezuela donde el cine no constituye una industria sólida y los proveedores del medio ofrecen precios muy elevados en equipos y servicios, porque en el país los únicos que hacen cine son los que tienen dinero para hacerlo.

Con el guión literario se decidió participar en el concurso para financiamiento de proyectos audiovisuales que abrió el Concejo Municipal del Municipio Libertador en julio de 2000, y en septiembre de 2000, cuando se dieron a conocer los resultados del concurso, se marcó apenas el comienzo de la travesía del proyecto: había sido rechazado el guión por el jurado calificador de ese año.

Así comenzó la historia *El hombre de la flor en la boca* a pasear de oficina en oficina, de un organismo estatal a otro, de una institución a otra, buscando que alguien la viera con buenos ojos y confiara en sus dos autores, unos jóvenes universitarios que solo querían contar una historia en movimiento y vivir la plena experiencia de dirigir un corto.

La situación no era tan fácil, porque si en Venezuela hasta los cineastas más reconocidos del medio tienen que hacer malabares para filmar sus películas, qué puede quedar

para dos amateurs cuya mayor experiencia han sido los trabajos universitarios y unos cuantos acercamientos con el cine venezolano.

El siguiente ataque fue realizar una rifa a beneficio del cortometraje en enero de 2001. Dos personas tenían que vender 1000 números de 2000 bolívares cada uno; el costo del ticket era elevado pero estaba claro que la rifa era solo una excusa para pedir dinero a la gente. No se pudieron vender todas, pero se vendieron bastantes considerando que ese año académico (2000-2001) todos los 5° años de todas las carreras tuvieron abarrotada a la comunidad estudiantil con rifas pro graduación y pro cualquier otra cosa. Ahora se tenía el dinero para la preproducción (protección de la obra literaria, búsqueda de locaciones, material investigativo del cine digital... y se acabó el dinero).

¡Metan en el guión en el CNAC y el CONAC! se oyó por ahí. En febrero de 2001 el Centro Nacional de Autores Cinematográficos (CNAC) y la Dirección Sectorial de Cine y Fotografía del Consejo Nacional de la Cultura (CONAC) abrieron un concurso y una sobremarcha respectivamente para otorgar créditos y subvenciones al cine nacional. Entonces se decidió acelerar el proceso de reestructuración del guión para ver si esta vez la historia corría con suerte y le gustaba a alguien más además de los autores.

Con menos ingenuidad que en un principio, se comenzaron a barajar otras posibilidades mientras se esperaba la respuesta del Estado.

Lo siguiente: un proyecto de talleres audiovisuales dictados por profesionales del campo cinematográfico a los alumnos de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Santa María (USM), a finales de febrero de 2001. La decisión de explotar esa casa de estudio se debió a su corta vida académica y, por ende, a la novedad que podría significar la oportunidad de participar en un taller con reconocidos del medio. Además muchos de estos talleres ya habían sido dictados en la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB).

Entre los amables profesionales se encontraban Enrique Lares, escritor de telenovelas, fotógrafo y documentalista; Luisa De la Ville 'Tenana', mujer que ha pasado por dirección, producción, edición y montaje, *script*, y asistencia de dirección, tanto de cine y video como de televisión; Alejandro Weidemann, director de fotografía de cine y televisión; Andrés Agustí, director y director de fotografía, y Héctor Barboza y Juan Carlos Echeandía, director y director de producción de comerciales, respectivamente.

La USM, a pesar de estar muy interesada en el proyecto, no logró coordinar entre sus actividades y horarios de clases (tienen turnos mañana, tarde y noche) un espacio disponible para tal actividad. Sin embargo, esta

casa de estudio se puso a la disposición para intentar realizar los talleres audiovisuales posteriormente en el período septiembre-diciembre de 2001.

Meses después (en mayo de 2001), cuando se hacía cada vez más palpable la dura realidad de *no es fácil hacer cine en Venezuela*, el CNAC Y CONAC sacaron a la luz pública la deliberación del jurado encargado de dar los créditos, y *El hombre de la flor en la boca* no estaba entre los afortunados.

Una última esperanza surge de la nada: en junio de 2001 se presentó la posibilidad de concursar en un programa de televisión de mímicas y adivinanzas (*Contrareloj*, de Televen), y ganar dinero para la producción del cortometraje.

Se hicieron las diligencias para entrar en el programa, se aprobó el *casting* y justo cuando estaba todo listo para participar, el canal decide que por el bajo *rating* hacía falta improvisar unas ediciones con artistas del canal para elevar el puntaje. Sin embargo, ya era un hecho que no se iba poder hacer el cortometraje, porque aunque se hubiese recolectado dinero en el programa, la entrega del cheque no se hace inmediata, sino que se tiene que esperar al menos unos tres meses.

El proyecto de cortometraje *El hombre de la flor en la boca: una alternativa audiovisual* se reduce entonces a un plan de producción del mismo guión, basado en un arqueo

investigativo de la técnica del cine digital (*tape to film*).

PROCESO CREATIVO

La escritura del guión arrancó, como es natural, de la idea de hacer una película. Para eso había que tomar en cuenta ciertas posibilidades de realización, por lo cual se hacía necesario adaptar el aspecto creativo al asunto derivado de los costos que implicaría la producción.

Ante las posibilidades que se manejaban, apareció la obra teatral *El hombre de la flor en la boca* del reconocido dramaturgo italiano Luigi Pirandello (1896 - 1934), un escritor considerado por los guionistas como uno de los más ricos y cabales dentro de la historia de la literatura universal.

Entre las principales cualidades que se le suele atribuir a Pirandello, está el impecable tratamiento que le da a sus personajes, por lo que se consideró que la escogencia de una de sus obras para realizar una adaptación, sería un punto a favor en la firmeza del guión.

Esta obra teatral presenta un gran relato en tiempo real, en un solo espacio físico y con pocos personajes; eso la hacía calar perfectamente en la intención de los guionistas y directores, de aminorar el presupuesto de la película sin ir en detrimento de la historia a presentar.

La conclusión no fue sencilla. La primera duda que surgió para la escritura del guión iba relacionada con la teatralidad de la obra. Su esencia y su mensaje son

contundentes, pero reviste poca acción por tratarse de una conversación entre dos personas que se hayan sentadas en un café. Así, el primer reto consistió en reducir el estatismo con el tratamiento audiovisual.

El trabajo creativo del guión literario duró alrededor de diez meses. Hubo múltiples reuniones para tratar asuntos del relato, estudiar profundamente a los personajes, determinar cuáles extractos del texto se iban a suprimir, cuáles acciones se debían introducir...

En la adaptación se incluyeron algunas acciones que no estaban planteadas en la obra original para darle mayor movilidad a la historia, como el derrame de los tragos, que sustenta la esencia de la historia, o la llegada del niño que vende lapiceros, que también apoya la visión del autor original y la de los guionistas.

Antes de su culminación se hicieron nueve versiones, entre ellas dos diferentes, escritas por cada realizador, que fueron consultadas con varios conocedores del mundo audiovisual.

Teresa Casique, periodista de cultura y profesora de la cátedra de cortometraje en la escuela de comunicación social de la Universidad Católica Andrés Bello; Enrique Lares, guionista, fotógrafo y director del documental *Probado en fuego*; y Héctor Barboza, director de comerciales con múltiples premios en eventos internacionales, sirvieron de ayuda para aclarar el formato de escritura del guión, el

desarrollo de la historia y la propuesta audiovisual que se vería en pantalla.

De los guiones, existieron algunos que llegaron a durar hasta 17 minutos, por lo que hubo que reducir el discurso y aproximarse al sentido primigenio de la obra original. Se intentó una fusión de las dos historias escritas por separadas, pero al final la conclusión vino dada por una revisión retrospectiva de las primeras versiones, lo que convirtió al resultado final en un claro ejemplo de una evolución cíclica.

Una vez culminado el guión literario, se procedió a la elaboración del guión técnico.

Puesto que el primer trabajo de creación fue tan extenso y tan discutido, las ideas estaban bastante claras y la realización de la segunda herramienta de trabajo no implicó mayores dificultades, más que el natural desarrollo en imágenes de lo que se decía en el guión literario.

Para afinar la propuesta visual de la historia se observaron algunas películas que, de una u otra forma, presentaban una estética peculiar que se adecuaban a la búsqueda planteada para *El hombre de la flor en la boca*. *La cena de los idiotas*, de Francis Bevel; *Pura formalidad*, de Giuseppe Tornattore; *Celebración*, de Thomas Vinterberg; Juegos, *trampas y dos pistolas humeantes*, de Guy Ritchie; y *En busca del destino*, de Gus Van Sant, aportaron algunas

ideas con respecto a detalles en el lenguaje audiovisual que fueron aplicadas en el guión técnico.

El hecho de dar por sentado la utilización de una cámara de video digital para realizar el cortometraje, también influyó en varias decisiones a la hora de crear algunas secuencias, como una del principio en la cual el mesonero se pasea entre las mesas luego de colocar varios tragos en una bandeja. No obstante, la principal decisión para la aplicación del cine digital en *El hombre de la flor en la boca*, respondía más a un asunto presupuestario que a un propósito estético.

EL RESULTADO

Un guión netamente audiovisual que pretende contar una buena historia, con su sinopsis, su tratamiento, un estudio de los personajes principales, y la propuesta de un guión técnico: ese fue el fruto.

SINOPSIS

Anselmo se encuentra tomándose un jarabe de menta en un café citadino en medio de la noche. Ernesto, un desconocido, se halla sentado en la mesa de enfrente bebiéndose una copa de brandy. Ambos conversan sobre cualquier cosa, pero esa charla, aparentemente inocua, se va convirtiendo poco a poco en una sarcástica confesión

acerca de las convicciones de la vida justo antes de la muerte.

TRATAMIENTO

En un café nocturno y medianamente concurrido, Anselmo, un hombre de unos 40 años de edad, conversa con Ernesto, un desconocido que se halla en la mesa de enfrente. Luego de que ambos personajes intercambian unos chistes acerca de las mujeres, Ernesto se acerca a la mesa de Anselmo. Antes de presentarse, Ernesto derrama un vaso con jarabe de menta que estaba en la mesa de Anselmo. Esto lo avergüenza e inmediatamente trata de resarcir su error, pero nota que nada de lo que intente hacer puede solventar el pequeño incidente. Anselmo reacciona con calma ante lo sucedido, e invita a sentar a Ernesto, diciéndole que se despreocupe.

En ese momento llega al lugar un niño vendiendo lapiceros. Anselmo lo observa con cautela y le compra uno. Ernesto advierte la atención de Anselmo con el muchacho y no puede evitar preguntarle si le gustan los niños. Anselmo, después de una sonrisa, le responde que es capaz de atender cualquier cosa, sobre todo esas que parecen intrascendentes. La misión: imaginar hasta el cansancio, hasta llegar al punto de percibir los olores particulares que tienen las casas de los extraños, los olores que ya cada cual, por tratarse del olor de su propia vida, no puede notar en su hogar.

Ernesto no comprende del todo lo que quiere decir Anselmo, y tan solo atina a sugerir que la imaginación de esa manera debe producir un placer especial, placer que Anselmo asegura no sentir en lo más mínimo. A partir de allí comienzan algunas consideraciones de Anselmo con respecto a la vida, que terminan por mostrarlo un poco desquiciado, cuando, adrede, vierte lo que quedaba de su jarabe de menta sobre la ropa de su acompañante para demostrarle la insignificancia del acto.

Sin otorgar mucho tiempo de respuesta, el atormentado Anselmo arranca a exponer nuevamente sus peculiares reflexiones sobre la vida, hasta que mira, a lo lejos, a una mujer vestida de negro. Se trata de su esposa, quien, envejecida por sus preocupaciones, lo sigue a distancia.

Ernesto se conduele de la situación de la mujer, pero Anselmo le contesta, un poco molesto, que la posición que ella asume con él no es la más adecuada, pues desea que este permanezca en casa gozando del orden perfecto que le brinda la paz de su hogar; entonces comienza una vez más a hablar sobre la vida. Realiza un extraño paralelismo entre su situación y la de unas casas ficticias que, sabiendo que serán destrozadas por un terremoto dentro de poco tiempo, no pueden quedarse tranquilas y estáticas bajo la luz de la luna.

En ese momento, Anselmo profiere que la muerte, lamentablemente, no es como un insecto repugnante que puede ser arrojado en cualquier momento, y que hay cientos de

personas haciendo planes para un día u otro sin advertir que en cualquier momento pueden perecer. Ernesto solo observa y en medio de su consternación es incapaz de mencionar una palabra.

Los dos personajes están sentados allí, en una mesa cualquiera de un café cualquiera, y uno de ellos, Anselmo, confiesa que la muerte ha pasado por su vida para dejarle una flor en la boca llamada epitelioma. Que a su llegada le otorgó tan solo unos meses de existencia, y que él disfruta de comer los melocotones oprimiéndolos con los dedos como si fueran dos labios jugosos. Luego de una pausa Anselmo se levanta para despedirse y le pide a su acompañante que cuando vaya de vuelta de donde vino, haga el camino a pie para que busque una flor y le cuente los pétalos... tantos pétalos tenga la flor, tantos días le quedan de vida.

"Pero elija una flor muy espesa por favor", dice Anselmo, y se marcha por la calle donde había aparecido la mujer de negro, no sin antes regalarle al desconocido un gurrufío que permanecía sobre la mesa, dejar unos billetes y despedirse... "¡Buenas noches!"

ESTUDIO CUADRIMENSIONAL DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES

Ya se enunció la característica que enmarca a Pirandello como uno de los mejores creadores de personajes del siglo XX, sin embargo, para la construcción del guión literario, los escritores y directores convinieron en

realizar un estudio cuadrimensional de los personajes principales de la historia.

La intención era abarcar las cuatro caras de los protagonistas, incluso observando aquellos detalles que no necesariamente aparecen evidenciados en el relato, para tener muy clara la función de cada uno y evitar dudas al momento de la escritura y al momento de la dirección.

Ernesto Delgado:

- **Sexo:** masculino.
- **Estatura:** 1.70 m. Aproximadamente.
- **Peso:** 80 kgs. Aproximadamente.
- **Edad:** 40 años.
- **Cabello:** crespo, castaño oscuro y canoso.
- **Color de ojos:** marrón oscuro.
- **Tez:** morena.
- **Voz:** grave.
- **Raza:** mestiza.
- **Contextura:** media.

- **Nacionalidad:** venezolana.
- **Forma de hablar:** pausada.
- **Características físicas con sentido dramático:** la mirada y el tono de voz.
- **Salud:** sana.
- **Vicios:** fuma pipa.
- **Forma de vestir:** sobria y elegante.
- **Estado civil:** casado.
- **Condición social:** adinerado.
- **Nivel educativo:** universitario.
- **Profesión:** contador público.
- **Interés:** la lectura.
- **Religión:** católica.
- **Moralidad:** apegado a la voluntad de Dios.
- **Prioridades:** la familia y el trabajo.

- **Inclinación política:** de derecha.

- **Capacidad intelectual:** conocedor, de amplio bagaje cultural.

- **Nivel de ambición:** estabilidad emocional y económica. Actualmente posee lo que ambiciona.

- **Problemas:** ninguno.

¿Cómo se relaciona Ernesto con su entorno?

Es un hombre afable que disfruta de una vida tranquila. Pocas veces se busca inconvenientes; lleva una vida con pocas sorpresas y, en general, las cosas que hay a su alrededor parecen pasar de largo.

¿Cómo se relaciona Ernesto con las demás personas?

Es amigable, pacífico, tolerante; le gusta escuchar a los demás. Para su familia resulta un buen esposo.

Anselmo Ferrer:

- **Sexo:** masculino

- **Estatura:** 1.80 m. Aproximadamente.

- **Peso:** 70 kg. Aproximadamente.

- **Edad:** 48 años.
- **Pelo:** liso, castaño claro, con calva.
- **Color de ojos:** amarillento.
- **Tez:** blanca.
- **Voz:** más aguda que grave.
- **Raza:** caucásico.
- **Contextura:** delgada.
- **Nacionalidad:** venezolana.
- **Forma de hablar:** acelerada.
- **Características físicas con sentido dramático:** Movimientos y gesticulación de manos al hablar.
- **Salud:** padece de cáncer en la piel (epitelioma).
- **Vicios:** se puede decir que su mayor vicio es estar apegado a la imaginación y al disfrute de las pequeñas cosas.
- **Forma de vestirse:** informal pero pulcro.

- **Estado Civil:** concubino.
- **Condición social:** clase media.
- **Nivel educativo:** universitario.
- **Ocupación u oficio:** pintor.
- **Intereses:** la observación, la imaginación, el desarrollo de la creatividad.
- **Religión:** agnóstico.
- **Moralidad:** gira en torno al amor propio. Los demás están bien si él está bien.
- **Inclinación política:** apolítico.
- **Capacidades intelectuales:** abstracción, creatividad, imaginación.
- **Ambiciones:** elevadas y no satisfechas. Con muchos planes a futuro.
- **Problemas:** Frustración e inconformidad ante la muerte.

¿Cómo se relaciona Anselmo con su entorno?

Presta mucha atención a lo que sucede a su alrededor,

desde los más mínimos detalles hasta los cuestionamientos más filosóficos. Se aferra a su entorno físico para seguir viviendo. Está obsesionado con la existencia de las pequeñas cosas, y disfruta de su esencia.

¿Cómo se relaciona el personaje con las demás personas?

A los extraños los utiliza como oídos; a su familia (su concubina) la ignora y la desprecia porque cree que de esa manera ella no sufrirá al momento de su muerte.

¿Qué relación tiene el personaje con su pasado?

El planteamiento de muchos proyectos a futuro se convierte en frustración e inconformidad ahora que sabe que va a morir. Reniega de su pasado (su concubina, su profesión...) porque piensa que de nada le sirve hacer realidad sus proyectos cuando sabe que va a morir. Se empeña en el presente, en disfrutar de esas pequeñas cosas que podrían considerarse efímeras, pero que ahora encuentra fundamentales para el sentido de la existencia.

GUIÓN LITERARIO

1. EXT. CAFÉ - NOCHE

Se ven algunas personas sentadas en diferentes mesas alumbradas con velas, conversando, tomándose un trago, fumando. De vez en cuando se oye el sonido tintineante de una mandolina. En una barra, un mesonero coloca un vaso corto de jarabe de menta sobre una bandeja que tiene otros dos tragos. El hombre se voltea y comienza a caminar entre las mesas. Le deja los dos tragos a unos muchachos que se encuentran sentados en una mesa. Continúa caminando y pone el vaso de menta sobre otra mesa, al lado de un gurrufío. Se marcha. La persona allí sentada prueba la bebida. Se trata de ANSELMO, un hombre de unos cuarenta años de edad, quien se halla inquieto y gesticula mucho.

ERNESTO (V.O)
¡Usted no sabe cómo son las mujeres cuando están de vacaciones!

ANSELMO
¡No! Si precisamente porque lo sé es que se lo digo. Todas dicen que no necesitan nada y al final terminan queriéndolo todo.

Descubrimos a ERNESTO, un hombre de unos cuarenta y cinco años, bien vestido, arreglado, quien se halla en la mesa de enfrente; tiene una copa de brandy en sus manos.

ERNESTO
¿Solo eso? Son capaces de decir que no van a gastar nada porque hay ofertas.

ANSELMO
Bueno, pero así son las mujeres. Después de todo ellas no tienen nada mejor que hacer.

ERNESTO
(imitando voz de mujer)
"¿Mi amor, por qué no me llevas al Centro Comercial? Es que yo necesito esto o lo otro, bueno, si no te molesta -ese "si no te molesta" vale un mundo- Y ya que estamos allí aprovechamos y te compramos algo"

Ambos personajes se ríen de sus comentarios. Ernesto se levanta y lo vemos venir hacia la mesa de Anselmo. Trae la copa de brandy en la mano izquierda y bebe un trago antes de presentarse. Cuando le da la mano derecha a Anselmo, tropieza el vaso de menta que está en la mesa y derrama el líquido sobre él. Trata rápidamente de limpiarlo con unas servilletas que están allí. Anselmo, con calma, también toma unas servilletas para limpiar la mesa.

ERNESTO
(titubeando para limpiarlo)
¡Caramba disculpe!
¡Qué vergüenza! A ver…

ANSELMO
(agarrándolo por un brazo)
No, no se preocupe, siéntese.

ERNESTO
(insistiendo)
¡Cómo no, permítame!

ANSELMO
(volviéndolo a tomar del brazo)
No, no, no siéntese tranquilo.

ERNESTO
¡De verdad. Qué pena, disculpe!

Ernesto se sienta y seca la mesa con las servilletas. Se acerca un niño de la calle vendiendo lápices y plumas. Ernesto se toma un sorbo de brandy, mientras que Anselmo saca dinero para comprarle una pluma al niño, a quien mira fijamente. El niño se da la vuelta y se marcha.

ERNESTO
¿Le gustan los niños?, digo, como lo miraba tanto.

Anselmo sonríe. El mesonero se acerca para limpiar la mesa.

MESONERO
(señalando el vaso que tiene muy poco)
¿Le traigo otro?

ANSELMO
(dirigiéndose al mesonero)
Sí, por favor.
(hablándole a Ernesto)
Soy capaz de estar horas viendo cualquier cosa, sobre todo esas que parecen intrascendentes... La verdad es que necesito pasar el tiempo haciendo algo, y la imaginación me ayuda; me ayuda a vivir la vida de los demás, pero no de la gente que conozco, sino de los extraños. No se imagina hasta dónde puedo llegar. Puedo entrar en la casa de cualquier persona y sentarme en su mesa como en la mía; hasta percibir ese olor particular que tiene cada casa; ese olor que en nuestra casa ya no notamos porque es el mismo olor de nuestra vida ¿Me entiende?

ERNESTO
Eso creo... Debe ser un gran placer imaginar tantas cosas, ¿no?

ANSELMO
No, en realidad no. Igual me ocupo de una cosa como de otra. Por ejemplo, en este momento estoy aquí y, créame, no siento ningún placer por todo el fastidio que veo en su cara.

ERNESTO
(asintiendo)
No sabe cuánto amigo.

ANSELMO
Pero dele gracias a Dios si solo es fastidio... Hay cosas peores. Ya le dije que necesito aferrarme con la imaginación a la vida de los demás, pero así, sin placer, sin interesarme siquiera... más bien... para sentir su fastidio, para juzgar la vida tonta y vana, de modo que a nadie le pueda importar morir.
(con rabia)
Y esto es fácil de demostrar, ¿sabe?

Anselmo vierte lo que quedaba de jarabe de menta sobre la ropa de Ernesto, quien no sabe cómo reaccionar y permanece atónito, sin moverse.

ANSELMO
Dígame, ¿notó algún cambio trágico? ¿Ocurrió algo trascendente?

ERNESTO
No, pero... pero... ¿Qué se ha creído? ¿Qué le pasa?

Ernesto saca su pañuelo e intenta secarse la ropa. Anselmo arranca a hablar de nuevo y Ernesto sube la mirada para verlo mientras deja de limpiarse lentamente.

ANSELMO
El deseo de vivir no sabemos de qué está hecho... pero... está ahí. Lo sentimos todos aquí, en la garganta, como una angustia que no satisface nunca porque, la vida, en el mismo acto de vivir, es siempre tan voraz de sí misma que no se deja saborear. El deseo de vivir viene de los recuerdos que nos mantienen atados. Pero, ¿atados a qué?,
(señalando a Ernesto manchado de menta)
a esta tontería, a este disgusto... a tantas ilusiones estúpidas... ocupaciones vacías

2. EXT. CALLE - NOCHE

Se observa a una mujer vestida de negro en el fondo de la calle, en una esquina, quien asoma la cabeza para mirar; el ambiente es oscuro.

3. EXT. CAFÉ - NOCHE

Anselmo y Ernesto siguen sentados en el mismo lugar.

ANSELMO
(señalando)
¡Mire allá!

ERNESTO
(volteando)
¿Qué?

ANSELMO
(señalando)
Allá, en la esquina... ¿Puede ver aquella sombra de mujer? ¡Mire! ¡Ya se escondió!

ERNESTO
(regresando la mirada)
¿Dónde? No, no la vi.

El mesonero se aproxima a la mesa. Le trae otro trago de menta a Anselmo y se lleva el vaso vacío.

ANSELMO
(dirigiéndose al mesonero)
¡Gracias!

ERNESTO
(hablando con el mesonero)
Tráigame otro brandy a mí, por favor.

ERNESTO
¿Quién era?

ANSELMO
Era mi esposa... No puede imaginarse lo que esa mujer está sufriendo por mí; ya no come, ni duerme. Está detrás de mí, día y noche. Hasta se le han encanecido los cabellos, aquí en las sienes...

4. EXT. CALLE - NOCHE

Se observa nuevamente a la misma mujer asomarse por donde lo había hecho antes.

ANSELMO (V.O.)
y apenas... si tiene treinta y cuatro años.

ERNESTO (V.O.)
¡Pobre señora!

5. EXT. CAFÉ - NOCHE

ANSELMO
¡Qué pobre señora! Ella preferiría que yo me quedara tranquilo en casa, gozando del orden perfecto que me brinda la paz de mi hogar, pero, yo le voy a hacer una pregunta, para que comprenda el absurdo, ¡Qué digo absurdo!... la terrible ferocidad de esa pretensión. ¿Usted cree que unas casas sabiendo que un terremoto va a destrozarlas dentro de poco, podrían quedarse allí, tranquilas, a la luz de la luna? ¿Se imagina a la gente desnudándose tranquilamente para acostarse, dejando todo arreglado para el día siguiente, sabiendo que dentro de unas horas estarán todos muertos?

El mesonero pone sobre la mesa el brandy de Ernesto. Él lo agarra y bebe un sorbo, antes de hablar.

ERNESTO
No, supongo que no.

ANSELMO
(interrumpiéndolo)
Si la muerte fuera como uno de esos insectos extraños y repugnantes que a veces se nos paran en el hombro... va uno por la calle y alguien te detiene y, con cautela, y con dos dedos extendidos te

Sigue Anselmo.

Anselmo cont.

dice: "permiso señor lleva usted la muerte encima". Y con aquellos dos dedos, la tomara y la arrojara... ¡Sería magnífico! Pero la muerte no es así. Nadie la ve, y todos están tranquilos haciendo planes para mañana o pasado mañana.

(toma la vela de centro de mesa)

Mire, acérquese, voy a enseñarle una cosa... Mire aquí, debajo de mi bigote... ¿Puede ver esta protuberancia violácea? ¿Sabe cómo se llama esto? ¡Ah! Tiene un nombre dulcísimo: se llama epitelioma. Pronuncie la palabra y sentirá su dulzura:

e - pi - te - lio - ma...

La muerte ¿comprende? Pasó y me dejó esta flor en la boca. Me dijo: "tenla, querido, volveré a pasar dentro de unos cuatro o cinco meses". Ahora usted me dirá si, con esta flor en la boca, puedo quedarme tranquilo en mi casa, como quisiera mi mujer.

(con ira)

¡Pues no! ¡No me quedo en casa! ¡Quiero estar por allí haciendo cualquier cosa que me plazca... Sabe ¡En esta época del año hay unos melocotones tan ricos!... ¿Cómo los come usted? Con toda la boca, ¿verdad?, se abren por la mitad, se oprimen con los dedos... como dos labios jugosos... ¡ah, qué

Sigue Anselmo.

Anselmo cont.

delicia!
(Se ríe y se levanta)
Me voy. Mis respetos a su distinguida esposa.
(parado)
Necesito que me haga un favor: cuando pase por algún jardín, agarre la flor que más le guste y cuéntele por mí los pétalos que tenga. Tantos pétalos tenga, tantos días me quedan de vida... Pero elija una flor muy espesa, por favor.

Anselmo toma el vaso y se termina el trago de un sorbo. Deja unos billetes, agarra el gurrufío de madera que está sobre la mesa, lo mira, y lo vuelve a colocar. Se despide.

ANSELMO
¡Buenas noches!

Anselmo se marcha canturreando con la boca cerrada el motivo de la mandolina. Ernesto se toma un sorbo de su copa mientras lo sigue con la mirada y observa al hombre de la mandolina que está sentado en una esquina cerca de donde camina Anselmo.

GUIÓN TÉCNICO

1. EXT. CAFÉ - NOCHE

#	VIDEO	AUDIO
1	Plano detalle de la mano de un hombre botando cenizas en un cenicero. La cámara se aleja por encima del fumador hasta mostrar, frente a él, a otras dos personas sentadas en la misma mesa.	Sonido de ambiente más sonido intermitente de la melodía de la mandolina.
2	Plano detalle de piernas hasta las rodillas que caminan. La cámara sube y corrige para descubrir al hombre de las piernas sentándose en una mesa, en donde se halla otra persona. Ambos toman café.	
3	Plano detalle de un plato de crepe de jojoto con unas manos picándola. La cámara se aleja en picado y abre para descubrir a una pareja cenando.	
4	Plano detalle del líquido verde de jarabe de menta cayendo en un vaso que tiene un par de cubos de hielos. La perspectiva es desde la base del vaso.	
5	Plano secuencia: plano medio en contrapicado de frente al mesonero, mientras coloca unos tragos en una bandeja. El mesonero toma la bandeja y se da vuelta para ir hacia las mesas. La cámara lo sigue a su espalda. El plano tiene referencia del mesonero a	

	la altura de la bandeja, para ver cuando deje los tragos en las mesas. Él camina, deja unas bebidas en la mesa del grupo de amigos, llega de frente a la mesa de Anselmo y deja el trago al lado del gurrufío.	
6	Plano medio corto de Anselmo quien se lleva el trago a la boca. La cámara se aleja lentamente hasta quedar en Plano medio largo.	Voice Over: Desde: ¡Usted no sabe... Hasta: ... necesitan nada...
7	Plano medio corto de Ernesto. La cámara se aleja lentamente hasta quedar en un plano medio largo.	Voice over: Desde: ... y al final... Hasta: ...hay ofertas.
8	Plano medio largo de Anselmo con referencia de Ernesto.	Desde: Bueno, pero así... Hasta: ...mejor que hacer.
9	Primer plano de Ernesto.	Desde: ¿Mi amor, por qué... Hasta: esto o lo otro...
10	Primer plano de Anselmo riéndose.	Voice Over: ...bueno, si no te molesta...
11	Primer plano de Ernesto.	Desde: ... ese si no te... Hasta: ... compramos algo...
12	Two Shot de ambos personajes riéndose.	
13	Travelling back (cámara en mano) en plano americano de Ernesto levantándose de su mesa y dirigiéndose hacia la de Anselmo.	
14	Plano detalle de la copa en la mano izquierda de Ernesto.	
15	Vuelve travelling back (cámara en mano) en plano americano de Ernesto	

	caminando hacia la mesa de Anselmo, hasta ver una referencia de Anselmo cuando se cae el vaso de menta.	
16	Plano situación en cenital de la mesa.	
17	Plano detalle del líquido derramado.	
18	Plano detalle de la mírada de Ernesto.	
19	Plano medio de la mesa con el líquido derramado.	Voice Over: (Ernesto comienza a disculparse ad lib).
20	Plano medio de Anselmo en ligero contrapicado, limpiando la mesa con servilletas. Hay referencia de Ernesto, quien titubea para limpiar a Anselmo.	Sonido Directo: ¡Caramba disculpe!
21	Primer plano de Ernesto con expresión preocupada.	¡Qué vergüenza! A ver.
22	Subjetiva de Anselmo mientras toma a Ernesto por el brazo.	Desde: No, no se preocupe... Hasta: No, no, no siéntese...
23	Two shot abierto mientras Ernesto se disculpa y se sienta en la mesa. El niño de la calle entra desde el fondo del cuadro. Ernesto limpia la mesa con servilletas, Anselmo y el niño hablan.	Desde: ¡De verdad... Hasta: ...disculpe!
24	Primer plano de Anselmo con eje de mirada hacia el niño.	Conversación ad lib entre Anselmo y el niño.
25	Primer plano del niño con eje de mirada hacia Anselmo.	
26	Three shot mientras Anselmo le compra la pluma al niño y Ernesto los mira.	

27	Cámara subjetiva de Anselmo quien ve al niño de espalda mientras se marcha.	
28	Primer plano de Anselmo mientras mira al niño marcharse.	
29	Two shot abierto de Anselmo y Ernesto. El mesonero entra a cuadro para limpiar la mesa.	Desde: ¿Le gustan... Hasta: ... traigo otro?
30	Plano medio en contrapicado del mesonero con referencia de Anselmo. El mesonero se marcha. La cámara comienza a girar alrededor de la mesa, en sentido contrario de las manecillas del reloj, y se detiene justo después de pasar a Ernesto, para quedar en un plano medio de Anselmo con referencia de Ernesto. La cámara comienza a cerrar en Zomm in hasta tener un primer plano de Anselmo.	Sí, por favor. Desde: Soy capaz... Hasta: ...la imaginación me ayuda... me ayuda a vivir la (en esta frase se comineza a cerrar el plano) Desde: vida de los demás... Hasta: ... en la mía.
31	Primer plano de Ernesto con eje de mirada hacia Anselmo. La cámara comienza a panear hasta quedar en un primer plano de Anselmo.	Desde: hasta percibir Hasta: ...¿me entiende?
32	Plano medio de Ernesto con referencia de Anselmo.	Desde: Eso creo... Hasta: ... ¿no?
33	Plano medio corto de Anselmo.	Desde: No, en realidad... Hasta: ... en su cara.
34	Primer plano de Ernesto.	No sabe cuanto amigo.
35	Two shot de los personajes hablando.	Desde: Pero dele... Hasta: ... interesarme siquiera
36	Plano medio de Anselmo.	Desde: ...más bien... Hasta: ... ¿sabe?.
37	Two shot mientras Anselmo vierte el jarabe de menta encima de Ernesto.	

38	Primer plano en picado de Ernesto viéndose la camisa.	
39	Primer plano de Anselmo con eje de mirada hacia Ernesto.	Desde: Dígame... Hasta: ... trascendente?
40	Plano medio de Ernesto en ligero picado, sacándose su pañuelo.	Desde: No, pero... Hasta: ... creído?...
41	Plano detalle del pañuelo de Ernesto secándose la camisa.	¿Qué le pasa?
42	Plano medio de Ernesto quien sigue secándose la camisa y mira a Anselmo.	Voice Over: Desde: ...El deseo de... Hasta: ...está hecho...
43	Primer plano de Anselmo que abre en zoom back hasta quedarse en un plano medio.	Desde: ...pero está ahí... Hasta: ...nunca...
44	Plano detalle de la mirada de Ernesto	Voice Over: Desde: ...porque... Hasta: ...de vivir...
45	Paneo general del café para observar las otras mesas	Voice Over: Desde: ...es siempre... Hasta: ...atados...
46	PP de Anselmo que panea hasta ver la cara de Ernesto	Desde: ...Pero, ¿atados a... Hasta: ...vacías.

2. EXT. CALLE - NOCHE

#	VIDEO	AUDIO
47	Plano entero de la mujer de negro, en picado, y a distancia.	

3. EXT. CAFÉ - NOCHE

#	VIDEO	AUDIO
48	(OJO: cambio de eje) Two shot (Anselmo señala). Mirada de los personajes con eje hacia la mujer de Negro.	Mire allá
49	Primer plano de Ernesto volteando.	¿Qué?
50	Plano general, en picado, de la mesa donde están Anselmo y Ernesto, con la calle vacía de fondo. El mesonero entra en cuadro para traer otro trago.	Desde: Allá... Hasta: ... no la vi.
51	Two shot en plano medio a la altura de la mesa, con referencia del brazo del mesonero que deja el trago.	Desde: ¡Gracias! Hasta: ¿Quién era?
52	Plano medio de Anselmo tomándose un sorbo antes de hablar.	Desde: Era mi esposa... Hasta: ... ni duerme...
53	Cámara subjetiva de la boca de Anselmo, se observa en detalle la menta.	
54	Plano medio de Ernesto escuchando a Anselmo.	Voice Over: Desde: ... está detrás... Hasta: ... día y noche...
55	Primer plano de Anselmo señalándose las sienes.	Desde: ... Hasta se le ... Hasta: ... las sienes...

4. EXT. CALLE - NOCHE

56	Plano situación de la esquina de la calle vacía. Un segundo después aparece la mujer de negro mirando hacia el café.	Voice Over Desde: ... y apenas ... Hasta: ¡Pobre señora!

5. EXT. CAFÉ - NOCHE

57	Plano medio que va cerrando sobre la cara de Anselmo.	Desde: ¡Qué pobre señora... Hasta: ... pretensión...
58	Plano medio de Ernesto con referencia de Anselmo.	Voice Over: Desde: ¿Usted cree que ... Hasta: ... la luna?...
59	Plano medio corto de Anselmo, quien al final de sus líneas dirige su mirada hacia el mesonero que llega a la mesa.	Desde: ... ¿Se imagina... Hasta: ... todos muertos? Se oye el sonido del choque del vaso con la mesa.
60	Primer plano de Ernesto agarrando la copa, tomándose un sorbo y diciendo sus líneas.	Desde: No, supongo... Voice over: Hasta: ... esos insectos.
61	Primer plano de Anselmo. La cámara se aleja lentamente para quedar en un ligero contrapicado.	Desde: ... extraños y ... Hasta: ... mire...
62	Plano detalle de la vela que luego Anselmo agarra. La cámara sigue el movimiento de la mano de Anselmo, mientras dice sus líneas.	Desde: ... acérquese... Hasta: ... llama esto...
63	Plano medio largo de Ernesto.	Desde: ¡Ah! Tiene un... Hasta: ... epitelioma..
64	Primer plano de Anselmo que se mueve y abre hasta quedar con un plano medio.	Desde: ... Pronuncie la... Hasta: ... mi mujer...
65	Plano detalle del golpe de Anselmo sobre la mesa.	Voice Over ¡Pues no!
66	Two shot.	Desde: ¡No me quedo... Hasta: ... Sabe...
67	Plano medio corto de Ernesto.	Desde: ... En esta época... Hasta: ...ricos!...
68	Plano medio corto de Anselmo que va cerrando hasta un primer plano. Anselmo se ríe.	Desde: ... ¿Cómo los come... Hasta: ... delicia...

69	Plano medio largo en contrapicado de Anselmo levantándose de la mesa. La cámara lo sigue hasta quedar en un two shot.	Desde: ... Me voy... Hasta: ... pétalos que tenga...
70	Primer plano de Anselmo, en ligero contrapicado.	Desde: ... tantos pétalos... Hasta: ... por favor...
71	Plano medio en picado, de Ernesto mirando a Anselmo.	
72	Two shot mientras Anselmo se termina su trago y saca su billetera.	
73	Plano detalle de las manos con los billetes.	
74	Two shot mientras Anselmo toma el gurrufío de la mesa.	
75	Primer plano de Anselmo viendo el gurrufío.	
76	Two shot mientras Anselmo pone el gurrufío en la mesa y se despide.	
77	Subjetiva de Ernesto viendo a Anselmo irse. En el recorrido vemos al señor que tocaba la mandolina.	
78	Plano medio de Ernesto tomando el gurrufío en sus manos y mirándolo.	
79	Plano entero de ernesto sentado en la mesa, que abre para ver a Anselmo alejándose por la esquina donde estaba la mujer de negro.	

ASPECTOS ARTÍSTICOS DEL CORTOMETRAJE

La dirección de arte de *El hombre de la flor en la boca* fue diseñada tomando en cuenta lo que significaba cada elemento dentro de la historia para los autores. Sin ser muy sugerentes, cada componente visual del vestuario, la utilería, el maquillaje y el *casting* tienen una razón de ser y un significado más allá de lo estético.

CASTING

De acuerdo con el perfil de los personajes explicados en el proceso creativo, se estudiaron las posibles participaciones de actores de teatro y televisión en la historia que se quiere desarrollar.

Se escogió un reducido grupo de actores que cumplen con las condiciones para dar vida a esta historia. Se habló con ellos, se les presentó el guión, y ellos mostraron interés en participar en la realización del cortometraje. A partir de allí, el proceso funcionará de la siguiente manera: se les citará a un *casting*, para que hagan la lectura de un fragmento del discurso del personaje al que están optando o para que interpreten las características más sobresalientes de los mismos (según sea el caso).

Para el personaje de Anselmo se necesita un intérprete con una fisonomía particular y con un rostro versátil,

capaz de inspirar respeto y lástima al mismo tiempo. Debe ser una persona con la habilidad de comunicar sensaciones contradictorias con todas las partes de su cuerpo. Anselmo se presenta como un individuo inquieto y taciturno, recio y susceptible, valiente y asustado, a medida que va avanzando la historia. Para este papel existen dos personas que los autores consideran apropiadas: Carlos Cámara, actor de larga trayectoria en teatro, cine y televisión y Giovanni Reali, quien ha desarrollado una virtuosa carrera en el teatro venezolano y ha tenido algunas incursiones en televisión.

El personaje de Ernesto representa al público mismo. Él es también un espectador de la película, a quien Anselmo sorprende con sus divagaciones y convicciones acerca de la vida y la muerte. El fuerte de este personaje tiene que ser la mirada y el manejo de una actitud pasiva pero expresiva y reveladora de sensaciones que el discurso del protagonista producirá. Para esta interpretación se pensó en Roberto Moll, quien es un destacado actor chileno con un físico que podría funcionar y una mirada brillante muy particular, y en Carlos Sánchez quien pertenece desde hace muchísimos años al Grupo Taller Experimental de Teatro (TET).

El papel del mesonero constituye un aire para el denso diálogo que significa la obra entera. Se busca alguien discreto pero singular, para que el espectador respire con sus intervenciones pero que no se pierda de nada. El

elegido para esta representación es William Colmenares, actor de televisión.

La mujer de negro debe tener una belleza particular porque con tan solo su figura y su rostro debe personificar el dolor, el desconsuelo, la persecución, la muerte. En este caso existen dos opciones Karina Febles, actriz de teatro y Marialejandra Martín, actriz de cine, teatro y televisión.

Los extras que rellenarán el *background* del cuadro representarán a diferentes tipos de personas que asisten a un Café en la noche. En una mesa estaría una pareja de novios cenando de manera romántica, en otra dos amigos adultos ejecutivos que se toman unos tragos y se comen unos canapés, y en la otra mesa estarán tres jóvenes (dos hombres y una mujer) tomándose unas cervezas. No existen preferencias particulares con respecto a estos personajes, cualquiera podría ayudar a rellenar el *set*.

VESTUARIO

El diseño del vestuario se ha hecho de manera sencilla. Para no parecer de alguna parte del mundo sino de cualquiera, se ha decido utilizar ropas unicolores, combinaciones discretas y texturas que luzcan lisas y naturales.

Para Anselmo el vestuario será un pantalón negro, una camisa gris plomo, zapatos y medias negros. Anselmo usa la

camisa por fuera, los dos primeros botones de la camisa abiertos, y la ropa un poco ajada.

Para Ernesto será un pantalón marrón y una camisa beige, con medias y zapatos marrones. La camisa la lleva por dentro, y la correa combina con el pantalón y los zapatos. Trae consigo una buena chaqueta para el frío.

El mesonero llevará puesto un pantalón negro, una camisa blanca manga larga, un corbatín, y correa y zapatos negros.

La mujer de negro tiene un vestido negro holgado de seda, de 3/4 de largo y unas zapatillas negras.

El requerimiento para los extras es que sean colores diferentes entre ellos y bien llamativos, para que adornen el fondo de la secuencia.

Este departamento se encargará de supervisar la ropa de los protagonistas, quienes se ensucian y se manchan cuando se lanzan los tragos encima, de manera que haya unas mudas adicionales para las repeticiones de las tomas.

MAQUILLAJE

El aspecto de Anselmo necesita un trabajo de maquillaje que logre entristecerlo un poco; que, aunque

discreto, le de un aspecto insano. Ernesto, por su parte, debe tener una apariencia muy limpia, muy natural, lozana.

El mesonero tendrá el rostro cansado y ojeroso, producto de sus noches de trabajo en el Café.

La mujer de negro debe ser muy blanca y de rostro joven pero desgastado y descuidado. Tiene canas en las sienes de manera evidente.

Todos los extras deben tener una apariencia limpia, natural, acorde con la vestimenta.

Este departamento se encargará de determinar cómo se verán en cámara las bebidas y tragos que son llevados a la gente y, de ser necesario, modificará sus colores habituales con colorantes naturales y demás ingredientes necesarios.

UTILERIA

El café tiene en el centro de las mesas unas velas en unas piezas cristalizadas. Hay además unas hojas de aromas colocadas sobre un platillo y un cenicero que combinan con la pieza de la vela.

La locación cuenta con una barra muy atractiva, botellas de apariencia curiosa, vasos de muchos estilos y materiales, de manera que el utilero tendrá variedad para

elegir vidrio o plástico de colores, dependiendo de para quién sea el trago.

La comida que habrá en algunas mesas se hará con la supervisión de un Chef amigo, para que se vea lo más apetitosa posible.

En la mesa de Anselmo está un elemento dramático particular que es el gurrufío de madera, el cual fue hallado en una tienda de curiosidades y antigüedades.

Estos son los principales elementos necesarios para que se unifique el concepto de la historia. El resto quedará a criterio de los encargados de arte.

ASPECTOS DE PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE

EL EQUIPO DE TRABAJO

El hombre de la flor en la boca está diseñado bajo el nuevo paradigma que asoma el cine digital, en el cual se maneja un equipo de trabajo reducido, quienes se encargan de dividirse y abarcar todas las áreas necesarias para la realización. Se maneja como un film de bajo presupuesto, en el que lo único seguro es el amor a la historia y las ganas de contarla en movimiento.

El equipo de trabajo fue elegido tomando en cuenta la capacidad de compromiso con la obra, las aptitudes laborales en el área audiovisual, pero sobre todo pensando en el aporte que cada uno de los seleccionados podía dar a esta obra.

Los autores del guión cinematográfico compartirán la dirección y se complementarán en el aspecto técnico y artístico de la película.

María José Coronel Ferrer, tiene algunas experiencias en cortometrajes en 35mm. y video, en comerciales de televisión y en documentales, así que para este proyecto su aporte será asumir la producción general, y la dirección, junto a Leo Campos.

Leo Campos posee conocimientos de asistencia de dirección y *script* en cortometrajes y documentales de cine, además de manejar muy de cerca el aspecto actoral, por ser ex -integrante de las tablas universitarias (Teatro UCAB) y de AGO Teatro, por eso se encargará de la dirección artística.

Por tratarse de la primera experiencia de los autores de la obra en la dirección de un cortometraje, se consideró conveniente tener un asistente experimentado, que respaldara con su labor el trabajo de realización.

José Manuel Torres, egresado de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB)en el año 1999, será el responsable de hacer la asistencia de dirección. Este joven audiovisualista se ha destacado en el mundo del cine y de los comerciales de televisión en Venezuela, además de haber realizado algunos trabajos con productoras americanas. Actualmente es el asistente de dirección titular de A & B Producciones.

La *script* será Liliana Zambrano, estudiante de 4° año de Comunicación Social de la UCAB. Ha realizado trabajos de continuidad en comerciales de televisión, y se ha desempeñado en el área de producción y asistencia de dirección cinematográfica.

La producción de campo se le ha delegado a Paola Pernallete, también estudiante de 4° año de Comunicación Social de la UCAB, dedicada a la producción de comerciales

de televisión y realizadora de diferentes audiovisuales universitarios.

Manuel Santana, egresado de la Escuela de Cine de San Antonio de los Baños, de Cuba, fue quien aceptó el reto de fotografiar y hacer la cámara de esta historia.

La dirección de arte será realizada por Caren Carrión, ella es prima de uno de los directores, y ha hacho este trabajo en varios cortometrajes brasileros. La encargada de la Dirección de Arte ideará el *set* según las necesidades y posibilidades, y en los días de rodaje se encargará, junto con un asistente, de la utilería, el maquillaje y vestuario.

El sonido será realizado por Oswaldo Lara, quien se inició en el medio como *boomman* y hoy día hace diseños de sonido para cortometrajes, documentales, comerciales de televisión, largometrajes, etc.

EL EQUIPO TÉCNICO

El hombre de la flor en la boca tiene a la disposición una cámara de tres chips Sony VX-1000, con formato MiniDV. Posee un CCD de 33 pulgadas y 500 líneas de resolución, que es el máximo para este formato. Es de cuerpo pequeño, lo que la hace más discreta y menos intrusa en el *set*. Puede beneficiar la relación con los actores, porque su tamaño es

menos intimidante que las grandes cámaras 35 mm, e incluso que otras cámaras digitales.

Existe la posibilidad de colocarle a la VX-1000 un adaptador anamórfico 16:9, porque la parte frontal del lente es convenientemente pequeña. Está cámara permite controlar la nitidez de la imagen, lo cual es una buena característica.

Se usarán cassettes MiniDV Sony de calidad *premiun* de 60 minutos, y no habrá ningún tipo de restricciones con respecto a cuánto material se gaste, pues la intención es lograr las mejores tomas. Sobre el sonido, se grabará sonido directo de la cámara y se hará un respaldo en DAT de los diálogos de la película, por cualquier eventualidad, y se grabará ambiente y efectos especiales en la locación.

Se trabajará con un equipo básico: un micrófono de pistola con caña, varias balitas en algunas ocasiones, un mixer para controlar el nivel de audio y un grabador de DAT. Se usarán cassettes DAT Sony de 60 minutos de duración, por si se produce algún problema con el material, se pierdan solo 60 minutos y no 120 minutos.

De ser posible, por el precio y la disponibilidad, se usarán algunas máquinas en el *set*, como un Dolly Panther y una Grúa.

Para la edición se usará una Mac G4 con software Final Cut Pro 2 y After effects.

BÚSQUEDA DE LOCACIONES

Para la producción del cortometraje *El hombre de la flor en la boca* son necesarias dos locaciones, el Café donde se lleva a cabo la conversación y la calle donde aparece la mujer de negro.

Por razones estéticas, los realizadores decidieron que la historia se llevará a cabo de noche, ya que se maneja el símbolo nocturno como el final del día, así como la muerte representa el final de la vida terrenal. Se considera que la muerte, negra y oscura, y la noche, oscura y negra, van de la mano.

Entonces es necesario un Café con mesas al aire libre, con disponibilidad de hacer tiros de cámara de un cielo despejado, sin edificios ni antenas de por medio, con una barra de licores y, además, con una esquina de una calle cerca, para que funcione como la calle de la mujer de negro que, por un plano que está definido hacerse, debe verse desde la mesa donde están sentados Anselmo y Ernesto. Además por conveniencia y ahorro de dinero lo idóneo es que el Café y la calle estén juntos, para evitar traslados y pérdida de tiempo. Los directores no querían que fuese un Café evidentemente moderno, por eso se buscaba algo atemporal, sobrio, universal.

Con la información ya definida, se hizo una búsqueda por el pueblo de *El Hatillo*. Se visitaron cuatro establecimientos que están situados en terrazas, desde

donde se ve la calle y el cielo despejado, y que podrían funcionar incluso a nivel de sonido, ya que en las noches de los días de semana esta una zona es poco transitada.

Se tomó en cuenta que hubiese espacio para ubicar equipos técnicos y humano, que hubiese baños en buenas condiciones, que el horario de trabajo del Café le permitiera a la producción permanecer en él dos o tres noches completas, que el estacionamiento quedara próximo a la locación, etc.

Se eligió un lugar llamado Mauricio's, un local bastante amplio desde el que se ven unos bonitos techos de teja, y la esquina de una calle con una casa blanca bien pintoresca. Se hicieron los primeros contactos con el encargado del local, y se manejó la posibilidad de intercambiar el alquiler de la locación por el consumo de comida del equipo de trabajo en el Café.

TRANSPORTE

Por tratarse de un equipo humano reducido y debido a que el rodaje se llevará a cabo en una sola locación, el trasporte no es un tema de discusión extraordinario.

Para trasladar al personal humano a la locación se usarán los autos particulares disponibles en el grupo, que en total son cinco (dos camionetas y tres carros). En esos carros se distribuirían los materiales de producción, maquillaje y equipo de cámara sin ningún problema. Se

aparcarán en el estacionamiento del pueblo colonial y se pedirá permiso a la Alcaldía del Municipio Baruta para que permita parar un vehículo enfrente del Café, para casos de emergencia.

El equipo técnico pesado (luces y máquinas) y la utilería y el vestuario serán trasladados en un camión disponible, perteneciente a un familiar de la directora.

PRESUPUESTO DEL CORTOMETRAJE

Los costos de *El hombre de la flor en la boca* fueron calculados en base a ciertas negociaciones que ya han sido conversadas con los proveedores tanto de equipos como de servicios.

Existen servicios y equipos que posiblemente puedan conseguirse por intercambio, más baratos o incluso gratis, pero para evitar desavenencias e inconvenientes económicos en pleno desarrollo del proceso, han sido tomados en cuenta en caso de que halla que cubrirlos a última hora.

Se presentará una hoja en donde se resumen los *items* y costos de la Producción General y posteriormente se describirán y especificarán los servicios y equipos que serán necesarios para la realización del cortometraje, con sus costos.

Algunos precios han sido calculados tanto diarios como en total (por los dos días de rodaje). Sin embargo, otros han sido contemplados como pago único de honorarios, debido a acuerdos con los involucrados.

Los precios están sujetos a cambios dependiendo de la variación de la cotización del dólar.

FECHA DE EJECUCIÓN: 01/09/2001 **PRESUPUESTO #:** 001

COTIZACIÓN DEL DÓLAR: 738,95 Bs **REVISIÓN #:** 3

DIRECTORES: MARÍA C. Y LEO C. **PRODUCTORA:** MARÍA C.

CONCEPTO	MONTO TOTAL (Bs.)
1. Argumento y guión	140.000,00
2. Reparto de actores	820.000,00
3. Personal dirección	830.000,00
4. Personal Fotografía	480.000,00
5. Personal Arte	300.000,00
6. Dibujante	200.000,00
7. Personal producción	850.000,00
8. Preproducción	630.000,00
9. Producción	1.145.000,00
10. Sonido	670.000,00
11. Equipo técnico humano	420.000,00
12. Equipo técnico	800.000,00
13. Iluminación	2.800.000,00
14. Edición	800.000,00
15. Transferencia	2.750.000,00
16. Promoción y lanzamiento	800.000,00
TOTAL	**14.435.000,00**

CONCEPTO	UNI (DÍAS)	MONTO UNI. (Bs.)	CANT (DÍAS)	MONTO TOTAL (Bs.)
1.ARGUMENTO Y GUIÓN				
Adaptación del guión				50.000,00
Derechos de autor				90.000,00
2.REPARTO DE ACTORES				
Principales (2)	1	200.000,00	2	400.000,00
Secundarios (3)	1	105.000,00	2	210.000,00
Extras (7)	1	105.000,00	2	210.000,00
3.PERSONAL DIRECCIÓN				
Directores (2)	1	300.000,00	2	600.000,00
Asistente de dirección	1	75.000,00	2	150.000,00
Script	1	40.000,00	2	80.000,00
4.PERSONAL FOTOGRAFÍA				
Director de fotografía y Camarógrafo	1	200.000,00	2	400.000,00
Asistente de Cámara	1	40.000,00	2	80.000,00
5.PERSONAL ARTE				
Directora de Arte (Maq. Y Vest.)	1	100.000,00	2	200.000,00
Utilero	1	50.000,00	2	100.000,00
6.DIBUJANTE				
Dibujante de Shooting y propuestas de arte				200.000,00
7.PERSONAL PRODUCCIÓN				
Productor Ejecutivo				300.000,00
Productora General				200.000,00
Productora de Campo	1	125.000,00	2	250.000,00
SUB-TOTAL				**3.520.000,00**

CONCEPTO	UNI (DÍAS)	MONTO UNI. (Bs.)	CANT (DÍAS)	MONTO TOTAL (Bs.)
SIGUE PERSONAL PRODUCCIÓN				
Asistente de producción	1	50.000,00	2	100.000,00
8.PREPRODUCCIÓN				
Casting				100.000,00
Búsqueda de locaciones				50.000,00
Traslados				50.000,00
Gasolina				30.000,00
Permisologías				50.000,00
Fotografías				50.000,00
Comunicación				80.000,00
Prueba de vestuario				20.000,00
Viáticos				100.000,00
Imprevistos				100.000,00
9.PRODUCCIÓN				
Material virgen MiniDV				120.000,00
Alquiler de Locación	1	100.000,00	2	200.000,00
Catering	1	150.000,00	2	300.000,00
Materiales de Escenografía				50.000,00
Materiales de Utilería				50.000,00
Materiales de Vestuario				50.000,00
Materiales de Maquillaje				30.000,00
SUB-TOTAL				**5.050.000,00**

CONCEPTO	UNI (DÍAS)	MONTO UNI. (Bs.)	CANT (DÍAS)	MONTO TOTAL (Bs.)
SIGUE PRODUCCIÓN				
Comunicación	1	50.000,00	2	50.000,00
Viáticos	1	25.000,00	2	50.000,00
Cajas de Producción				100.000,00
Traslados	1	50.000,00	2	50.000,00
Gasolina	1	12.500,00	2	25.000,00
Contemplación horas extras	1	35.000,00	2	70.000,00
10.SONIDO				
Sonidista	1	100.000,00	2	200.000,00
Microfonista	1	25.000,00	2	50.000,00
Equipo de sonido	1	75.000,00	2	150.000,00
Material Virgen DAT				120.000,00
Sonido y Música en postproducción				150.000,00
11.EQUIPO TÉCNICO HUMANO				
Jefe eléctrico	1	50.000,00	2	100.000,00
Asistente eléctrico	1	30.000,00	2	60.000,00
Jefe de Máquina	1	50.000,00	2	100.000,00
Asistente máquina	1	30.000,00	2	60.000,00
Plantero	1	30.000,00	2	60.000,00
Chofer Planta	1	20.000,00	2	40.000,00
12.EQUIPO TÉCNICO				
Equipo de cámara	1	100.000,00	2	200.000,00
Accesorios extras	1	50.000,00	2	100.000,00
SUB-TOTAL				**6.785.000,00**

CONCEPTO	UNI (DÍAS)	MONTO UNI. (Bs.)	CANT (DÍAS)	MONTO TOTAL (Bs.)
SIGUE EQUIPO TÉCNICO				
Máquinas	1	250.000,00	2	500.000,00
13.ILUMINACIÓN				
Equipo de iluminación	1	1.000.000,00	2	2.000.000,00
Planta	1	400.000,00	2	800.000,00
14.EDICIÓN				
Director de Postproducción				150.000,00
Material de video				50.000,00
Off-line				200.000,00
On-Line				350.000,00
Plataforma gráfica y retoques				50.000,00
15.TRANSFERENCIA				
Transporte de master ida y vuelta				250.000,00
Tape to film				2.500.000,00
16.PROMOCIÓN Y LANZAMIENTO				
Publicidad				250.000,00
Trailer				50.000,00
Distribución				500.000,00
TOTAL				**14.435.000,00**

CONCLUSIONES

El cine digital como alternativa de expresión audiovisual apareció como la contestación a ciertas búsquedas y necesidades de los creadores que, tarde o temprano, iban a mostrarse en el séptimo arte.

Lenguaje propio o no, eso depende de la visión de cada cual. Ya en el mundo entero existen no pocos profesionales dedicados a analizar sus posibilidades y, hasta ahora, el ofrecimiento de esta técnica queda claro: la posibilidad de contar historias con otro soporte distinto al cinematográfico.

Aunque ciertamente no representa en la actualidad la posibilidad de hacer un largometraje con tan solo un tronar de dedos, para muchos cineastas se ha convertido y puede convertirse en la respuesta caída del cielo al dichoso dilema de filmar o no filmar.

Su utilización, como es natural, se ha propagado, y ha otorgado buenos resultados tanto en realizadores que no contaban con altos presupuestos, como en aquellos que por una exploración estética acudieron a esta nueva forma de realización.

Después de un breve recorrido por la información que dieron las fuentes consultadas, se puede notar que el cine digital aporta elementos que permiten, en un primer término, ser aplicado a las producciones cinematográficas,

y después, ya arraigado, alcanzar niveles o estadios más consistentes de individualidad.

Se trata de una transformación que si bien obligará al público a mirar una cantidad ilimitada de malas producciones, también le permitirá pensar en la consecución de algo favorable, cuando se observen grandes historias que quizá no se hubiesen podido llevar a cabo con el celuloide.

Sin odiosas comparaciones sobre qué es mejor o peor, el encanto del cine digital radica en sus nuevas posibilidades exploratorias, que se ven reflejadas en detalles como una textura particular, la facilidad de transporte, el menor peso y tamaño de las cámaras, la rapidez, una mayor libertad en la narrativa y el montaje... y su principal factor de atracción: la considerable reducción de costos.

Un film en digital se puede ubicar y transmitir con facilidad en las salas convencionales, en las nuevas salas digitales y también a través de Internet. Esto supone que este tipo de películas permitirán abrir un mercado que aparenta convertirse en uno de los más importantes en un futuro no demasiado lejano.

Para los más radicales, la llegada del digital implica la muerte del celuloide. Para otros debería forjarse su propia identidad, con su discurso autónomo que implique una narrativa y una estética totalmente distintas a las del cine convencional. El resultado depende de cada uno y del

talento de cada quien; el formato está ahí y, hoy por hoy, se presenta como una ayuda innegable.

Lo que sucederá en el futuro no se puede predecir, pero un objetivo importante que podría buscar el cine digital, es que se retome la tradición del espectador ante la proyección, como dice Ignacio Busquier. La tradición de las salas de cine en los barrios y de un espectador activo al menos durante 90 minutos, a oscuras y sin cortes comerciales.

Para el caso venezolano, esta técnica podría bien, al menos en un primer momento, aumentar el número de realizaciones, como lo sugiere para su país el cineasta mexicano Arturo Ripstein. Es lógico: del dinero que invierte el Estado para hacer una película en 35 mm., podrían salir mínimo tres *films* digitales con características similares.

Si una persona siente la necesidad de contar su historia a través de imágenes en movimiento, y tiene los conocimientos y las posibilidades de hacerlo en cine, ¡*voilá*!; ahora, si ese anhelo se ve truncado por razones económicas y el lenguaje audiovisual que supone el video no difiere con la búsqueda de la historia y el planteamiento estético, entonces bien se podría documentar acerca de la correcta utilización del digital para las producciones cinematográficas y llevar a cabo su relato.

Este trabajo es para ellos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS

TEXTOS:

Sabino, Carlos A. (1987). ¿Cómo hacer una tesis?. Caracas: Editorial Panapo.

Van Babel, Marcus. (2000). Shooting digital. Texas: Dominion Pictures Press.

Getino, Octavio. (1996). La Tercera Mirada: Panorama del audiovisual Latinoamericano. Buenos Aires: Paidos.

PUBLICACIONES PERIÓDICAS:

González, Bernardo (2000). Cine digital Vs Cine tradicional. Escenario. Año 2 - Número 4.

Llufrío, José. (2000). Nuestro primer largometraje cubano. Revista Cine Cubano. Número 149.

MATERIAL ELECTRÓNICO:

Las nuevas tecnologías permiten realizar películas con poca inversión. Disponible: http://www.grupocorreo.es/cibernauta/escaner/cinedig.htm.

Genma García. La llegada del cine digital podría acabar con la guerra del doblaje. En El mundo de España [Online]. Disponible: http://w3.el-mundo.es/2000/07/05/catalunya/5N0061.html (07 de mayo de 2000).

Arte digital. El cine digital o la democratización de la producción cinematográfica. En El mundo de España [Online]. Disponible: http://www.el-mundo.es/navegante/2000/11/14/portada/974227958.html (14 de noviembre de 2000).

El cine digital marca el arranque del Festival de Sundance. En El mundo de España [Online]. Disponible: http://w3.el-mundo.es/papel/2001/01/20/cultura/e000007.html. (20 de enero de 2001).

El cine del futuro será digital y llegará a las salas vía satélite. En Clarín [Online]. Disponible: http://www.clarin.com/diario/2001-02-10/s-05401.htm (10 de febrero de 2001).

Una creciente hibridación. En Clarín [Online]. Disponible: http://www.clarin.com/suplementos/zona/2001-04-15/z-00703.htm (15 de abril de 2001).

La vida cruda en formato digital. Entrevista al cineasta Arturo Ripstein. En Clarín [Online]. Disponible: http://www.clarin.com/suplementos/zona/2001-04-15/z-00615.htm (15 de abril de 2001).

Saladillo y su fenómeno cinematográfico. En Clarín [Online]. Disponible: http://www.clarin.com.ar/diario/2001-05-30/c-00601.htm (30 de mayo de 2001).

Comienza la era del cine digital. En La nación [Online]. Disponible: www.lanacion.com.ar/01/03/10/s22.htm.

Una paradoja llamada cine digital. Disponible: http://www.analitica.com/cyberanalitica/neroli/9907407.asp.

Primera transmisión digital de cine por Internet. Disponible: http://www.zdnet-es.com/pcweek/noticias/2000-06-09-3.html.

¿El celuloide tendrá sus días contados? Disponible: http://www.infosel.com/Entretenimiento/articulo/035217.

Paola Rey. Un espacio para la ilusión del cine en Latinoamérica. Disponible: www.tvyvideo.com.

Mauricio Sánchez. Cine digital. Disponible: http://clubs.infosel.com/starwars/articulos/noticias/3051/

Antonio Dyaz. Cine digital: La revolución. Disponible: http://www.antoniodyaz.com.

Andrés San Martín. ¿De qué hablamos cuando hablamos de cine digital? Disponible: http://www.fotograma.com/notas/actualidad/1036.shtml (Noviembre de 2000).

Leonardo M. D'Espósito y Diego Lerrer. Cine Digital: una nueva era. Disponible: http://www.isurf.com.ar/99-11-noviembre/noviembre.htm.

Cine digital. Disponible: www.isurf.com.ar (21 de enero de 2000).

Hernán Guerschuny. Imágenes Paganas, Informe completo sobre la revolución del DV (digital video). Disponible: http://www.haciendocine.com.ar/html/revistas/14/n2.html.

La revolución del cine digital. Disponible: www.geocities.com/cineencasa/proyecciondigital.htm.

Juan Carlos García. Cine digital. Disponible: http://elephas.worldonline.es/laratone/numero1/cine_dig1.html.

Claudi Pérez. Filmax invierte 18 millones de euros en el primer multicine digital de España. Disponible: http://expansion.recoletos.es/2000/05/12/catalunya/1cata.html (12 de mayo de 2000).

Construido Foro Europeo para unificar posturas en torno al desarrollo del cine digital. Disponible: http://www.porlared.com/cinered/noticias/i_act01062102.html (21 de junio de 2001).

Alan Stewart. Video for film release. Disponible: http://www.zerocut.com/tech/vid_film.html.

Luis Ospina. Mi último soplo. Disponible: http://enrodaje.tripod.com/4mi_ultimo_soplo.htm.

Héctor Olivera. ...Y voy a producir 100 más. Disponible: http://www.fotograma.com/notas/actualidad/858.shtml

A George Lucas también le llegó la fiebre digital. Disponible: http://www.fotograma.com/notas/actualidad/821.shtml

Cine digital en el GREC 2000. Disponible: http://www.smdata.es/seminarioca.htm

La hora del Gigaplex. Disponible: www.sighstound.com (16 de abril de 1999)

Festival de cortometrajes digitales creados para Internet: Online Flash Festival. Disponible: http://www.offf.ya.com

Nahia del Valle. Festival de Cine Independiente de Sundance. Una oportunidad de ver cine interactivo. Disponible: http://www.bitniks.es/bn/archivo/ocio/21/01.html

Convocatoria Productores de Cine Digital Unison 20001. Disponible: http://www.uson.mx/convocatorias/cinedig.htm.

Jason Silverman. El cine digital llega a Sundance. Disponible:

http://espanol.lycos.com/wired/cultura/01/01/17/cul_2.html (17 de enero de 2001).

Boris Quercia. http://www.lsd.cl/.

El Digital Film Festival. Disponible: www.dfilm.com.

www.resfest.com.

www.dogme95.dk/.

http://www.festival-cannes.com/default1.php

www.dvfilm.com

www.atomfilms.com

www.iflim.net

http://www.cibersivo.com

http://metrovision.com.

GLOSARIO

Algoritmo: procedimiento o método de cálculo aritmético o algebraico.

Bit: (dígito binario) es la mínima expresión de información digital.

Cámara high-end: cámaras de primera clase.

Campo: es una lectura vertical de la imagen. Un cordón de dos campos juntos hacen un cuadro.

CCD: es el circuito integrado de la cámara que recoge luz dentro de un conjunto de agujeros en forma de cuadrados, la convierte en carga eléctrica y posteriormente la transforma en números que representan el brillo de la luz.

Close-up: es un plano cerrado o primer plano de un objeto o persona.

Cuadro: representa dos campos de interfase combinados en una simple imagen.

DAT: (Digital Audio Tape) es un formato de sonido digital. Se le llama así tanto al grabador como al cassette.

Escanear: es una palabra adaptada de un término en inglés (scan) que significa examinar, leer, reproducir, cuando se habla de computadoras.

Fire wire: es una conexión o entrada que poseen algunas cámaras y computadoras que permite pasar las imágenes de video desde la cámara hasta el disco duro de un ordenador sin ocasionar ninguna pérdida de calidad.

F-stops: es la unidad en la que se expresan los fotómetros (aparato que mide la intensidad de luz), que permite cambiar el ASA o velocidad de la cámara y predecir la abertura de esta en diferentes condiciones de luz.

Gigabyte: es la mayor medida de almacenamiento de información digital dentro de una computadora, existente en la actualidad.

Guindada: es un barbarismo usado para designar el momento en el cual una computadora no responde a ninguna orden dada por su operador. Se paraliza y es necesario reiniciar el equipo (*¡"Se quedó guindada"¡)*.

Hardware: se refiere a la maquinaría que compone una computadora.

Look: proviene de la palabra en inglés que se escribe igual, y se usa para referirse a la apariencia de alguna cosa o persona, a la manera en que luce.

Mac: es la abreviatura de la Marca de computación Macintosh.

mm.: es la abreviatura de milímetro, la medida más pequeña contenida dentro de un centímetro.

NTSC: (National Television Standards Committee) sistema estándar para la televisión americana y japonesa, corre a 29,97 cuadros por segundo, 525 líneas horizontales por cuadro, pero actualmente solo 480 son visibles.

PAL: (Phase Alternate Line) sistema estándar europeo para televisión. Tiene 625 líneas (de las cuales 576 están visibles), y exactamente 25 cuadros por segundo.

Software: es un programa que ha sido diseñado para ser leído por una computadora. Puede ser de cualquier índole.

White clipping: es un efecto que sucede cuando el censor se satura y se pierde la información de color de las imágenes que está capturando.

16:9: es la proporción de una pantalla usada por televisión de alta definición y algunas cámaras digitales. Significa que la pantalla es 1.77(16 dividido entre 9) más ancha que alta.

4:3: es la proporción de pantalla usada comúnmente por NTSC y PAL. Significa que la pantalla es 1.33 más ancha que alta.

ANEXOS

ANEXO A

DESGLOSES DE PRODUCCIÓN POR ESCENA

ESCENA 1. EXT. CAFÉ - NOCHE

TÍTULO DE LA PRODUCCIÓN: *EL HOMBRE DE LA FLOR EN LA BOCA*			
DIRECTORES: María José Coronel Ferrer y Leo Felipe Campos Sayago			
PRODUCTORA GENERAL: María José Coronel Ferrer			**PRODUCTORA DE CAMPO:** Paola Pernalette
ESCENA: 1	**E/I:** Exterior	**D/N:** Noche	**DECORADO:** Café
LOCACIÓN: Café Mauricio's			
PERSONAJES: Anselmo y Ernesto			
FIGURANTES: Mesonero, Niño de la calle			
EXTRAS: Una pareja de novios, dos hombres, tres amigos (2 hombres y 1 mujer)			
DESCRIPCIÓN: Varias personas sentadas en un café. Anselmo y Ernesto conversan desde mesas distintas. Ernesto se acerca y le bota el trago encima a Anselmo. Un niño de la calle se acerca a la mesa. Anselmo vierte su trago encima de Ernesto.			
UTILERÍA MAYOR: 8 mesas. 32 sillas.			**UTILERÍA MENOR:** 1 caja de cigarros. 2 ceniceros. 2 tazas de café. 1 plato de *crepe* de jojoto. 1 botella de jarabe de menta. 3 vasos con hielo. 1 botella de whisky. 1 gurrufío. 8 velas de mesa. 1 bandeja. 1 copa de brandy. 1 servilletero con servilletas. 10 lápices de colores. 10 bolígrafos. 1 billetera. Billetes. 1 trapo de limpiar. I pañuelo.

VESTUARIO: 1 uniforme de mesonero. 1 pantalón marrón, 1 chaqueta oscura, 1 camisa beige, medias y zapatos marrones para Ernesto. 1 pantalón negro, y 1 camisa gris plomo para Anselmo. Ropas muy coloridas de tonalidades fuertes para el grupo de amigos. Pantalones y suéteres de colores suaves para la pareja de amigos.	**MAQUILLAJE/PELUQUERÍA:** La muchacha del grupo de tres amigos lleva pinchos de colores en el cabello. Otro de ellos usa el cabello decolorado, y el otro tiene el cabello pintado de azul. El maquillaje de Anselmo debe reflejar cansancio en su rostro. El maquillaje de Ernesto es suave y su apariencia es impecable. El mesonero tendrá el rostro cansado y ojeroso.	**SONIDO/MÚSICA** Sonido directo y grabación de una copia de protección en dat.
EFECTOS ESPECIALES:		**EQUIPOS ESPECIALES:**
NOTAS DE PRODUCCIÓN: Tres camisas iguales para el vestuario de Ernesto, quien se va a manchar con el jarabe de menta. Estar pendiente con la continuidad de la mesa húmeda por el derrame de los tragos, antes y después de que el mesonero limpie la mesa.		

ESCENA 2. EXT. CALLE - NOCHE

TÍTULO DE LA PRODUCCIÓN: *EL HOMBRE DE LA FLOR EN LA BOCA*			
DIRECTORES: María José Coronel Ferrer y Leo Felipe Campos Sayago.			
PRODUCTORA GENERAL: María José Coronel Ferrer.			**PRODUCTORA DE CAMPO:** Paola Pernalette.
ESCENA: 2	**E/I:** Exterior	**D/N:** Noche	**DECORADO:** Calle
LOCACIÓN: Plaza de El Hatillo			
PERSONAJES:			
FIGURANTES: Mujer de negro			
EXTRAS:			
DESCRIPCIÓN: Una mujer vestida de negro aparece en el fondo de la calle. Se asoma y mira hacia el café.			
UTILERÍA MAYOR:			**UTILERÍA MENOR:**
VESTUARIO: 1 vestido negro 3 / 4.	**MAQUILLAJE/PELUQUERÍA:** La mujer de negro lleva un maquillaje muy pálido. Su cabello está teñido de un negro intenso pero lleva muchas canas a la altura de las sienes.		**SONIDO/MÚSICA**
EFECTOS ESPECIALES:			**EQUIPOS ESPECIALES:**
NOTAS DE PRODUCCIÓN:			

ESCENA 3. EXT. CAFÉ - NOCHE

<table>
<tr><td colspan="4">TÍTULO DE LA PRODUCCIÓN: EL HOMBRE DE LA FLOR EN LA BOCA</td></tr>
<tr><td colspan="4">DIRECTORES: María José Coronel Ferrer y Leo Felipe Campos Sayago</td></tr>
<tr><td colspan="3">PRODUCTORA GENERAL: María José Coronel Ferrer</td><td>PRODUCTORA DE CAMPO: Paola Pernalette</td></tr>
<tr><td>ESCENA: 3</td><td>E/I: Exterior</td><td>D/N: Noche</td><td>DECORADO: Café</td></tr>
<tr><td colspan="4">LOCACIÓN: Café Mauricio's</td></tr>
<tr><td colspan="4">PERSONAJES: Anselmo y Ernesto</td></tr>
<tr><td colspan="4">FIGURANTES: Mesonero, Niño de la calle</td></tr>
<tr><td colspan="4">EXTRAS: Una pareja de novios, dos hombres, tres amigos (2 hombres y 1 mujer)</td></tr>
<tr><td colspan="4">DESCRIPCIÓN: Anselmo y Ernesto continúan conversando en el café. En determinado momento el mesonero se acerca a la mesa a dejar un trago y se lleva uno de los vasos que está vacío.</td></tr>
<tr><td colspan="2">UTILERÍA MAYOR: 8 mesas. 32 sillas.</td><td colspan="2">UTILERÍA MENOR: 1 caja de cigarros. 2 ceniceros. 2 tazas de café. 1 plato de crepe de jojoto. 1 trago de jarabe de menta. 1 botella de whisky. 1 gurrufío. 8 velas de mesa. 1 copa de brandy. 1 servilletero con servilletas.</td></tr>
<tr><td>VESTUARIO: 1 uniforme de mesonero. 1 pantalón marrón, 1 chaqueta oscura, 1 camisa beige, medias y zapatos marrones para Ernesto. 1 pantalón negro, y 1 camisa gris plomo para Anselmo. Ropas muy coloridas de tonalidades fuertes para el grupo de amigos.</td><td colspan="2">MAQUILLAJE/PELUQUERÍA: La muchacha del grupo de tres amigos lleva pinchos de colores en el cabello. Otro de ellos usa el cabello decolorado, y el otro tiene el cabello pintado de azul. El maquillaje de Anselmo debe reflejar cansancio en su rostro. El maquillaje de Ernesto es suave y su apariencia es impecable.</td><td>SONIDO/MÚSICA Sonido directo y grabación de una copia de protección en dat.</td></tr>
</table>

Pantalones y suéteres de colores suaves para la pareja de amigos.		
EFECTOS ESPECIALES:		**EQUIPOS ESPECIALES:**
NOTAS DE PRODUCCIÓN: Cuidar la continuidad de la mesa húmeda por el derrame de los tragos.		

ESCENA 4. EXT. CALLE - NOCHE

TÍTULO DE LA PRODUCCIÓN: *EL HOMBRE DE LA FLOR EN LA BOCA*			
DIRECTORES: María José Coronel Ferrer y Leo Felipe Campos Sayago.			
PRODUCTORA GENERAL: María José Coronel Ferrer.			**PRODUCTORA DE CAMPO:** Paola Pernalette.
ESCENA: 2	**E/I:** Exterior	**D/N:** Noche	**DECORADO:** Calle
LOCACIÓN: Plaza de El Hatillo			
PERSONAJES:			
FIGURANTES: Mujer de negro			
EXTRAS:			
DESCRIPCIÓN: Una mujer vestida de negro aparece en el fondo de la calle. Se asoma y mira hacia el café.			
UTILERÍA MAYOR:			**UTILERÍA MENOR:**
VESTUARIO: 1 vestido negro largo.	**MAQUILLAJE/PELUQUERÍA:** La mujer de negro lleva un maquillaje muy pálido. Su cabello está teñido de un negro intenso pero lleva muchas canas a la altura de las sienes.		**SONIDO/MÚSICA**
EFECTOS ESPECIALES:			**EQUIPOS ESPECIALES:**
NOTAS DE PRODUCCIÓN:			

ESCENA 5. EXT. CAFÉ - NOCHE

TÍTULO DE LA PRODUCCIÓN: *EL HOMBRE DE LA FLOR EN LA BOCA*			
DIRECTORES: María José Coronel Ferrer y Leo Felipe Campos Sayago			
PRODUCTORA GENERAL: María José Coronel Ferrer			**PRODUCTORA DE CAMPO:** Paola Pernalette
ESCENA: 1	**E/I:** Exterior	**D/N:** Noche	**DECORADO:** Café
LOCACIÓN: Café Mauricio's			
PERSONAJES: Anselmo y Ernesto			
FIGURANTES: Mesonero			
EXTRAS: Una pareja de novios, dos hombres, tres amigos (2 hombres y 1 mujer), un mandolinero.			
DESCRIPCIÓN: Las personas siguen sentadas en el café. Anselmo y Ernesto conversan en la mesa. El mesonero se acerca a la mesa para dejar un trago. Anselmo se levanta y se marcha.			
UTILERÍA MAYOR: 8 mesas. 32 sillas.			**UTILERÍA MENOR:** 1 caja de cigarros. 2 ceniceros. 2 tazas de café. 1 plato de *crepe* de jojoto. 1 trago de jarabe de menta. 1 botella de whisky. 1 gurrufío. 8 velas de mesa. 2 copas de brandy (1 vacía y 1 llena). 1 servilletero con servilletas. 1 Billetera. Dinero.

VESTUARIO: 1 uniforme de mesonero. 1 pantalón marrón, 1 chaqueta oscura, 1 camisa beige, medias y zapatos marrones para Ernesto. 1 pantalón negro, y 1 camisa gris plomo para	**MAQUILLAJE/PELUQUERÍA:** La muchacha del grupo de tres amigos lleva pinchos de colores en el cabello. Otro de ellos usa el cabello decolorado, y el otro tiene el cabello pintado de azul. El maquillaje de Anselmo debe reflejar cansancio en su rostro. El maquillaje de Ernesto	**SONIDO/MÚSICA** Sonido directo y grabación de una copia de protección en dat.

Anselmo. Ropas muy coloridas de tonalidades fuertes para el grupo de amigos. Pantalones y suéteres de colores suaves para la pareja de amigos.	es suave y su apariencia es impecable.	
EFECTOS ESPECIALES:	**EQUIPOS ESPECIALES:**	
NOTAS DE PRODUCCIÓN:		

El hombre de la flor en la boca **Plan de Roda**

ANEXO B

	Locación	Café	Total Planos	Café	Café	Calle	Total Planos
	Fecha						
Nº	**Personaje/día de rodaje**	Uno		Dos			
	Secuencias	1		3	5	2y4	
	Día/Noche	N		N	N	N	
	Interior/Exterior	E		E	E	E	
	Personajes						
1	Anselmo	1		1	1		
2	Ernesto	2		2	2		
	Figurantes						
3	Mesonero	3		3	3		
4	Niño que vende	4		4	4		
5	Mujer de Negro					5	
	Extras						
6	Pana 1	6		6	6		
7	Pana 2	7		7	7		
8	Pana 3	8		8	8		
9	Amigo 1	9		9	9		
10	Amigo 2	10		10	10		
11	Hombre	11		11	11		
12	Mujer	12		12	12		
	Nº Planos	47	**47**	8	22	2	**32**