

# **Impacto de la tecnología digital en las producciones cinematográficas en Venezuela: 35 mm, kilobyte y click\***

## The Impact of Digital Technology in Cinematographic Productions in Venezuela: 35 mm, Kilobyte and Click

Recibido: 20-05-10  
 Aceptado: 15-06-10

**Romina De Rugeriis**

Universidad del Zulia, Venezuela  
 E-mail: rominaderugeriis@hotmail.com

### Resumen

En un mundo donde actualmente las nuevas tecnologías se han apoderado de buena parte de los campos de producción, su uso se hace evidente también en la producción cinematográfica mundial y en el cine venezolano a partir del 2003. Este artículo tiene por objetivo revisar de qué manera el uso de software y tecnologías de video digital han tenido impacto en las producciones cinematográficas venezolanas desde el 2003 hasta el 2006. Con este fin se entrevistaron directores cinematográficos y se cotejaron sus respectivas películas tales como *Yotama se va volando*, de Luis Armando Roche (2003); *Punta y Raya*, de Elia Shneider (2003); *1888, el extraordinario viaje de la Santa Isabel*, de Alfredo Anzola (2005); *Habana, Havana*, de Alberto Arvelo (2005); *Secuestro Express*, de Jonathan Jakubowicz (2005); *Francisco de Miranda*, de Diego Rísquez (2006) y *Al final del día*, de Alexis Cadenas (2006). Basándonos en los postulados de autores que han revisado y explicado el uso de tecnologías en el cine como Bazin, Béla Bálazs, Andrew, Aumont y Eiseistein, entre

### Abstract

In a world where new technologies have currently taken over a remarkable part of production fields, their use is also evident in world-wide cinematic production and in Venezuelan cinema since 2003. The goal of this paper is to review how the use of digital video software and technologies has impacted Venezuelan film productions from 2003 until 2006. To achieve this, we interviewed film directors and compared their respective movies, such as Luis Armando Roche's *Yotama se va volando* (2003); Elia Shneider's *Punta y Raya* (2003); Alfredo Anzola's *1888, el extraordinario viaje de la Santa Isabel* (2005); Alberto Arvelo's *Habana, Havana* (2005); Jonathan Jakubowicz's *Secuestro Express* (2005); Diego Rísquez's *Francisco de Miranda* (2006) and Alexis Cadenas's *Al final del día* (2006). The study was based on postulates of authors who have reviewed and explained the use of technologies in cinema, such as Bazin, Béla Bálazs, Andrew, Aumont and Eiseistein, among others. Conclusions are that the format is just an option to be able

\* Este artículo se extrae del Trabajo de Grado para optar al título de Magister Scientiarum otorgado por la Universidad del Zulia, en la Maestría de Ciencias de la Comunicación, mención: Nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información, cuya tutoría fue la Dra. Emperatriz Arreaza Camero. Asimismo, obtuvo en el 2010 mención Especial en el premio del Anuario Ininco, como mejor tesis de maestría entre los postgrados de Comunicación en las universidades venezolanas.

otros. Se concluye que el formato es sólo una opción para poder expresar una idea, pero con todos los adelantos tecnológicos, lo único que sigue siendo determinante es el guión y la investigación previa al relato cinematográfico.

**Palabras clave:**

Cine venezolano, directores cinematográficos, nuevas tecnologías.

to express an idea; even with all the technological advances, the only things that continue to be determining factors are the script and prior research about the cinematographic story.

**Key words:**

Venezuelan cinema, film directors, new technologies.

*“Puedo sólo decirte que mi película la debo a las tecnologías...”  
Jonathan Jakubowicz (2007)*

## Introducción

Como nunca antes en la historia, los medios audiovisuales prevalecen por encima de otros tipos de comunicación. Pero además, la revolución que ha traído consigo el uso de las nuevas tecnologías ha modificado el aspecto, la presentación, y la penetración de las imágenes en el mundo (Capriles, 2003). Bisbal (1990, p. 111) dice con respecto a las llamadas: “nuevas tecnologías” de la información/comunicación parten de la base técnica que aporta la electrónica y que desde esa base se dedican o cumplen funciones muy específicas, como son las de procesamiento, almacenaje y transmisión de todo tipo de información o dato”.

El autor afirma que la clave en el proceso de funcionamiento de estas nuevas tecnologías es la computación o informática. El almacenaje de los datos se realiza a través de un soporte digital que traduce en kilobytes la data, que son luego manipulados a través del periférico de uso manual, el ratón o Mouse, con un click.

Como bien lo dice Capriles (2003) en su artículo “La sociedad del conocimiento necesita de imágenes digitales. Cada día se nutre más de los multimedia, donde las imágenes hablan cual antes lo hicieron los textos”. En el presente artículo se estudiará de cerca la manera cómo han sido influenciados los autores cinematográficos venezolanos por las tecnologías, y la aplicación de dichos conocimientos tecnológicos en sus películas.

### 1. Antecedentes del objeto de estudio

En su libro “Las principales teorías cinematográficas”, Dudley Andrew, expone la visión de la tecnología en tres autores que han dejado para la historia de la humanidad, las más importantes reflexiones sobre el cine: Jean Aumont, André Bazin y Sergei Eisenstein.

J. Aumont, por ejemplo, cita la relevancia que va a adquirir el sistema capitalista para la creación e impulso de la tecnología, porque promueve el aspecto sonoro del filme. Según él, si bien se dio este paso gigante para el mejoramiento de la técnica, en realidad fue sólo para relanzar el producto al mercado de entonces,

La aparición del cinematógrafo en 1895 como dispositivo desprovisto de sonido sincrónico, pero también el que hubiera que esperar más de treinta años hasta el primer filme sonoro (cuando desde 1911-1912 los problemas técnicos estaban resueltos en lo esencial), se explican en buena medida en función de las leyes del mercado: si los hermanos Lumière comercializaron tan de prisa su invento, fue para adelantarse a Thomas Edison, inventor del Kinetoscopio, que no quería explotarlo sin haber resuelto la cuestión del sonido. De todos modos a partir de 1912 el retraso comercial en la explotación de la técnica del sonido se produce, en buena parte, por la inercia bien conocida de un sistema que tiene interés en utilizar el máximo de tiempo posible las técnicas y los materiales existentes sin inversiones nuevas. La aparición de los primeros filmes sonoros sólo se explica por determinantes económicas, en particular, la necesidad de un efecto de “relanzamiento” comercial del cine, en el momento en que la gran crisis de la entreguerra amenazaba con alejar al público (Aumont citado por Andrew, 1992, p. 12).

Al citar la teoría de André Bazin, Dudley Andrew, expone razones diferentes para los principales cambios que sufrió el cine a lo largo del tiempo. Según Andrew, Bazin insistía en que dichos cambios no eran

sino el intento continuo y constante del hombre por querer atrapar la naturaleza, y en la práctica, la realidad:

Bazin no era ingenuo. Comprendía que esta transferencia fotoquímica, que hace del cine una obra de la naturaleza y no del hombre, requiere una tecnología enorme y compleja: requiere celuloide, emulsión, cámara adecuada, revelado fiel y un proyector, por no hablar de la iluminación. Esta tecnología es la invención y la obra de hombres. Bazin aducía, sin embargo, que el hombre ha creado esas invenciones y trabaja con ellas, para que la naturaleza se deslice hasta dentro del celuloide, donde podrá ser conservada y estudiada. La historia tecnológica del cine puede ser narrada como la de la búsqueda por el hombre, para que la naturaleza haga funcionar más plenamente su magia. Si Arnheim tuviera razón y el Cine derivara su poder de su irrealidad, deberíamos coincidir con él en que los progresos realistas, como el sonido, el color, el relieve (3-D) y el cinerama, son superfluos. Pero esas invenciones fueron exigidas, según Bazin, por el espíritu de lo que es el cine, por el deseo de una perfecta realidad (Andrew, 1992, p. 4).

Dudley Andrew, asimismo cita la teoría de Eisenstein, el realizador ruso, quien en su reflexión dedicada a la tecnología del cine, asevera sobre la necesidad del hombre de modificar las máquinas existentes, con el fin de mejorar la capacidad de dicha máquina, según el progreso de la ciencia y la tecnología:

Una y otra vez [Eisenstein] insistió en que el arte debe ser una intersección de naturaleza e industria. (...) Donde les es posible, los ingenieros utilizan partes y métodos familiares para que la máquina terminada corresponda estrechamente al diseño. La máquina misma es luego alterada y modificada hasta que cumple limpia y eficazmente su operación. Si es una buena máquina, su cumplimiento será previsible. Si la máquina comienza a fallar, puede ser arreglada sustituyendo las partes que provocaron problemas. A medida que pasa el tiempo, la máquina puede perder su eficacia y ser sustituida por un nuevo modelo, diseñado para cumplir la misma función pero en forma más eficiente,

según los progresos de la ciencia y la tecnología. Muchos de estos aspectos de una máquina atraían al sentido de Eisenstein sobre la naturaleza y el propósito del cine (Andrew, 1992, p. 15).

Dichas teorías compiladas en el libro de Andrew, podrían afirmarse como aún válidas para nuestros tiempos: motivos económicos que ayuden a aumentar el lucro dentro del sistema capitalista, el querer dejar un testimonio visual de la realidad que nos circunda y por último, las continuas mejoras fruto de la ciencia aplicadas a las máquinas que reproducen dicha realidad.

## 2. Objetivos

**El objeto de esta investigación** es analizar el impacto en la adquisición y aplicación de nuevas tecnologías digitales en la producción cinematográfica nacional.

Por lo cual, la principal finalidad de esta investigación es:

1. Diagnosticar el grado de digitalización del cine nacional en este momento de transición de lo tradicional hacia lo digital en el cine, es decir, distinguir esencialmente qué tipo de nuevas tecnologías digitales (**NTD**), con el uso de la computadora, se aplican o se están aplicando en el área de la producción cinematográfica nacional.
2. Cuantificar las **producciones** que se han hecho desde el 2003 y conocer cuáles **directores** están aplicando NTD o piensan aplicarlas. Cuáles **escenas de sus películas** han sido filmadas con las NTD.
3. Determinar cuál es la situación actual en el uso de estas nuevas tecnologías, para poder prever hacia dónde va, y así conocer cuáles escenarios futuros existen en cuanto a la aplicación de dichas tecnologías en el ámbito nacional.

La investigación tiene entonces la finalidad de señalar e ilustrar cuáles son las potencialidades en el uso y la explotación del proceso de digitalización, para la ventaja competitiva de la industria cinematográfica, con todas las oportunidades que este conocimiento puede traerle al país y a sus realizadores tanto a los ya consolidados como a los que están comenzando.

De allí que esta investigación, busque respuestas a las siguientes interrogantes:

- ¿Cómo se está adaptando la industria cinematográfica nacional venezolana a la transición hacia el cine digital que empieza a imponerse a nivel mundial?
- ¿Cómo asumen los **realizadores venezolanos** la potencialidad de las TICs en sus producciones?
- ¿En cuáles **películas** se han incorporado TICs en su realización a partir del 2003 hasta el 2006?

## 2.1. Objetivos de la Investigación

### 2.1.1. Objetivo general

Analizar el impacto de la tecnología digital en las producciones cinematográficas en Venezuela.

### 2.1.2. Objetivos específicos

- Describir cómo los **realizadores venezolanos** están asumiendo en sus obras el paradigma digital.
- Determinar cuáles **películas** entre el 2003 y el 2006 han utilizado el recurso digital para su realización.

## 3. Un siglo de cine, reflexiones sobre su tecnología

A lo largo de los inicios de este medio expresivo como lo es el cine, o el Cinematógrafo, como es llamado, muchos autores se detuvieron a confeccionar un pensamiento que pudiese resumir o dar cuenta de la incidencia de éste fenómeno en la vida cotidiana. Gracias a ellos es posible hoy en día comprender qué visión se tenía entonces sobre el significado del cine y acerca de la técnica cinematográfica. A continuación se presentan extractos de los ensayos elaborados de sus teorías sobre cine en lo que respecta la parte de la incorporación de nuevas tecnologías, presentes en la compilación de los autores A. Barbera y R. Turigliatto (1978), en su libro "Leggere il cinema".

Entre estos pensadores, Ricciotto Canudo (1877-1923), se encontró entre los primeros que reflexionaron sobre el hecho cinematográfico y sobre las decisiones que se toman en este tipo de arte. Sobre el ensayo de este pionero de la teoría cinematográfica (Canudo, 1911), A. Barbera y R. Turigliatto exponen que para este autor "el cine se afirma como arte futuro, cuando éste superará la *copia* de un tema para convertirse en *interpretación* plástica, es decir evocación y no imitación" (1978, p. 19).

Para Canudo todas las artes son la síntesis entre la imitación y la evocación, y precisamente "El deseo de

una organización estética es la que conlleva a determinadas investigaciones a los empresarios del espectáculo." Sobretudo movidos por el deseo de hacer del cine no una copia fiel de la realidad, sino una poesía de la vida misma. En este sentido Canudo critica el hecho de que para él, el mal pintor es aquel que se contenta con copiar las líneas de un sujeto imitando sus colores, por el contrario expresa que el gran artista es aquel que alarga un fragmento del alma cósmica en la representación de una forma plástica (Canudo citado por Barbera y Turigliatto, 1978: 19). La grandeza de este autor consiste en que logra prever que el cine buscará todas aquellas herramientas que le permitan representar la realidad de manera estilizada, como lo hacía desde siempre la pintura.

Lúkacs por otro lado, anticipa las premisas de lo que fueron los cartones y los dibujos animados, y luego consolidados en la técnica del cine de animación digital:

En el «cine» podría encontrarse la realización de todo lo que el romanticismo le pidió en vano al teatro: la más osada y desenfrenada dinamicidad de las formas, la completa animación y vitalización del fondo, de la naturaleza, de los «internos», de las plantas y de los animales (Lúkacs citado por Barbera y Turigliatto, 1978, p. 29).

Además este autor reconoce en las múltiples posibilidades que el medio ofrece para modificar la realidad y hacer que cosas imposibles se hagan posibles desafiando las leyes de la física (una cama que vuela en el cielo), "La *verdad natural* del «cine» no está ligada a nuestra realidad" dice (Barbera y Turigliatto, 1978, p. 30). Y afirman: "El cinematógrafo es un arte para sí. El cinematógrafo por lo tanto no debe jamás copiar el escenario. El cinematógrafo, siendo esencialmente visual, debe cumplir ante todo la evolución de la pintura: alejarse de la realidad, (...) ser antigracioso, deformador" (1978, p. 44).

Barbera y Turigliatto señalan al ruso Jean Epstein (1897-1953), como uno de los pocos directores que han acompañado su actividad artística junto con importantes reflexiones sobre el cine. En particular este autor refiere a la exigencia de una nueva vanguardia en el cine, entendiendo con este concepto no una tendencia determinada a seguir, sino sobre todo la investigación y "la búsqueda continua, la experimentación teórica y práctica del cine y sus nuevas técnicas" (Epstein citado por Barbera y Turigliatto, 1978, p. 67).

Entre sus escritos, *Esprit de cinéma*, que Epstein escribe en 1948, relata cómo el cine está perennemente renovándose:

(...) hasta que la invención del cine continuará –y de hecho no se le ve el fin– ella suscitará perpetuamente nuevas vanguardias. Gritando, como se hace cada cinco o diez años, que la vanguardia está muerta, se dice solamente que en la cabeza del monstruo está germinando una cierta vanguardia que cede el puesto a la otra y comienza a descender en los anillos de la cadena (Epstein, 1948 citado por Barbera y Turigliatto, 1978, p. 67).

### 3.1. Fundamentación teórica

#### 3.1.1. Las tecnologías en la industria del cine

Ignacio Ramonet (Analítica, 2002), director del periódico "Le Monde Diplomatique", destaca la importancia que cubre en la cotidianidad las Nuevas Tecnologías de la Información (NTICs):

Las tecnologías pues, todo el mundo lo sabe, es lo que se ha llamado las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación que se han desarrollado a partir de los finales de los años 80 y, en particular que han invadido sobre todo nuestra manera de comunicar desde hace cinco o seis años, estamos hablando por consiguiente de Internet, estamos hablando de lo que llamamos la revolución digital (Ramonet, 2002, p. 1).

De manera que la introducción de la informática en los procesos económicos y sociales, ayudó a llevar al sector cinematográfico la digitalización de las imágenes que son el factor clave para el desarrollo del cine digital. El cine así, incorpora en su producción las herramientas producto de la entrada plena en la sociedad del conocimiento, que es la tecnología de los nuevos medios de comunicación. Así lo describe Neüman: "La televisión, el cine, la radio y la prensa se han visto beneficiadas por las nuevas dimensiones que la digitalización de imágenes y texto le han conferido a la creación, manipulación y almacenamiento de los mensajes que se transmiten por estos medios de difusión masiva; las telecomunicaciones le han ampliado además las posibilidades de expandir esa difusión globalmente." (1997, p. 17) Además como citan Méndez y Labarca (2005, p. 13) el proceso homogeneizador de la globalización "incide directamente en el aspecto sociocultural, pues, desde que amanece hasta el final del día, somos bombardeados por un sinnúmero de mensajes visuales, auditivos y hasta emocionales que

nos van llevando al convencimiento de que somos parte integral de una red internacional de manifestaciones económicas, sociales, culturales, etc."

Por otro lado, los media son motivo de reflexión para el teórico Lev Manovich, que es uno de los autores contemporáneos que piensa que lo nuevo en los media es sólo más de lo viejo. De hecho, para el autor sólo se puede hablar de un retoque de lo que ya preexistía. Así manifiesta su tesis sobre la aparente novedad de los media:

Los nuevos *media* introducen un conjunto de técnicas igualmente revolucionarias. De hecho, este conjunto de técnicas representa una nueva vanguardia, y sus innovaciones son al menos tan radicales como las innovaciones formales de los años veinte. Pero si buscamos estas innovaciones en el reino de las formas, esa área tradicional de la evolución cultural, allí no las encontraremos (Manovich, 2003, p. 9).

De esta manera Manovich expone sus razones sobre el por qué la nueva vanguardia es esencialmente diferente de la vieja:

1. La vanguardia de los viejos *media* de los años veinte trajo nuevas formas, nuevas maneras de representar la realidad y nuevas maneras de ver el mundo. La vanguardia de los nuevos *media* trata de nuevas maneras de acceder a la información y de manipularla. Sus técnicas son los sistemas hipermedia, las bases de datos, los motores de búsqueda, el análisis de datos, el tratamiento de imágenes, la visualización o la simulación.
2. La nueva vanguardia ya no se ocupa de ver o representar el mundo de nuevas maneras, sino más bien de acceder y usar de nuevas maneras los *media* previamente atesorados. En este sentido los nuevos *media* son *postmedia* o *metamedia*, ya que utilizan los viejos *media* como materia prima (Manovich, 2003, p. 9).

#### 3.1.2. Kodak: la cinta de ayer, el byte de hoy

Durante el Festival de Cine Venezolano realizado en Mérida (2005), la Kodak estuvo realizando unas presentaciones a través del Director de la División Cinematográfica de Kodak Latinoamérica, Nicolás Casolino, quien relató cómo la empresa entra de lleno en la era di-



gital y deja de hacer inversiones en la cinta de película en 35mm que produce desde hace 100 años.

Agregó que la empresa está trabajando en la creación de software, como la Kodak Look Manager System, que consiste en previsualizar las escenas usando diferentes filtros o efectos de postproducción de la gama ofrecida por la Kodak. Aseguró que los colores en el mundo fotoquímico resultan diferentes en lo digital, "hay que emularlos" (Casolino, 2005).

### 3.1.3. El click venezolano

Durante el Festival de Cine Venezolano que se realizó en Mérida en el año 2005, el tema de las tecnologías digitales fue propuesto en mesas de discusión que tuvieron lugar a lo largo del Festival.

Una de estas mesas fue precisamente "El cine digital en Venezuela", en las que participaron Leonardo Henríquez, César Jaworsky, Alfredo Anzola, Luis A. Roche y Freddy Siso. Se citaron los principales formatos de 35mm, 16mm, Super-8, y el cine digital. Se hizo un compendio de lo que ellos consideraban eran las ventajas y las desventajas de lo que ofrecía el cine en formato digital. Las ventajas serían las siguientes:

- Hasta el 2005, en Venezuela se habían realizado unas 7 u 8 producciones enteramente digitales.
- El ahorro es considerable, pues es un formato muy económico.
- Entre los software se privilegia Final Cut Pro. Democráticamente se puede editar en casa.
- Lo digital ofrece la posibilidad de la compresión del material grabado.
- Se ha utilizado la DVCam y la edición en Off line Final Cut, para luego transferir en 35mm.

Entre las desventajas se focalizó en el uso de la cámara:

- La realidad captada a través de la cámara no aparece transformada. Al utilizar el lente intermedio de la DVCam, el material parece un video casero.
- El lente de las cámaras digitales, "no tienen personalidad" para captar los detalles, todo parece lo mismo y plano. Se pierden los detalles.
- Las DVCam no ofrecen la posibilidad de cambiar lentes para ensayar diferentes ópticas, cosa que si pueden hacer las cámaras para 35mm.

Sin embargo, Alfredo Anzola, resaltó que sí hay cámaras en las que se pueden intercambiar lentes. "Tienes que tener claro cuál es la que necesitas para tu proyecto". Tanto Alfredo Anzola con su *1888, el viaje de Santa Isabel* (2005), como Luis A. Roche con *Yotama se va volan-*

*do* (2003), trabajaron totalmente en formato digital para la producción de sus películas.

Anzola, quien tiene en su haber más de 30 años en el oficio de director, hijo además del ilustre Edgar Anzola director del documental *Armando Reverón*, dijo en su intervención que esto de las tecnologías era una "trampa". **"Hay que zafarse del concepto de formato. Lo importante es echar el cuento. La palabra "digital" es una trampa"** (Anzola, 2005). Así mismo, Luis A. Roche, dijo **"la cultura, el conocimiento, el cómo contar la historia, es más importante que el formato"**. Esto coincide en lo propuesto en 1978 por Jean Mitry, para quien resulta evidente "que el arte cinematográfico necesita del soporte de una tecnología avanzada y eficiente para poder manifestarse sin tosquedad, evidente resulta también que este soporte tecnológico no basta por sí sólo para hacer que las películas sean obras de arte" (Mitry, 1978, p. 234).

Stefano Gramitto, sonidista con una sólida trayectoria en varios proyectos cinematográficos venezolanos, resaltó la importancia de lo estético: "Cómo enfrentamos el proyecto, la manera cómo enfrentamos el rodaje, la actitud del director en el cómo se está viendo la realidad, exige que tener un gran sentido estético" (2006).

Cézary Jaworsky, Director de fotografía de varias ilustres películas venezolanas, de amplia trayectoria, y sólidos conocimientos a nivel de cámaras para el formato en 35mm, dio sus apreciaciones de lo que él considera las varias limitantes de las cámaras de video profesionales:

- No abren bien el gran angular.
- Zoom en 35mm no se usa casi.
- Los lentes fijos tienen una mejor reproducción de la imagen, pues ésta es más nítida.
- En la transferencia de Video a 35mm los primeros planos salen muy bien.
- Filtros Promis (difusores) son los más usados para los primeros planos en video.

Sin embargo, resaltó Cézary Jaworsky que el uso del video digital hace que cambie la actitud del director ante el rodaje. "Se es más cuidadoso en 35mm porque el costo es de \$200 en pies de 4 minutos de cinta". En este sentido agregó que se estudia más qué se va a grabar antes del rodaje en 35mm que en video, donde todo parece que se puede grabar y utilizar, en pocas palabras, se manipula menos la realidad en video.

El director venezolano Luis Alberto Lamata, señaló en enero 2006 durante el VIII Festival Manuel Trujillo Durán en su conferencia: "El guión con el que sueñan los directores", en el marco de las Jornadas de reflexión so-

bre el guión en Venezuela realizadas en Maracaibo, la importancia de lo digital en la reducción de costos:

Yo creo que en el cine hoy en día, y esto tiene mucho que ver con el guión, se ha dado un cambio fundamental, con la aparición del video digital. El video digital te permite presupuestar un proyecto con muchísimo menos dinero del que antes se hacía. Jean Renoir decía, que en el momento mágico del cine es cuando alguien pudiera hacer películas como se escriben poemas. No creo que estemos allí, no creo que el video resuelva las cosas hasta ese punto, pero sí facilita el pensar, el soñar una película y poderla realizar (Lamata, 2006).

Durante el Festival de cine realizado en la ciudad de Mérida entre el 29 de Octubre y el 2 de Noviembre en el 2006, se pudo apreciar la posición de los diferentes organismos ante las nuevas tecnologías. Se realizaron particularmente charlas por parte de la Bolívar Films de Caracas, Produrama y Futuro Films, quienes en la Sala 3 de Cines Unidos de Viaducto (sala de cine desaparecida en el 2007), dieron a conocer en su ponencia en la Mesa de Tecnologías, "Tecnología Digital, Transferencia de Video a Cine", sus aportes sobre lo que significa trabajar con el cine digital.

Explicó que en lo que se refiere a las tecnologías de la convergencia hacia el cine digital "no hay fórmulas, no hay biblias". Kodak ofrece en su software, la posibilidad de modificar el color en la imagen captada en el formato digital "hay que sentarse con un colorista a hacer Dipping". "Se usa el formato Quick Time en la computadora y luego se pasa a DPX" (siglas para Digital Picture Exchange).

Para la Dra. Emperatriz Arreaza, Presidenta de la Fundación Manuel Trujillo Durán, en su libro "Redescubriendo el Descubrimiento", este esfuerzo por consolidar el cine nacional, ya se veía también reflejado en las Universidades Nacionales venezolanas, pues en sus departamentos de cine se trataba de adecuar "sophisticados laboratorios y equipos (...) el entrenamiento de nuevos técnicos, productores y directores, (...) una mayor difusión de su producción a través de la proliferación de cine-clubs".

### 3.3. Metodología

Siguiendo la tesis ampliada en su libro "Metodología de la Investigación" (Hernández, 2003), el estudio que se desarrolló para conocer el impacto de las Nue-

vas Tecnologías de la Comunicación e Información (TICs) sobre la producción y proyección de películas cinematográficas en Venezuela, es un estudio exploratorio más que uno descriptivo (2003, p. 114).

#### 3.3.1. Población y muestra

Por motivos de espacio mencionaremos que la población de realizadores venezolanos y de películas está especificada en la tesis por extenso. Como la finalidad de la investigación es conocer el uso de las tecnologías digitales en la producción cinematográfica venezolana, y siendo dicha producción un número relativamente pequeño de largometrajes se procedió a seleccionar una muestra no probabilística, es decir, el investigador se interesó únicamente en aquellas producciones que hubiesen usado bien sea cámaras digitales o software para su realización.

La muestra de realizadores registrados en las ciudades de Maracaibo, Mérida y Caracas. Para la muestra fueron seleccionados siete, y el criterio que imperó para escogerlos obedeció principalmente a que estos directores han realizado sus últimas producciones utilizando tecnología digital, las cuales corresponden a la muestra dirigida de aquellas películas venezolanas que efectivamente utilizaron en su producción medios digitales (software, cámara digital, etc.). Éstos son: 1) *Yotama se va volando*, Luis A. La Roche (2003); 2) *Punta y Raya*, Elia Shneider (2003); 3) *1888, el extraordinario viaje de la Santa Isabel*, de Alfredo Anzola (2005); 4) *Habana, Havana*, de Alberto Arvelo (2005); 5) *Secuestro Express*, Jonathan Jakubowicz (2005), 6) *Francisco de Miranda*, Diego Rísquez (2006), 7) *Al final del día*, de Alexis Cadenas (2006).

#### 3.3.2. Diseño de la Investigación

Se eligió según los objetivos del estudio, el tipo de investigación denominada transeccional, pues éstos "recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. (...) es como tomar una fotografía de algo que sucede" (Hernández, 2003, p. 270).

#### 3.3.3. Tipo de técnicas utilizadas para la recolección de datos

Se realizaron dos cuestionarios:

1. Un cuestionario o entrevista para **realizadores venezolanos** (variable I). Se les hizo una entrevista estructurada con preguntas preestablecidas acerca del uso del recurso digital en sus producciones y su posición frente al mismo; a otros se les entregó un cuestionario.
2. Una ficha de observación para las **películas venezolanas** (variable II), que mide el uso de las TICs en dichas obras cinematográficas.

## 4. Análisis de los resultados

### 4.2. Resultados de la muestra de Directores

**Objetivo específico N° 1:** Describir cómo los **realizadores venezolanos** están asumiendo en sus obras el paradigma digital.

- **Variable:** Realizadores venezolanos
- **Muestra:** Luis A. La Roche, Elia Schneider, Alfredo Anzola, Alberto Arvelo, Jonathan Jakubowicz, Diego Rísquez, Alexis Cadenas.
- **Dimensión:** Todos los realizadores venezolanos que usaron TICs en sus producciones cinematográficas desde 2003 hasta el 2006.
- **Indicadores:** Producciones realizadas, formatos usados, recursos digitales, tipo de uso y aplicación de TIC, uso de software, tipo de cámara, fuentes de actualización.

En lo referente al objetivo específico describir cómo los **realizadores venezolanos** están asumiendo en sus obras el paradigma digital, se pudo hallar que:

Todos los directores encuestados: Luis Armando Roche, Alfredo Anzola, Diego Rísquez, Alberto Arvelo, Elia Schneider, Jonathan Jakubowicz y Alexis Cadenas, han trabajado con el formato 35 mm. A pesar de abarcar la muestra un recorrido de trabajo cinematográfico que abarca unos cincuenta años, los directores más veteranos mostraron su tendencia a experimentar y crear productos cinematográficos apoyándose en las nuevas Tecnologías, al igual que los más jóvenes. Esto indicaría su apertura hacia el aprendizaje y uso de las mismas. A pesar de considerarlo sólo como un formato, la tendencia a utilizar tecnología digital es evidente. Todos indicaron haber usado el DVD CAM PAL.

En cuanto a los formatos utilizados para sus producciones cinematográficas para la muestra, las siete películas usaron formato digital para su realización, sin embargo, el director Diego Rísquez, usó para su película *Francisco de Miranda* (2006) tanto el 35 mm como el video digital.

En lo que se refiere al hecho del uso de la tecnología para crear guiones, se pudo conocer a través de la encuesta que al menos seis de ellos lo hacían utilizando el PC, uno de ellos no contestó. Sólo tres especificaron que lo hacían usando el Microsoft Word del paquete Office de Windows. Otros utilizaban el software Final Draft o el Scriptor.

Muy significativa fue la respuesta de uso del software para hacer el story board, pues los directores no respondieron a esta pregunta (menos J. Jakubowicz

quien indicó que usa Frame Forge). Esto indica que en esta fase genuinamente creativa de la propuesta cinematográfica, definitivamente los directores no consideran necesaria la tecnología y probablemente se apoyen a sistemas tradicionales como dibujos a mano alzada para hacerlo, lo cual puede resultarles más rápido que hacerlo efectivo frente a un computador. De manera que el dibujo o la creación del story board en Venezuela no se asocia con la tecnología digital en la mayoría de los directores encuestados.

En lo pertinente a la edición digital se pudo conocer que la tendencia demostrada por los **realizadores venezolanos**, es que utilizan en su mayoría bien sea el software AVID o el Final Cut Pro, por su versatilidad. Les sigue Milia 100 y el Quick Time. Mientras que sólo dos respondieron que para la modificación de las imágenes de sus películas utilizaron software como el AfterX y Magic Bullet, los demás no responden a la pregunta, lo cual podría indicar que dejan a manos más expertas o altamente especializadas en el uso de los softwares para modificar alguna imagen de sus producciones cinematográficas. Así mismo en cuanto al sonido, sólo uno indicó que usa Protools, sin embargo los demás no evidenciaron el uso del software para este propósito, probablemente porque es una tarea encargada a un grupo específico dentro del equipo de colaboradores y técnicos de la película.

El uso de cámaras digitales al igual que las empresas productoras, reveló la preferencia por usar la marca Sony, y en un segundo lugar la Canon.

El aspecto económico fue la razón más señalada en la justificación del uso de TICs, sobre todo porque lo comparan con el costo de la compra de los rollos de 35 mm, con respecto a cassettes de HD: siguiendo otros aspectos como la reducción de costos y la aceleración de los diferentes procesos que atañen el desarrollo de la obra cinematográfica.

### 4.3. Resultados de la muestra de las películas

Se siguió como base, la propuesta del profesor Eugenio Sulbarán (2002) de presentar la **scaletta** de todas las películas venezolanas seleccionadas para la muestra, como lo hace en su obra "Análisis de la narrativa fílmica". El orden obedece a la cronología por aparición en las salas cinematográficas. Se destaca en amarillo la escena donde el realizador utilizó NTD y su cuantificación en segundos o minutos para proceder luego a hacer su respectivo gráfico.

**Objetivo específico N° 2:** Determinar cuáles **películas** entre el 2003 y el 2006 han utilizado el recurso digital para su realización.



- **Variable:** Películas venezolanas.
- **Muestra:** *Yotama se va volando*, Luis A. Roche (2003), *Punta y Raya*, Elia Schneider (2003), *1888, el extraordinario viaje de la Santa Isabel*, de Alfredo Anzola (2005), *Habana, Havana*, de Alberto Arvelo (2005), *Secuestro Express*, Jonathan Jakubowicz (2005), *Francisco de Miranda*, Diego Rísquez (2006), *Al final del día*, de Alexis Cadenas (2006).

- **Indicadores:** Uso de TICs, Tipo de software

#### 4.3.1. *Yotama se va volando* (2003), de Luis Armando Roche

Específicamente, en el film es notorio el uso de la grabación en estudio, del cual Roche ha dado testimonio de profesionalidad en su carrera artística, lo cual da una mayor y más amplia manipulación de la luz y su uso para resaltar, denotar o manifestar intencionalmente una emoción específica. Por ejemplo, en las escenas de sueño, se exaltan de manera particular las luces: los personajes aparecen envueltos en medio de una luz blanca exagerada que borra los contornos de la pantalla, apenas resaltan las siluetas de los actores con colores que aparecen como "lavados", es decir, al mínimo de saturación y con tendencia predominante hacia el azul (color con el que se representa la mente). Otra utilización de lo digital es la del formato de la handycam que nos da la visión que tiene el personaje, y que luce diferente en cuanto a la textura o grano de la imagen, con referencia a la textura que da la cámara digital empleada en la mayor parte de la película.

Además cabe destacar, que esta película hace uso de la tecnología 3D en el corto de Animación "Mama-

dorminarlusoJipelao" (Fig. 1), escrito por el mismo Roche, y que se incorpora en la escena donde Yotama está viendo televisión. Es la única película entre las seleccionadas que hace este tipo de uso del recurso de la animación digital para narrar una historia que refleja la misma historia de persecución de Yotama (la secuestradora) hacia sus víctimas, es decir, funciona como un cuento paralelo, en el que la comiquita muestra una persecución en la ficción que es ampliamente superada por la realidad.

#### 4.3.2. *Punta y Raya* (2003), de Elia Schneider

En cuanto al efecto especial usado para la escena del enfrentamiento entre soldados, señala su directora Elia Schneider: "busqué una textura especial, parecida a la de un reportero que filma lo que ve" (Fig. 2). Es notorio el uso de un tramado exagerado o red y el de ralenti, lo que le dio a esa escena de gran intensidad emotiva un ritmo particular, pues las imágenes se sucedían lentamente en un momento de matanza entre dos bandos: militares y paramilitares, en el que el ritmo era muy rápido como acción. Esto dio un efecto de alto dramatismo en una de las escenas más cruentas, pues la mayoría de los personajes eran jóvenes. Esa misma textura menos evidente se pudo apreciar de igual manera en todo el film, lo que vino a darle a la película esa sensación de reportaje periodístico en el tratamiento de la imagen, como queriendo indicar la "veracidad" de los temas tratados.

#### 4.3.3. *1888, El extraordinario viaje de la Santa Isabel* (2005), de Alfredo Anzola

El autor Anzola, utilizó la tecnología digital básicamente para la captura de imágenes y su respectiva edición. Sin embargo, cabe destacar que la película está par-



Figura 1



Figura 2

ticularmente muy bien acabada tanto al punto que sus imágenes se ven extremadamente parecidas a lo que hubiera podido ser el film de haber usado el 35 mm. Su luz y cura de la fotografía y del paisaje, exalta las cualidades y bondades del uso del digital, pero con un efecto muy parecido al formato de 35 mm.

La post producción trabajó un efecto que fue el de tomar una foto a Juana mientras sale de bañarse desnuda en el río (Fig. 3), su instantánea va a tomar el color sepia, que era el color que tenían las fotos entre finales de siglo XIX e inicios del siglo XX.

Y por otro lado, es en el contenido de la foto que se resume la posición del director: en la trama la mujer está en el medio del amor de los dos hombres, y su cuerpo desnudo y magnificado en grandeza en la gran pantalla, y a su vez capturado para siempre en una foto, simbolizará la eterna redención y perdición del hombre ante la mujer. También hace alusión al retrato de la Venus de Sandro Botticelli (El nacimiento de Venus, 1484), en el que la Venus emerge de las aguas, recordándonos la maternidad y el volver a las aguas del líquido amniótico.

#### 4.3.4. *Habana, Havana* (2005), de Alberto Arvelo

La película *Habana, Havana* fue 100% hecho con cámara y edición digital. Su modificación fue sólo para los créditos en la etapa de post-producción.

A pesar del poco uso de efectos digitales cabe destacar que *Habana, Havana* va a representar un ícono de las películas venezolanas que se destacaron por haber sido realizadas completamente en video digital. Su obra, es la transición en la vida artística de Alberto Arvelo del paso del uso del 35mm al NTD (Fig. 4). Sin embargo él insiste en destacar que cada formato depende de las intenciones del director y de su tratamiento específico para el tema.

#### 4.3.5. *Secuestro Express* (2005), Jonathan Jakubowicz

Los efectos digitales eran para poner imágenes con un movimiento rápido o en ralenti. También usó créditos tipo ficha para identificar cada uno de los personajes, insertando texto dentro de la imagen del personaje en la pantalla, lo que dio un efecto de hipertexto.

La película de Jakubowicz resalta en su lenguaje fílmico una serie de recursos audiovisuales referentes a ritmo y composición. Es notorio su collage al inicio del film, con diferentes imágenes de la vida y la ciudad de Caracas, ciudad en la que se advierten imágenes que nos harán ver cómo no existen relaciones sociales en la calle.



Figura 3

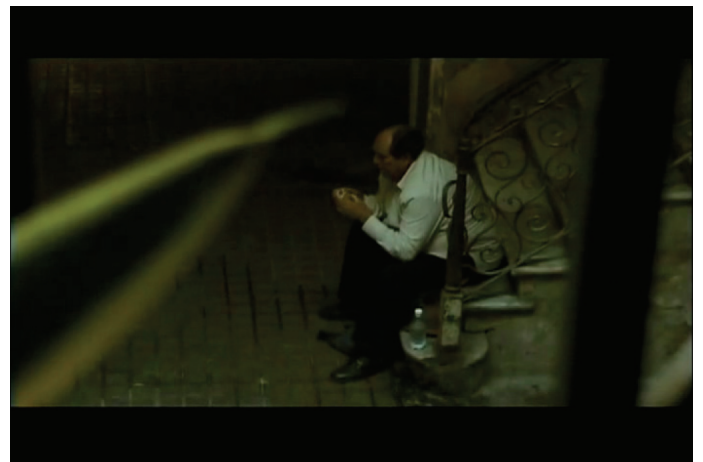


Figura 4

Así mismo, destaca el uso de la multipantalla (Fig. 5) sobre todo cuando los personajes se encuentran hablando por teléfono celular, en el que vemos a veces la pantalla dividida en dos y a veces hasta en cuatro rectángulos respectivamente, en el que aparecen los diferentes personajes viviendo su propio drama, otro efecto de una escritura cinematográfica que imita el hipertexto del computador (tener varias ventanas abiertas al mismo tiempo).

Este efecto obliga al espectador a escoger rápidamente adónde va a detener su mirada y cuál historia va a seguir. Esto implica en su connotación la confusión que se vive en la atmósfera psicológica de los personajes y el estrés psicológico en el que se ven sometidos los personajes, del que ni siquiera el espectador puede escapar.

#### 4.3.6. *Francisco de Miranda* (2006), de Diego Rísquez

Algunas escenas de la película muestran una elipsis o síntesis de los viajes de Miranda a Londres utilizando la yuxtaposición sobre fotografías en movimiento (Fig. 6). Resulta muy novedoso como tratamiento visual, pues en ellas vemos las imágenes símbolo de la ciudad por ejemplo de Venezia, y esto va a ubicar inequívocamente al espectador en la geografía, a su vez que representará la suma de todos los esfuerzos (muy arduos para la época) de lo que significó trasladarse de un lugar a otro en términos de tiempos actuales, pues como se sabe los viajes hechos por mar duraban meses, por lo que van a actuar como el retrato de la temporalidad.

Al inicio y al final aparecen créditos concebidos con un software que trabaja con capas de dibujo (Chroma key), en el que se resaltan movimientos de hojas del diario de Miranda con algunos objetos, la exaltación del diario se basa precisamente en la importancia del mismo como documento histórico de la actuación de éste prócer y en el que se va a basar la narración de la película. Por esto es vital la hipérbole visual del diario, ya que va a dar una sensación de autenticidad y veracidad de lo que luego se va a contar, en práctica actuará como respaldo de la historia.

Notoria es la escena donde aparece Catalina la Grande, Reina de Rusia, en la que el director juega con los lentes de la cámara dando como resultado el efecto óptico del engrandecimiento de la Reina con respecto a Miranda, que se transforma en una hipérbole visual.

#### 4.3.7. *Al final del día* (2006), de Alexis Cadenas

La película *Al final del día*, basó su utilización de las tecnologías digitales sólo para captura de imágenes con una cámara digital y efectos de edición en Macintosh. El efecto especial utilizado por el director consta de movimientos mecánicos rápidos a la inversa al inicio de la película en la escena onírica en la que Tobía, el protagonista, sueña que está en una tumba llena de agua en el que le vienen puestas flores (Fig. 7). Podría simbolizar el volver atrás para de nuevo comenzar. Cabe destacar el uso simbólico de esta escena de muerte como un elemento muy novedoso en la narrativa visual, recurso poco explorado entre los directores venezolanos, y en el que el Director Cadenas deja un legado importante a nivel semiológico en función de la retórica discursiva de su historia.



Figura 5

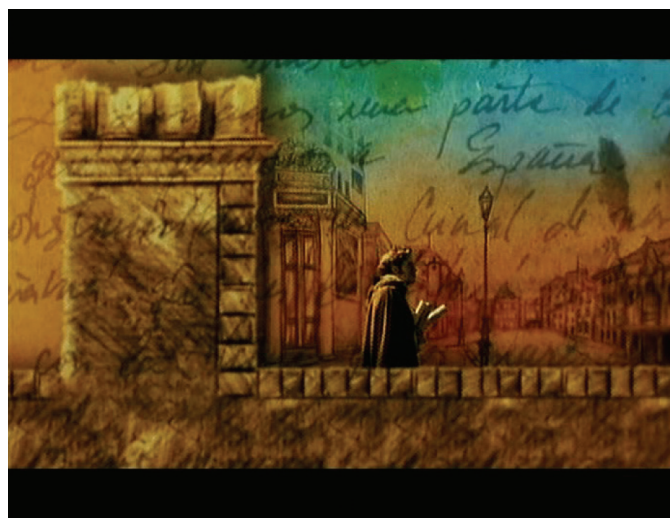


Figura 6

## Consideraciones finales

Consideramos que es necesario comprender esencialmente las potencialidades del software pues este conocimiento podría ser una herramienta invaluable para el director o potenciales directores, pues se apoyarían a ellos para la realización e ideación de imágenes en futuras producciones. Mientras más limitada sea la visión o conocimiento de las herramientas tecnológicas menos destreza e intuición se recava de la potencialidad de las mismas en cuanto a expresión visual para exaltar, connotar o denotar en la gran pantalla. Es decir, si un director se interesa por éste la comprensión de qué se puede hacer con el software, le será más fácil imaginar y pensar cuáles imágenes podrían ser determinantes para algunas secuencias o con toda la película. Las tecnologías podrían ser un camino abierto a nuevas respuestas para





Figura 7

una audiencia cada vez más cautivada por el continuo bombardeo de imágenes retocadas o creadas a partir de un software.

## Referencias

- Arreaza Camero, Emperatriz E. (1996). *Redescubriendo el descubrimiento. Tres análisis desde las perspectivas venezolana y americana*. Maracaibo, Ediciones Astro Data.
- Barbera, Alberto y Turigliatto, Roberto (1978). *Leggere il cinema*. Oscar Studio Mondadori. Milano, Italia.
- Dudley, Andrew (1992). *Las principales teorías cinematográficas*. Madrid, Ediciones Rialp.
- Hernández Sampieri et al. (2003). *Metodología de la investigación*. México, Mc Graw Hill Editores.
- Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*. Milano, Massachusetts Institute of Technology, Ediciones Olivares.
- Méndez, Aminor y Labarca, Catalina (2005). *La Zulianidad en el cine regional*. Maracaibo, Centro nacional autónomo de Cinematografía y Cineclub Universitario de Maracaibo.
- Neüman, María Isabel (1997). *Generación de capacidad tecnológica en la industria informativa. El caso del diario Panorama*. Maracaibo, Fondo editorial Facultad Experimental de la Comunicación y la Información.
- Sulbarán Piñeiro, Eugenio (2002). *Análisis de la narrativa filmica*. Maracaibo, Ediciones Astrodata S. A.

## Películas citadas

- Anzola, Alfredo. (2005). *1888, el extraordinario viaje de la Santa Isabel* [Película]. Venezuela: Cine seis ocho.
- Arvelo Mendoza, Alberto. (2005). *Habana, Havana* [Película]. Venezuela: Cinema Sur.
- Cadenas, Alexis. (2006). *Al final del día* [Película]. Venezuela: Maracaibo Film Lab.
- Jakubowicz, Jonathan. (2005). *Secuestro Express* [Película]. Venezuela: Tres Malandros Films.
- Rísquez, Diego (2006). *Francisco de Miranda* [Película]. Venezuela: Producciones Guakamaya.

Roche, Luis Armando. (2003). *Yotama se va volando* [Película]. Venezuela: Arsiete C.A.

Schneider, Elia. (2004). *Punta y Raya* [Película]. Venezuela: Joel Films.

### Referencias electrónicas

Capriles, María Cristina (2003). "El cine y el video en la era digital. Los nuevos medios y las TIC's". En: El cine en la era digital en España e Iberoamérica. Cuadernos de Documentación Multimedia. Número 11 – 2001.

Consultado el 17 de julio de 2004, en: <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num11/paginas/atei/caprile/Cine%20video%20era%20digital.pdf>

Ramonet, Ignacio (2002). "El tratamiento de la información económica en el periodismo de hoy", en Analítica. Consultado el 08 de febrero de 2005, en:

<http://www.analitica.com/bitbliblioteca/ramonet/fogade.asp>

### Conferencias y entrevistas realizadas en Mérida y Maracaibo

Casolino, Nicolás (2005). (Director de la División Cinematográfica de Kodak Latinoamérica) Conferencia de la Kodak durante Festival de Cine Venezolano realizado en Mérida, Venezuela del 5-9 de junio.

Gramitto, Stefano; Roche, Luis A.; Jaworsky, Césary (2005). "El Cine Digital en Venezuela" Mesa de diálogo con los Directores de Cine invitados al Festival del Cine Venezolano y los participantes del I encuentro. Mérida, 8 de junio 2005.

Lamata, Luis Alberto (2006). Conferencia: "El guión con el que sueñan los directores". Jornadas de reflexión sobre el guión en Venezuela. 24-25 Febrero 2006. Maracaibo.