



Experiencias del Proceso de Grabación Digital en la Producción Cinematográfica en México

César Bárcenas Curtis

1. Apuntes preliminares

En el caso de los estudios sobre los medios de comunicación en un contexto digital, existe la posibilidad de establecer una propuesta de análisis orientada a partir de la observación de los cambios económicos, institucionales, y particularmente, en las prácticas sociales y culturales, que al mismo tiempo pueden facilitar la descripción y el establecimiento de apuntes sobre la participación, acceso y compromisos que se adquieren y desarrollan en un entorno de producción digital. Asimismo, en este “nuevo ecosistema”, también es posible identificar y caracterizar las relaciones que se desarrollan con los dispositivos físicos y técnicos que permiten crear y establecer una comunicación, por lo que en cierta forma, no necesariamente se debe ignorar en su totalidad el significado y las aplicaciones que puedan tener en las actividades culturales (Aslinger y Huntemann, 2013).

De acuerdo con esto, el reconocimiento de las capacidades y en determinado momento, las limitaciones de un medio y las prácticas que de su uso se derivan, pueden superar ciertas barreras conceptuales con la finalidad de introducir nuevos acercamientos teóricos, por lo que el uso de un “modelo teórico-práctico” de análisis (Aslinger y Huntemann, 2013: 11), puede permitir un exposición más crítica sobre la producción cultural en un entorno digital. Por lo tanto, un Estudio Cultural complementado con la visión crítica de la Economía Política de la Comunicación y la Cultura, en determinado momento, puede permitir la revisión del contexto de su producción, tanto en sus relaciones informales (redes de que se organizan por sí mismas) y formales (agencias institucionales), que en ciertos caso, proporcionan la



comprensión de procesos de innovación culturales y económicos emergentes (Hartley, 2012: 3).

Finalmente, ante el inicial optimismo democrático de la convergencia cultural en un contexto digital (Jenkins, 2006), estos apuntes pueden servir para una revisión de sus condiciones actuales, en los términos de las oportunidades que ofrece específicamente para el desarrollo de las prácticas de producción cinematográfica, por lo que a final de cuentas, esta descripción puede ofrecer una serie de reflexiones para “repensar la convergencia cultural” (Turner, 2012: 94).

2. Referencias Teóricas

A partir de que la agencia y la estructura establecen ciertas condiciones sociales (Giddens, 1984), donde se desarrolla una constante interacción, que se manifiesta por ejemplo, a través de situaciones económicas, legales y tecnológicas, en la cuales participan individuos, grupos e instituciones, las formas de comunicación también pueden influir en el proceso de estructuración a través del tiempo y el espacio, lo que a final de cuentas, reconfigura la interacción social (Hjarvard, 2008).

En primer lugar, la digitalización reconfigura las posibilidades y alcances de los medios de comunicación. Por otra parte, en segundo término, se establecen prácticas comunicativas en novedosos contextos de acción a partir del uso de objetos y dispositivos en diferentes situaciones sociales. Finalmente, las prácticas de comunicación digital pueden romper con las barreras del “mundo físico”, y al mismo tiempo, tienen posibilidades de ensamblar el entorno y el cuerpo humano, a partir de la movilidad que ofrecen algunos equipos, lo que incluye tanto teléfonos celulares como monitores, afectando la estructuración social de nuevas maneras (Jensen, 2013a: 217-218).



En este sentido, podría pensarse que a raíz de los cambios tecnológicos en la producción cinematográfica, los cuales al mismo tiempo tienen la posibilidad de alterar los procesos de trabajo, en cierta forma desarrollan una “homogenización de los procesos laborales” (Hesmondhalgh & Baker, 2008: 99). Sin embargo, a partir de establecer algunos conceptos sobre las prácticas de producción cinematográfica en un contexto digital en México, es posible que existan algunas particularidades en otros casos, por lo que para tener un mayor acercamiento a las transformaciones en la forma de hacer cine hoy en día a nivel global y local, es posible realizar una investigación a partir de tres procesos, “exploración, descripción y explicación” (Yin, 2009: 7-8), lo que implica la construcción de un modelo de estudio de dimensión crítica, que puede incluir una serie de niveles de análisis sobre el proceso de producción audiovisual para el estudio de casos específicos.

De acuerdo con esto, es posible repensar la forma de estudiar cómo las tecnologías digitales afectan la producción audiovisual, lo que a su vez implica el desarrollo de estrategias metodológicas a partir de nuevas preguntas que permitan la creación de conocimiento acerca de las prácticas y experiencias cinematográficas en un contexto digital que implica al mismo tiempo riesgos y oportunidades (Aslinger & Huntemann, 2013: 10). Por lo tanto, los estudios de producción de medios de comunicación requieren de “nuevas competencias, nuevos horizontes y nuevos problemas” que sirvan para explorar e identificar las dinámicas y prácticas laborales en un entorno digital donde existen cambios en la producción cinematográfica al desarrollarse nuevas formas y estilos de expresión narrativa, visual y sonora (Hartley, 2012: 9).

3. Estrategia Metodológica

A partir de lo establecido, se desarrolló un estudio con una perspectiva etnográfica que puede permitir profundizar sobre las características del proceso de grabación con





equipos digitales, a partir de realizar una observación participante en el cortometraje *Eduardo* (Miguel Ángel Sánchez, 2013), proyecto de tesis del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la Universidad Nacional Autónoma de México. De acuerdo con esto, la intención es tener algunas referencias sobre el proceso de producción digital sin realizar generalizaciones, puesto que el objetivo es presentar una serie de aproximaciones teóricas que permitan un mayor conocimiento sobre las características del producción cinematográfica en un contexto digital.

En este sentido, los cuestionamientos que guían estos apuntes consisten en conocer algunas de las prácticas y hábitos de un grupo de trabajo de producción cinematográfica, así como las formas de organización a partir del uso de equipos digitales durante una grabación. Por lo tanto, el objetivo final es elaborar una reflexión y “generación teórica” (Hammersley & Atkinson, 1994: 194), a partir de examinar y describir una serie de prácticas culturales que permitan establecer conceptos para realizar finalmente una evaluación (Van Maanen, 2011). Por lo tanto, se tomarán como referencia fundamental las notas realizadas a partir del trabajo de campo, sobre todo, por su importancia para el análisis teórico (Atkinson, 1990).

De acuerdo con esto, las notas realizadas durante el trabajo de campo, son la base que permitió identificar algunos datos de las prácticas y hábitos de la producción cinematográfica en un contexto digital, sobre todo, a partir de una observación fundamentada en una inmersión profunda, con la premisa de establecer un compromiso teórico, y al mismo tiempo, una comprensión de cierta parte del panorama de producción, a través de reconocer algunas características en las rutinas y en las actividades del trabajo diario, aunque en determinado momento, estas observaciones pueden omitir ciertos hechos y detalles (Emerson, Fretz & Shaw, 2011).¹

¹ “La realidad social es un mundo interpretado, no un mundo literal, siempre bajo construcción simbólica” (Altheide & Johnson, 1994: 489).



Por lo tanto, la intención es describir las condiciones y rutinas que ejercen algunas personas que se dedican a la producción cinematográfica, lo que puede incluir al mismo tiempo, una revisión de los problemas y presiones para realizar su trabajo, que a su vez implica el desarrollo de una serie de respuestas y experiencias por parte de los propios protagonistas, ante los eventos y circunstancias que se presentan durante una grabación en un contexto digital. De acuerdo con esto, el empleo de la etnografía en este proyecto cinematográfico, permitió un acercamiento a una matriz de significados, que incluye tanto datos en las formas de organizar la producción, así como en la regulación de sus códigos de trabajo (Wax, 1980).²

4. Observaciones para el análisis y la discusión

Son las tres de la tarde de una tarde lluviosa de un viernes en la zona de Tizapán, San Ángel en la Ciudad de México. Después de esperar por unos momentos a que amaine la lluvia, camino unos cuantos pasos hasta llegar a la casa donde se está grabando el cortometraje *Eduardo*, una tesis del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la UNAM. Al presentarme y explicar el motivo de mi visita me indican que el productor y el director no han llegado, por lo que sugieren que espere en la sala comedor que se encuentra del lado derecho del pasillo. Al subir por unas escaleras, a un costado de la mesa, del lado izquierdo hay un viejo sillón sobre el que recostada cómodamente, entre las imágenes y figuras de vírgenes y cristos alrededor, se encuentra Libertad, una joven de 22 años quien con un poco de somnolencia expresa un saludo.

Mientras esperamos a los demás integrantes del equipo, Libertad se levanta para sentarse en el sillón mientras se cubre un poco del frío con el chaleco de lana blanco que lleva puesto. Habla un poco sobre el proceso de caracterización de los actores y la

² En este caso, la pretensión no es tener una verdad, sino revelar múltiples verdades (Mishler, 1979: 10).



importancia de las bases del maquillaje para lograr un efecto más realista, a pesar de la existencia de los efectos digitales y sus posibilidades de modificar la imagen y apariencia de los propios actores. En este sentido, aparentemente en primera instancia, es posible señalar que todavía hay ciertas texturas y sombras “únicas” producidas por el celuloide, que la imagen digital no puede superar (Geuens, 2002: 18).

Es la hora de la comida y el mesero del servicio de comida va y viene de la cocina trayendo a la mesa los cubiertos, las servilletas y las jarras de agua de melón y sandía. Libertad se sienta tranquilamente a la mesa, mientras poco a poco los integrantes del crew, en su mayoría jóvenes en los veinte años, van llegando a la casa para de inmediato acercarse a la mesa con la intención de sentarse a comer. El crew departe entre bromas y en un ambiente relajado, donde entre algunos comentarios, se recuerdan películas producidas por el CUEC como *El Mago* (Jaime Aparicio, 2004), que sirven para que algunos integrantes del equipo expresen que “quien hace cine es por amor al arte”, y que al mismo tiempo esta actividad, “no es valorada como debería”.

En una atmósfera sin presiones, en donde predomina un buen ambiente entre compañeros, se habla sobre las nuevas formas de conseguir recursos humanos y de material para la producción a través de “buscar aquí y allá por el Face”, en donde se incrementa la construcción de una comunidad a través de conseguir por medio del ingenio, “gente y locaciones”. De acuerdo con esto, en determinado momento, Facebook aparentemente puede servir como un intermediario, no sólo para conseguir recursos humanos, sino también económicos, y al mismo tiempo, con posibilidades de promocionar cortometrajes y películas al postear continuamente datos, requerimientos y necesidades para desarrollar el proceso de producción. Por lo tanto, esto puede implicar el establecimiento de ciertas prácticas para el desarrollo de proyectos cinematográficos con el apoyo de las redes sociales, lo que en determinado momento, puede reafirmar el valor en la edificación de una comunidad (Sørensen, 2012: 739).





A partir de este contexto, hay expresiones sobre la “gran satisfacción de hacer producción”, aunque Libertad resalta que a veces “falta aprovechar al máximo”, y que es necesaria la “tenacidad” para la producción de cine puesto que es un reto constante, pues “me pidieron esto, ¿qué hago?”, por lo que por lo regular siempre se está pensando y resolviendo al mismo tiempo. Mientras algunos integrantes del equipo degustan sopa de munición, arroz, pollo en salsa verde y frijolitos con tortillas, se comenta que hay algunos problemas con la planta de luz, necesaria para realizar la iluminación de las tomas que se realizarán más tarde, lo que provoca algunas quejas sobre los problemas para desarrollar tomas en exteriores con la lluvia.

Mientras terminan de comer, José Juan Roviroza, en los veintes y estudiante del CUEC, el cual no sólo es el sonidista del proyecto sino también integrante de algunas bandas de rock, busca un cable para su Iphone, y al mismo tiempo pregunta si es posible conectarse a Internet. En este sentido, aparentemente se desarrolla una profunda necesidad de conectividad que implica un gran volumen y fluidez de actividad digital que puede incrementar la interactividad en las redes sociales y personales (Marvin, 2013: 155).³

En ese momento, llegan los demás integrantes del equipo, incluyendo a los actores, quienes de inmediato se acercan a la mesa para sentarse a comer. Entretanto, algunos integrantes del crew que han terminado sus alimentos preparan el equipo técnico, cargan sus celulares y Ángel Linares, estudiante del CUEC también en los veintes, y que tiene la función de productor, hace algunas llamadas por celular con respecto al proyecto. En cierto sentido, la conectividad y movilidad que otorgan los teléfonos celulares, puede implicar accesibilidad y disponibilidad (Wellman & Rainie, 2013: 167), para resolver problemas u obtener información para el desarrollo de un producción cinematográfica.

³ “Los dispositivos digitales personales sugieren como las tecnologías producen formas de sociabilidad: reorganizan el espacio público y privado, formas de conducta, órdenes morales, y patrones de interacción” (Farnsworth & Austrin, 2005: 16).



Mientras los integrantes del crew preparan el equipo, hacen bromas y se divierten recordando anécdotas sobre “las idas al bar” en una atmósfera donde lo que podría parecer un juego, aparentemente desarrolla mayor confianza en el trabajo que hacen. Miguel Ángel Sánchez, de 32 años, con estudios de diseño de comunicación gráfica en la Universidad Autónoma Metropolitana, estudiante del CUEC y director del cortometraje, después de comer de inmediato se integra al trabajo al conectar y encender el videoassist, al mismo tiempo que José prueba su equipo de grabación. En este sentido, el uso de dispositivos digitales puede facilitar el desarrollo de nuevas prácticas y hábitos de producción cinematográfica en diferentes contextos, al rediseñar la interacción entre las herramientas tecnológicas y la acción social, que al mismo tiempo puede crear nuevas divisiones del trabajo y formas de colaboración (Gilje, 2010: 498).

Carlos Arriaga, el encargado de la fotografía quien también es estudiante del CUEC y egresado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, solicita un banco que le sirve para que se pueda sentar mientras maniobra con la cámara durante la grabación. Ángel, el productor, saca la cámara de su estuche para que este preparada al momento de su uso. La cámara digital es una Sony modelo F3, la cual se caracteriza por ser el equivalente a una cámara de 35 mm, aunque más ligera y con una alta capacidad de resolución de la imagen en HD, debido a que cuenta con unos sensores que permiten incrementar la iluminación y la claridad en exteriores e interiores a través del uso de lentes de 35, 50 y 85 mm, por lo que en términos generales, es un equipo versátil, con posibilidades de configuración y gran calidad de imagen.⁴

⁴ Soltz, N. (2012). “The Lowdown on Large Sensors: Shooting with Sony’s PMW-F3 Camera”, *Creative Planet Network.com*, 28 de febrero, <http://www.creativeplanetnetwork.com/dv/news/lowdown-large-sensors-shooting-sonys-pmw-f3-camera/17026> [Consulta: 24 de octubre de 2013].





En el patio, el gaffer⁵ se encarga de la colocación de las luces y los reflectores bajo las indicaciones de Miguel, el director, quien se preocupa por la iluminación exterior debido a que la escena se va a desarrollar en el cuarto de trebejos, por lo que para evitar un exceso de luz por las lámparas, se coloca una sábana en la ventana que permite reducir el impacto luminoso. En este caso, posiblemente el pensar que antes del uso intensivo del formato digital, el fotógrafo al usar celuloide tenía mayor control de la luz, los colores, y la composición, así como mayores posibilidades de manipulación (Prince, 2004: 26), podría en determinado momento cuestionarse, en el sentido de que aparentemente los procesos de la construcción de la puesta en escena son similares al filmar en 35 mm o grabar en digital, aunque es preciso señalar, que el control sobre las variables de luz, sombras, contrastes y color pueden variar dependiendo de la cámara a utilizar.

En este caso, Miguel al ser cuestionado sobre las diferencias entre filmar en 35 mm y formato digital señala que “el rigor es el mismo”, aunque la opción digital permite una “flexibilidad para grabar”, que también facilita “subir los trailers a Vimeo”, debido a que por lo regular, “el corto se envía a festivales y no se puede estrenar antes en Youtube”. Asimismo, tiene preferencias por el equipo digital debido a sus posibilidades con el “trabajo con los actores y con la historia”. Por otra parte, el formato digital “evita el ranqueo” y posibilita una mayor “facilidad para revisar el material”, además de que “la cámara de 35 mm requiere mayor número de personas para su uso”.

Después de que Miguel realiza los comentarios sobre las ventajas del formato digital, se enfoca en preparar una escena en el cuarto de trebejos, donde revisa un viejo proyector de película súper 8, el cual forma parte de la siguiente toma. Después de algunos problemas para engarzar la película en el proyector, Ángel realiza una llamada al CUEC para preguntar si cuentan con rollos de película Súper 8 de 50 pies, lo que

⁵ El “gaffer” en la producción cinematográfica y televisiva es el electricista, quien es el encargado de la iluminación.





provoca algunas exclamaciones sobre “¿Qué es un rollo de súper 8?” y “¿Qué tan lejos queda la Cineteca?” con la intención de conseguir el material. A final de cuentas, el equipo consigue engarzar la película de celuloide con la que cuentan en el proyector, lo que les permite realizar algunas pruebas antes de la toma. Para ese momento, el gaffer tiene la iluminación lista, específicamente para crear un efecto de contraluz, a partir de utilizar protecciones que impiden que la luz pueda rebotar y afectar la ambientación.

En este caso, como se ha señalado, la preparación de una escena en términos de iluminación para ser grabada con una cámara digital, tal vez pueda guardar ciertas similitudes con el uso de película en 35 mm, sobre todo, porque en ambos procesos el director tiene la oportunidad de definir ciertos detalles sobre el color, las sombras, los contrastes, los filtros y otros atributos de la imagen, aunque en el caso del uso del formato digital, puede tener mayor número de posibilidades para hacer correcciones de color (Prince, 2004: 28). En cierta forma, pueden existir un mayor número de opciones de producción en un contexto digital, sin embargo en primera instancia, la esencia del proceso fotográfico se mantiene, aunque al mismo tiempo, se extienden sus posibilidades sobre todo en términos de postproducción.

Federico Zuvire, el asistente de dirección y también estudiante del CUEC, revisa su celular y envía mensajes a través de él, antes de iniciar los ensayos para la toma, por lo que en primer lugar se “tira una línea”, expresión que sirve para marcar la distancia entre donde va a estar ubicado el proyector de súper 8 y la cámara de grabación, por lo que Carlos, y Antonio Ayala, el asistente de cámara y también estudiante del CUEC, hacen las pruebas necesarias para su preparación. Al tiempo que Libertad maquilla al actor que interpreta a “Eduardo”, Miguel enciende el viejo proyector con la intención de crear un efecto de polvo, provocando que la mayoría del crew se mueva de un lado tratando de solucionar ese requerimiento, acelerándose el ritmo de trabajo, aunque a final de cuentas, el efecto se consigue a partir del uso de la esponja que utiliza Libertad para realizar su trabajo de maquillaje.



Al encender el proyector nuevamente, se golpea la esponja provocando que el polvo se extienda y provoque el efecto requerido, por lo que en cierta forma, la necesidad de crear ilusiones a partir de un truco persiste en la producción cinematográfica, aparentemente, de forma independiente si se utiliza un efecto digital o no. Aunque cable aclarar, que el efecto digital posiblemente ha reconfigurado el proceso de la producción cinematográfica (Prince, 2004: 30).

En esos momentos de preparación, la principal preocupación de Carlos era evitar la exposición a la luz proveniente de “afuera”, por lo que hace pruebas con la cámara para identificar los movimientos adecuados para establecer el encuadre y conseguir un equilibrio entre las luces y sombras, al tiempo que José llega al cuarto de trebejos para realizar una prueba de sonido. Por otra parte, Jessica Villamil, estudiante del CUEC egresada de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, y que hace las labores de “script girl”⁶ se encarga de preparar el video assist, por lo que busca el cable para conectarlo a la corriente de luz, mientras los chicos de arte limpian y preparan el cuarto de trebejos para la grabación.

Asimismo Ángel le pide al Carlos, quien prosigue con las pruebas con la cámara, que le “marque” cuando comience a grabar, al momento que una de las habitantes de la casa camina por el pasillo, entre las pruebas de la “mecánica” que será utilizada para los movimientos de cámara y la posición del boom para grabar el audio de la escena. Carlos continúa con su trabajo acomodando los reflectores de luz, buscando la iluminación adecuada, mientras Miguel le da dinero a Ángel para algunos de los gastos de la producción, ante la paciencia de “Eduardo” quien camina de un lado a otro del pasillo esperando el momento para hacer su trabajo.

Este tipo de pruebas iniciales antes de la grabación, sirven para “trazar la escena”, en segundo lugar, “fragmentar la misma”, y por último, “posicionar la cámara”. En este sentido, el objetivo de la preparación de la puesta en escena no sólo sirve para probar

⁶ Es la persona encargada de supervisar la continuidad de un proyecto audiovisual.





los efectos sino también para adecuar la iluminación, la distancia de la cámara entre la acción, los ángulos, los filtros y los lentes de la cámara que se van a utilizar, así como los contrastes, la densidad y la composición de la imagen, la profundidad del encuadre y la posición de los actores (Giannetti en Welsch, 1997: 102-103).

Miguel le da algunas indicaciones al gaffer para continuar con la preparación de la escena, así como Carlos solicita que tengan la planta de luz preparada, ante el apuro de los chicos de arte por seguir sacando algunas cosas del cuarto para contar con mayor espacio. Con cierta desconfianza por mi presencia, inicia el ensayo de la escena donde “Eduardo” revisa el cuarto de trebejos y con curiosidad toma un capote de torero, mientras Miguel observa la escena a través del videoassist, y Jessica se encarga de realizar la fotografía fija. El ensayo se detiene ante las indicaciones de Miguel, que solicita “marcar foco” para ajustar la cámara y no se pierdan las expresiones y movimientos de “Eduardo”. El ambiente se vuelve un poco más serio, sin embargo, antes de que impere un silencio total y que la cámara empiece a grabar nuevamente, se exclama “Ésta es la buena”.

En el caso del uso del video assist, quizá se puede señalar que antes de su uso, aparentemente la cámara era la que permitía ver una experiencia desde una perspectiva en primera persona, que se construía a partir de la relación inmediata con lo que se estaba viendo, por lo que existía una inmediatez, donde se “ignoraba o rechazaba la presencia del medio y el acto de mediación” (Bolter & Grusin en Ekström, Eriksson & Kroon Lundell, 2013: 624). De acuerdo con esto, el video assist en determinado momento, puede circunscribir nuestra manera de ver el mundo, nuestra forma de acceder a él, y la forma en que lo construimos. Por lo tanto, un dispositivo como el video assist puede permitir en algún momento, realizar un trabajo más eficiente, aunque al mismo tiempo, gestiona una mediación que puede regular las labores de quien lo utiliza (Heidegger en Geuens, 2002: 16).





Después de grabar la escena en el cuarto de trebejos, de inmediato el crew traslada el equipo, que incluye la cámara, el video assist y el boom de sonido, a una calle adyacente a la casa para realizar un plano secuencia de “Eduardo” y su “Papá” caminando por la calle, en la que van aparentar una conversación, puesto que el audio de la plática será grabado después, durante el proceso de postproducción. En este caso, la edición del sonido y los diálogos puede ser un recurso técnico en las prácticas cinematográficas digitales, que incrementa las opciones y posibilidades, y que al mismo tiempo, puede significar una forma de repensar la función del sonido durante el proceso de edición (Gilje, 2011: 56).

La lluvia ha cesado, aunque el cielo sigue nublado, lo que no afecta el plan de grabación. En una calle larga y estrecha, rodeada por bardas grafiteadas y con grandes enredaderas que rodean las casas aledañas, Miguel habla con “Eduardo” y su “Papá” durante el ensayo, a partir de observar ciertos detalles en el videoassist. El ensayo de la escena comienza cuando los actores empiezan a dialogar caminando por la calle, mientras Miguel, Carlos, Antonio, Federico, Jessica y José, que se encuentran de frente a los actores, todos en grupo caminan en reversa para ir dejando espacio para que los actores puedan seguir avanzando por la calle.

Durante el ensayo, Miguel camina en reversa mientras observa atentamente el video assist que permanece conectado a la cámara durante el plano secuencia, asimismo, promedia el tiempo de la escena que debe durar aproximadamente un minuto. Después de solucionar algunos problemas con los cables del video assist, nuevamente se realiza otro ensayo, donde ahora surgen problemas con el foco, por lo que Miguel le da a “Eduardo” indicaciones para que no pierda de vista ese detalle, mientras Carlos y José preparan nuevamente la toma, donde Miguel señala que hay que “tener cuidado con el punto de corte”, por lo que al final la toma tiene una duración de minuto y medio.





En este caso, se desarrolla un proceso de grabación móvil, donde los dispositivos tecnológicos facilitan una conectividad, que al mismo tiempo, es parte integral del desplazamiento físico de los integrantes del crew para que realicen su trabajo. Por lo tanto, existe una interacción mediatizada, que en determinado momento puede incluir expresiones de voz, textuales, fotográficas y de video, que a partir de un entorno flexible, facilitan el intercambio y flujo de información a través del espacio “al momento”, donde predomina una aspiración de ubicuidad que puede desarrollar novedosos rituales laborales, aunque también pueden surgir molestias, interrupciones y distracciones entre el crew en un espacio compartido, por lo que en el fondo, la tecnología puede influir en las formas en que las personas se conectan al desplazarse de un lugar a otro (Campbell, 2013: 9-11).

Sobre este punto de las molestias, interrupciones y distracciones, además de evitar las sombras al momento de la grabación, así como establecer el tiempo de la escena a un minuto con treinta segundos, la producción se enfrenta a la problemática de realizar su trabajo lo más rápido posible por el riesgo de la lluvia, por lo que nuevamente se ensaya con los actores, al momento que el gaffer carga unas banderas⁷ para mejorar la iluminación y tratar de eliminar las sombras. Asimismo, por precaución se cubre la cámara con un plástico que se amarra con cinta adhesiva para protegerla del agua en caso de que empiece a llover.

Al momento que Ángel y Miguel conectan el videoassist a la cámara, solicitan conseguir fundas para los equipos digitales, mientras José les pone unos micrófonos a los actores, antes de que se haga una mecánica que permita probar los movimientos e identificar el tiempo de duración del plano secuencia. En ese momento, a punto de que inicie el ensayo, donde Miguel y Carlos permanecen conectados a través de la cámara y

⁷ Es una pantalla oscura que en la producción audiovisual sirven para bloquear la luz.





el videoassist, así como José maniobra con el “boom”⁸, el gaffer sostiene las banderas y Jessica se encarga de tomar el tiempo de la escena, aunque la prueba se detiene por el paso de algunos autos y personas por la calle, al momento de que también empieza llover ligeramente.

Después de la pausa por el paso de los peatones y vehículos, inicia la grabación a pesar de la lluvia, donde Miguel durante todo el plano secuencia observa directamente el videoassist, sin ver la caminata de forma directa. De acuerdo con esto, el uso intensivo de un monitor por parte del director, puede aparentemente tener el objetivo de reducir los defectos al momento de la captura de las imágenes, y también en el fondo, el uso del formato digital en cierta forma, puede aligerar las presiones del trabajo, sobre todo porque durante ese momento de la grabación, se expresa “que con 35 mm no puede haber errores porque es más caro”, como reafirma Ripstein (Sterritt, 2004: 40), al señalar que el video digital permite una serie de despreocupaciones, pues al ser un formato más económico, quizá facilite una mayor concentración en el trabajo.

Al concluir la grabación del plano secuencia en la calle, el crew se desplaza a la casa para grabar nuevamente en el cuarto de trebejos. Miguel revisa la iluminación, junto con Carlos quien pide luz, por lo que Ángel solicita las luces para que de inmediato se encienda la planta, mientras el gaffer prepara el set. En un ambiente relajado, pero donde se percibe un trabajo serio, Jessica se encarga de la continuidad de las escenas al llevar el orden de las tomas que faltan para cubrir el plan de rodaje del día.

Carlos se inclina para hacer una prueba al grabar un acercamiento del proyector de 8 milímetros, mientras Miguel revisa el plano a través del videoassist, al tiempo que preparan la iluminación e intercambian puntos de vista para realizar la escena. Antes de iniciar la grabación, se ensaya una “mecánica” completa de los movimientos, por lo que José carga el equipo de grabación para integrarse junto a los demás integrantes del

⁸ Es un micrófono que es operado por el encargado de sonido, el cual generalmente es utilizado a manera de caña de pescar con la intención de mantenerlo lo más cerca posible de los actores.





crew, que se alistan para la “primera posición”, en donde tanto sonido, cámara y dirección colaboran e interactúan entre sí, en cierta forma, conectados a través de los dispositivos digitales.

En este caso, al estar simultáneamente conectados, aparentemente existe una mayor velocidad y continuidad al momento de grabar, por lo que en cierta forma, se puede acelerar el ritmo de producción a través de la portabilidad que permite una mayor capacidad de maniobra en el manejo y transporte de los equipos digitales (Rubio Alcover, 2006: 251). En este caso, la portabilidad de la cámara digital puede permitir una mayor agilidad, movilidad y acceso al momento de grabar y facilitar la expresión de “movimientos emocionales” (Kelly, 2000: 100-101).

En cierta forma, al utilizar dispositivos digitales también puede existir una nueva distribución del tiempo y el espacio al momento de su empleo, lo que en cierta forma genera diferentes prácticas e interacciones a partir de su movilidad y portabilidad (Licoppe, 2004:148). Por lo tanto, la producción cultural en un entorno digital, desarrolla nuevos modelos de cooperación y colaboración, que altera la coordenadas de convivencia en las formas de creación de significados de información, conocimiento y cultura (Benkler, 2006: 33).

Al concluir el primer ensayo, donde el “Papá” en el cuarto de trebejos enciende el proyector de 8 milímetros, Antonio de inmediato se lleva la cámara al cuarto de producción que está en medio del pasillo, con la intención de protegerla. El crew acomoda nuevamente el cuarto en la búsqueda de que el trabajo quede lo mejor posible, a pesar de que se percibe que están un poco cansados, pero con ánimo de continuar con su trabajo que se refleja cuando se exclama la frase “vamos a tirar” para mantener el entusiasmo. Es importante señalar que comúnmente ésta expresión se utilizaba al filmar en 35 mm, sin embargo, es un frase que al parecer permanece en el argot de la producción cinematográfica aunque se ocupe el formato digital.





Nuevamente preparan la escena, por lo que al llamarse a primera posición, Antonio trae la cámara nuevamente al set, donde Jessica revisa la cámara para apuntar en su libreta el tiempo de grabación que se lleva hasta el momento, mientras José está a la espera de que soliciten sus servicios. Miguel ensaya con el “Papá” la forma de encender el proyector de 8 milímetros con el apoyo del equipo de arte. Carlos realiza un emplazamiento para poner a cuadro el proyector durante su funcionamiento mientras Federico, asistente de dirección, da algunas indicaciones para crear el efecto de polvo con el apoyo de Libertad y su esponja de maquillaje, logrando buenos resultados durante las pruebas.

Durante la preparación de la escena, el “Papá” atiende a las indicaciones de Miguel, mientras con la cámara, Carlos intenta maniobrar con las sombras utilizando un foco de luz como referencia para realizar algunas pruebas. El “Papá” sugiere algunos movimientos y gestos que a Miguel le agradan en un entorno donde hay un trabajo coordinado que se refleja en los ensayos, donde cada repetición de la escena se desarrolla de manera continua, sin demoras y de forma inmediata. Después de varias repeticiones, el crew ya está preparado para la toma que va a quedar grabada en el corto, por lo que hay un silencio total en el set, todo el crew toma su posición, por lo que Federico al abrir y cerrar la claqueta exclama, “corre sonido”, “cámara”, “acción”.

En el siguiente emplazamiento, Carlos nuevamente trata de identificar los efectos de la luz para grabar el siguiente plano, mientras Miguel le da indicaciones al “Papá” de que la siguiente escena va sin sonido y que también se va a realizar una protección para contar con dos posibilidades, por lo que se encarga de revisar la escena a través del propio monitor de la cámara. Antes de concluir, se realiza la grabación del efecto del polvo al prenderse el proyector, el cual es observado por Miguel a través del video assist mientras la cámara lo registra. El efecto es aprobado por Miguel, por lo que José





tiene la aprobación para grabar el room tone⁹ del cuarto, así como el wild track¹⁰ del sonido del proyector, antes de que el crew empiece a recoger todo el material y se de por concluido el día de grabación.

Al final del día de trabajo, Miguel abre su Mac para revisar el material, sin embargo falta una tarjeta que contiene lo grabado, por lo que hay un poco de tensión cuando no aparece. A final de cuentas, encuentra la tarjeta en su mochila, por lo que vuelve la calma, permitiendo que Miguel y Carlos después de descargar el material, lo revisen en la computadora. En este caso, puede existir una “reorganización laboral” en una producción cinematográfica (Tudor, 2008: 108), sobre todo, por la disponibilidad del material grabado para su revisión de forma inmediata.

5. Conclusiones

Finalmente, la producción cinematográfica en un contexto digital, es un proceso orgánico donde puede predominar la cooperación entre los artistas y el personal de apoyo, por lo que el director del proyecto no sólo depende de una cámara digital, sino también sus posibilidades artísticas pueden estar en función de los colaboradores que lo rodean, por lo que de cierta forma, la creación artística en la producción de cine depende de una “acción colectiva” (Becker, 1974: 767), más allá de los formatos o equipos digitales que se utilicen. Sin embargo es preciso aclarar, que en el caso de la producción cinematográfica, los equipos digitales pueden cambiar las “convenciones” en las formas de organización del trabajo, y al mismo tiempo establecer ciertas

⁹ En cine y televisión es el silencio que se graba en la locación sin la existencia de diálogos (Holman, 2005: 162-164).

¹⁰ Es una grabación de audio destinada a ser sincronizada con la película o el video, pero que se registra por separado.





prácticas y hábitos, que se pueden convertir en rituales artísticos y parte integral del “mundo del arte” (Becker, 1976: 710).

El uso de dispositivos digitales puede introducir una serie de “sinergias” al momento de colaborar como se ha descrito, por lo que la producción cinematográfica se mantiene como un acto de colaboración colectiva, donde existe una interactividad y conectividad intensa que contribuye a desarrollar un proceso creativo al disponer de herramientas con diversas capacidades y posibilidades. En este caso, la “sinergia digital” se convierte en una forma de colaboración que consiste en un apoyo intrínseco a la creación autoral, donde persisten y se extienden las conexiones interdisciplinarias entre el director, el fotógrafo, el editor, el sonidista, etc (Jeffery-Poulter, 2003: 162).

Al mismo tiempo, la estética cinematográfica tiene posibilidades de transformarse a partir de la redefinición de las prácticas de producción, que incluyen diferentes estrategias de creación al incluir una base material y tecnológica que expande las posibilidades expresivas de la producción cultural (Wayne, 2001: 35). Por ejemplo, el trabajo con un cámara digital reorganiza las prácticas laborales al tener la posibilidad de disponer del material grabado para su inmediata revisión y edición en una computadora. En este caso, antes la edición y la inserción de efectos visuales regularmente eran dos actividades separadas, sin embargo con un software es posible realizar los dos procesos al mismo tiempo al manipular las imágenes, lo que redefine la división entre producción y post-producción (Manovich, 1996).

En términos generales, el formato digital permite una amplia variedad de experimentaciones, que influyen e inciden en las formas de colaboración, donde se mantiene la necesidad de un trabajo colectivo. En esta forma de organización laboral, se establecen hábitos y prácticas particulares que se expresan en estéticas visuales y sonoras, al combinar diferentes tipos de tomas, ángulos, continuidades de montaje que incluyen formas de editar y cortar, las cuales en el fondo siguen siendo parte de las convenciones cinematográficas establecidas por el formato analógico, pero con la





diferencia de que ahora el artista se enfrenta a cambios continuos y mayores posibilidades en la forma de hacer su trabajo (Atkinson, 2011).





Bibliografía

- Altheide, D. L. & Johnson, J. M. (1994). "Criteria for Assessing Interpretive Validity in Qualitative Research" en N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (eds.), *Handbook of Qualitative Research* (pp. 485-499). Estados Unidos: Sage Publications.
- Aslinger, B. & Huntemann N. B. (2013). "Digital media studies futures", *Media, Culture & Society*, 35 (1): 9-12.
- Atkinson, P. (1990). *The Ethnographic Imagination. Textual Constructions of Reality*. Gran Bretaña: Routledge.
- Atkinson, S. (2011). "Stereoscopic 3-D storytelling- Rethinking the conventions, grammar and aesthetic of a new medium", *Journal of Media Practice*, 12 (2): 139-156.
- Becker, H. S. (1974). "Art as Collective Action", *American Sociological Review*, 39 (6): 767-776.
- Becker, H. S. (1976). "Art Worlds and Social Types", *American Behavioral Scientist*, 19 (6): 703-718.
- Benkler, Y. (2006). *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom*. Estados Unidos: Yale University Press.
- Campbell, S. W. (2013). "Mobile media and communication: A new field, or just new journal", *Mobile Media & Communication*, 1 (1): 8-13.
- Giddens, A. (1986). *The constitution of society. Outline of the Theory of Structuration*, Gran Bretaña: Polity Press.
- Hammersley, M. & Atkinson, P. (1994). *Etnografía*. Barcelona: Paidós.
- Hartley, J. (2012). *Digital Futures for Cultural and Media Studies*. Gran Bretaña: Wiley-Blackwell.
- Hesmondhalgh, D. & Baker, S. (2008). "Creative Work and Emotional Labour in the Television Industry", *Theory, Culture & Society*, 25 (7-8), 97-118.





Hjarvard, S. (2008). “The Mediatization of Society. A Theory of the Media as Agents of Social and Cultural Change”, *Nordicom Review*, 29 (2): 105-134.

Holman, T. (2005). *Sound for Digital Video*. Estados Unidos: Focal Press.

Ekström, M., Eriksson, G. & Kroon Lundell, Å. (2013). “Live co-produced news: emerging forms of news production and presentation on the web”, *Media, Culture & Society*, 35 (5): 620-639.

Emerson, R. M., Fretz, R. I. & Shaw, L. L. (2011). *Writing Ethnographic Fieldnotes*. Estados Unidos: The University of Chicago Press.

Farnsworth, J. & Austrin, T. (2005). “Assembling Portable Talk and Mobile Worlds: Sound Technologies and Mobile Social Networks”, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 11 (2): 14-22.

Geuens, J. P. (2002). “The Digital World Picture”, *Film Quarterly*, 55 (4): 16-27.

Gilje, Ø. (2010). “Multimodal Redesign in Filmmaking Practices: An Inquiry of Young Filmmakers’ Deployment of Semiotic Tools in Their Filmmaking Practice”, *Written Communication*, 27 (4): 494-522.

Gilje, Ø. (2011). “Working in tandem with editing tools: iterative meaning-making in filmmaking practices”, *Visual Communication*, 10 (1): 45-62.

Jeffery-Poulter, S. (2003). “Creating and producing digital content cross multiple platforms”, *Journal of Media Practice*, 3 (3): 155-164.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture*. Estados Unidos: New York University Press.

Jensen, K. B. (2013a). “Definitive and Sensitizing Conceptualizations of Mediatization”, *Communication Theory*, 23: 203-222.

Kelly, R. (2000). *The Name of This Book is Dogme 95*. Londres: Faber & Faber Ltd.

Licoppe, C. (2004). “Connected presence: the emergence of a new repertoire for managing social relationships in a changing communication technoscape”, *Environment and Planning D: Society and Space*, 22 (1): 135-156.

- Manovich, L. (1996). *What is Digital Cinema?*, Disponible [www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html] Fecha de consulta: 21 de julio de 2014.
- Marvin, C. (2013). “Your smart phones are hot pockets to us: Context collapse in a mobilized age”, *Mobile Media & Communication*, 1 (1): 153-159.
- Mishler, E. G. (1979). “Meaning in Context: Is There Any Other Kind?”, *Harvard Education Review*, 49: 1-19.
- Prince, S. (2004). “The Emergence of Filmic Artifacts: Cinema and Cinematography in the Digital Era”, *Film Quarterly*, 57 (3): 24-33.
- Rubio Alcover, A. (2006). *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. Tesis Doctoral. Castellón: Universitat Jaume I.
- Soltz, N. (2012). “The Lowdown on Large Sensors: Shooting with Sony’s PMW-F3 Camera”, *Creative Planet Network.com*, 28 de febrero, <http://www.creativeplanetnetwork.com/dv/news/lowdown-large-sensors-shooting-sonys-pmw-f3-camera/17026> [Consulta: 24 de octubre de 2013].
- Sørensen, I. E. (2012). “Crowdsourcing and outsourcing: the impact of online funding and distribution on the documentary film industry in the UK”, *Media, Culture & Society*, 34 (6): 726-743.
- Sterritt, D. (2004). “The Future is Digital Cinema: An Interview with Arturo Ripstein and Paz Alicia Garcíadiego”, *Quarterly Review of Film and Video*, 21 (1): 39-51.
- Tudor, D (2008). “The Eye of the Frog: Questions of Space in Films Using Digital Processes”, *Cinema Journal*, 48 (1): 90-110.
- Turner, G. (2012). *What’s Become of Cultural Studies?*. India: Sage Publications.
- Van Maanen, J. (2011). *Tales of the Field. On Writing Ethnography*. Estados Unidos: The University Chicago Press.
- Wax, M. L. (1980). “Paradoxes of Consent to the Practice of Fieldwork”, *Social Problems*, 27: 272-283.



- Wayne, M. (2001). “Problems and Possibilities in Developing Critical Practice”, *Journal of Media Practice*, 2 (1): 30-36.
- Welsch, T. (1997). “Teaching Mise-en-Scène Analysis as a Critical Tool”, *Cinema Journal*, 36 (2): 101-106.
- Yin, R. K. (2009). *Case Study Research. Design and Methods*. Estados Unidos: Sage.

