



Cine digital: transformación de la industria y cambios en la forma de realizar

Ana Sedeño Valdellós

Facultad de Comunicación
Universidad de Málaga
valdellos@uma.es

Resumen: Las nuevas tecnologías aplicadas al cine, sobre todo en sus modalidades amateurs y no profesional, abren un nuevo caudal de posibilidades que pueden modificar todas las fases de la industria cinematográfica, desde la producción hasta la exhibición, así como la comercialización y promoción de las películas. Entre ellas: ahorro de costes de grabación, distribución digital, estructuración de nuevas ofertas audiovisuales por la flexibilidad del acceso a nuevas pantallas...

Sin embargo, igualmente existen transformaciones en el ámbito de la concepción del cine como lenguaje, discurso y arte. La cámara, más ligera y versátil, representa otros papeles, modifica su

estatus de personaje dentro de las historias fílmicas, lo que cambia su relación con el realizador o director. Éste posee mayores oportunidades para la elección en el momento de la grabación (menor dependencia de las constricciones del guión técnico y/o storyboard) pero tal exceso de creatividad puede ser fatal para las estimaciones del presupuesto.

Palabras clave: cine digital, realización audiovisual, tecnología cinematográfica.

El cine es medio que pertenece a la industria del entretenimiento y tiene un doble carácter: pertenece a la lógica industrial como creación comunitaria y a la lógica editorial, en forma de prototipo, con una producción de coste elevado (Bustamante, 2003: 26). Es además arte, que genera un producto simbólico.

“el cine es el caso claro de una invención que surge primero sin aparentes posibilidades comerciales, como un juguete, una diversión, cuando no se veían nada claras las posibilidades de que pudiera crearse un público y una demanda. En este caso, la oferta creó la demanda” (Jarvie, 1974: 68-69).

El cine es actualmente un contenedor multimedia, que está viendo modificada su materialidad desde su materia analógica (fotográfica) hacia la digital (virtual), sobre lo que descansan numerosas implicaciones.

Tecnología, arte y discurso siguen siendo las tres facetas más importantes del cine, en nuestros días, cuando las nociones de cine digital, e-cinema se encuentran en boca de todos. Se dice que con el cine digital no hay exigencia de película física a la hora de su distribución y exhibición, así como habrá mayores posibilidades en todas las fases de producción, comercialización y, en general, de la vida del producto película.

Si algo ha demostrado el pasado es que es difícil predecir el futuro: lo que estas tecnologías depararán en unos años depende de procesos sociales complejos y, hasta cierto punto, impredecibles. Esta fase de crisis (en su sentido de cambio) se produce en el cine con la aplicación de las nuevas tecnologías, algo similar a lo que está ocurriendo en la industria de la música, donde ya se habla de músicas líquidas y que describiría la capacidad de este bien cultural para adaptarse a los diferentes formatos tecnológicos que pueden contenerla. En cine, el proceso hasta la digitalización está siendo lento y errático.

Por otro lado se constata aún una “escasa reflexión teórica, en general, y la falta de una sostenida producción científico-académica acerca de una importante transformación que afecta a una industria centenaria y al audiovisual en su conjunto” (Albornoz, 2001).

1. Ventajas y desventajas de la tecnología digital cinematográfica.

Las posibilidades de las nuevas tecnologías para el cine no profesional abren un nuevo caudal de propuestas y modalidades. De manera general, existen cuatro tipos de cámaras de video digital: las Mini DV, las DV semiprofesionales, las DV profesionales y las cámaras de alta definición. El formato de alta definición 1920 x 1080, el llamado 24P, es el más cercano a la definición icónica del cine. Todas, especialmente las últimas se están convirtiendo en una fuente inagotable de posibilidades para realizar cine de menor presupuesto.

En cuanto a la producción, abarata la fase de rodaje: por un lado, se establecen nuevas relaciones durante la producción, el staff necesario disminuye en número por lo que se hace más fluido el diálogo entre los miembros del equipo.

Por otro lado, rodar con esta nueva tecnología es más barato, fácil y rápido porque pueden filmarse varias tomas a la vez, aumenta el número de planos al día (mejora la productividad) y reduce el coste del soporte físico en torno a un 90% con el añadido de la visualización inmediata de lo grabado. Otra ventaja se localiza en la facilidad de copia, así como las mayores posibilidades en los nuevos soportes. El cine digital tiene múltiples pantallas posibles, esto abre un mundo de posibilidades de trabajo.

En cuanto a la posproducción, casi toda es digital pasando de la dependencia del hardware (moviola) al software (AVID, Adobe Premiere, IMovie, Final Cut Pro), con lo que el rodaje digital se integra con nuevas plataformas de montaje no lineal.

Sin embargo, también hay visibles desventajas. Esta tecnología aún resulta muy costosa, está en permanente cambio, volviéndose rápidamente obsoleta. Además, su elevada complejidad requiere, en algunos roles técnicos, de una mayor especialización como en la fase de posproducción: se vuelven muy necesarios conocimientos (para el director, por ejemplo) sobre la integración de la parte hardware y software.

Existen también mejoras en la distribución y la exhibición en salas. Las grandes ventajas de la distribución digital vendrían del ahorro de costes y la estructuración de nuevas ofertas audiovisuales (Bustamante, 2007):

—Eliminación del coste de duplicado de copias, lo que para nuestro mercado nacional vendría a suponer un ahorro de cerca de 75 millones de euros.

—Supresión de los problemas causados en el negativo por los sistemas analógicos (polvo, pelos, calor de bombilla) que hace que su vida efectiva no pase de ocho semanas.

—Posibilidad de ofertas alternativas en las salas de exhibición como conciertos, partidos de fútbol...

—Equiparación de costes de distribución para todo tipo de filmes.

—Facilidad de adaptar rápidamente la oferta de salas a la demanda de espectadores.

—Posibilidad de distribuir para todo el mundo desde un único servidor central, con audiotracks diferentes. Ruptura de modelos de intermediación comercial bajo nuevas modalidades de negocio B2B.

—Posibilidad de establecer circuitos de cine independiente.

—Aparición de nuevas tecnologías asociadas al universo digital como la proyección de películas en tres dimensiones digital 3D. Al no poderse ver en el hogar, estos filmes no se piratean, algo que puede ser clave para el desarrollo de la exhibición digital.

Otro tema es la repercusión en los mercados locales. Por una parte, el formato se vuelve más universal, lo que proporciona una ventaja para su distribución a usuarios individuales, pero esto se convierte en una herramienta para hacer más sencilla la práctica de la piratería a nivel industrial. Existe la necesidad de crear circuitos de cine independiente auspiciados desde las instancias gubernamentales para apoyar la producción, la difusión y la distribución de realizadores independientes con medidas exclusivas y adaptadas a los condicionantes de los mercados nacionales.

En otro sentido, parece conveniente que la transformación tecnológica se realice sin traumas para el espectador, que debe acceder a un mismo tipo de experiencia de entretenimiento sin aumentos de costes económicos.

En el cambio hacia lo digital, las desventajas siguen siendo muchas especialmente en lo relacionado con la distribución, donde pueden darse nuevas concentraciones industriales que beneficien de nuevo a las empresas de distribución norteamericanas. En primer lugar, existe riesgo de una mayor concentración en la distribución, al ser rentable llegar a muchas más salas que antes. Sin embargo, se prevén problemas con las rutas de acceso a las salas: Internet es demasiado lento, lo que abre la distribución a la fibra óptica o a la transmisión vía satélite. Esto plantea el problema del servicio universal a las salas de zonas más alejadas. En este proceso de convergencia de medios cobra cada vez un papel más importante la industria de la electrónica y la de creación de contenidos para la red (Bustamante, 2007).

En cuanto a la exhibición, el mayor problema es la imposible polivalencia: cine digital y analógico son excluyentes y una sala digital no es compatible en el espacio y el tiempo con una analógica. La reconversión de esta segunda a la primera es costosa para unos empresarios -los propietarios de las salas de exhibición- que aún intentan amortizar la reconversión de sus salas en los años noventa. El riesgo se multiplica teniendo en cuenta que aún no están muy claros los estándares que van a imponerse en el mercado, y su desarrollo y consolidación dependerá de alianzas, de juegos de fuerza que se desarrollan internacionalmente, sobre todo en territorio anglosajón.

La proyección digital no es una verdadera revolución, no aporta nuevas experiencias para la audiencia: en el mejor de los casos, sólo ofrece el equivalente de la proyección de 35 mm, y no otorga interactividad a los espectadores. Los verdaderos interesados son los distribuidores de cine que han visto como la piratería, un mayor número de películas, los estrenos masivos, la rapidez del consumo y el declive de los mercados maduros empezaban a erosionar sus modelos de negocio.

2. Nuevos retos y fórmulas para la realización.

Esta tecnología amenaza con unas mayores posibilidades de creación en modalidades como el documental o tendencias de cine social y crítico, minoritarias en la concesión de ayudas y el beneplácito del público, que las obligan a trabajar con presupuestos más ajustados.

Estos formatos han provocado una modificación en la concepción de ser director o realizador de cine. Por un lado, la cámara se vuelve un elemento de conexión más cercano con la realidad, debido al menor peso de la misma, que ayuda a que el director necesite de menos intermediarios (directores de fotografía, eléctricos): aumenta la libertad de grabación, sin más intermediarios que el aparato técnico en forma de cámara entre el creador y la realidad.

Con los nuevos formatos digitales, los nuevos realizadores deben ser más conscientes del aspecto final de la imagen, pues esta puede distar desde su grabación hasta su tratamiento en la fase de postproducción. Las cámaras digitales, poco pesadas y volátiles, se mueven fácilmente y pierden foco. En ellas, se vuelven muy evidentes todas las imperfecciones técnicas de la grabación, muy explícitas durante el proceso de postproducción y composición de la imagen. El realizador debe aprender a mirar en una pantalla pequeña (la del visor) lo que más tarde será proyectado en una pantalla grande.

A esto se une la menor cuantía de la actividad real de la grabación, con ello aumenta la productividad del rodaje. Al ser más barato, el campo de prueba se amplía, lejos ya del intento de rodar los planos a la primera o segunda toma. Sin embargo, esto puede convertirse en un *handicap*: demasiada capacidad de elección limita y estorba la creatividad, que requiere concentración e ideas claras.

Por otro lado, el cine digital requiere un compromiso que se ajuste más a un punto de vista artístico pero tiene otros aspectos prácticos que lo hacen depender más del presupuesto, de la actividad comunitaria de todo el equipo de rodaje. Esto necesita, por parte del director, de mayor conocimiento sobre la producción, una actividad cambiante y en permanente relación con las instituciones gubernamentales de todos los niveles: ayudas, contratos de coproducción... Todo esto obliga a una mejor planificación de todas las fases de la producción, especialmente la de grabación (hay que localizar, planificar qué cosas pueden salir mal en un rodaje porque seguramente saldrán), así como implicarse mucho más en la de comercialización, con su fundamental función de búsqueda de nuevas pantallas. La recuperación de la inversión por parte del o los productores se retrasa en el tiempo y se impone la exigencia de diversificar las fuentes de financiación.

Los actuales estándares de calidad de las cámaras digitales provocan actitudes encontradas por parte de los directores. Es interesante observar que conforme la calidad mejora, muchos profesionales aumentan el nivel de exigencia de lo que se considera aceptable. Una cámara DV de una calidad muy buena, equivalente a la mejor calidad de vídeo de hace diez o quince años. Sin embargo, se lamentan por no poder grabar en HD (Figgis, 2007: 61).

La tarea de la dirección de fotografía también se ve alterada: ha de enfrentarse con mayores problemas técnicos pues el celuloide siempre es más versátil en temas lumínicos. Aún así, la calidad del aparato tecnológico de hoy en día le proporciona prácticamente cualquier herramienta necesaria. Esto llega a los realizadores, que no aprenden la máxima de que en formato digital hay que adaptar la película a la cámara y no al revés. Es necesario saber rodar en todo tipo de situaciones lumínicas: con mucho grano, con iluminación muy contrastada. Esto supone la despedida de la tradicional fotografía transparente y neutra.

En definitiva, al director se le exige una mayor polivalencia profesional; la tarea del realizador se convierte en un reto, pues debe conocer todos los entresijos de la producción, que exigen de crecientes dosis de energía, fuerzas y tiempo, en principio restadas a la de dirección.

3. Bibliografía.

Albornoz, Luis Alfonso: "El complejo audiovisual: hacia la digitalización total de la industria cinematográfica", *Eptic, Revista Electrónica Internacional de Economía de las Tecnologías de la Información y la Comunicación* 3, diciembre 2001: <http://www.eptic.he.com.br>

Bustamante, Enrique (Coord.) (2003): *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias en la era digital*. Gedisa, Barcelona.

Bustamante, Enrique (2007): *Cultura y Comunicación para el siglo XXI: Diagnóstico y políticas públicas*. IDECO, La Laguna (Tenerife).

Figgis, Mike (2007): *El cine digital*. Alba, Barcelona.

Izquierdo Castillo, Jessica (2009): El impacto de la tecnología en la exhibición cinematográfica: el lento camino a la sala digital. *Revista Latina de Comunicación Social*, 64, páginas 43 a 56. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna (http://www.ull.es/publicaciones/latina/09/art/04_803_08_cine/Jessica_Izquierdo_Castillo.html), (27 de julio de 2009).

Jarvie, Ian C. (1974): *Sociología del cine*. Guadarrama, Madrid.

López Yepes, Alfonso (2006): *Cine en la era digital. Aplicaciones en la documentación cinematográfica (1992-2005)*. Fragua, Madrid.

© Ana Sedeño Valdellós 2009

Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid

2010 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Súmesese como [voluntario](#) o [donante](#), para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#). www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](http://www.biblioteca.org.ar/comentario). www.biblioteca.org.ar/comentario