



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA – UNIDAD CUAJIMALPA
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
POSGRADO EN CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

**LA INFLUENCIA DEL CAPITAL CULTURAL EN LA
SELECCIÓN DE TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA
PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFÍCA NACIONAL**

IDÓNEA COMUNICACIÓN DE RESULTADOS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

MAESTRO EN CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

PRESENTA:

MAURICIO RANGEL JIMÉNEZ

Asesor Director: Dr. Vicente Castellanos Cerda

Asesores: Dra. Magdalena Fresán Orozco

Dr. Federico Stezano Pérez

México, D.F. 2014.

Agradecimientos.

A mi familia.

En general a todos los que intervinieron en mi aprendizaje por este camino de dos largos años y que directa o indirectamente me motivaron a continuar y terminar este trabajo.

A mi Director de ICR y asesores:

Dr. Vicente Castellanos por enseñarme lo que es tener pasión por la academia, Dra. Magdalena Fresán por enseñarme la disciplina en la academia y Dr. Federico Stezano por enseñarme la visión de la academia.

A mis sinodales:

Dr. Raúl Roydeen García y Mtro. Rodrigo Martínez, por leerme y ayudarme a tener una visión más profunda del presente trabajo.

A mis entrevistados: Alejandro Murillo, Alfonso Coronel, Alfonso Escandón, Arturo Ripstein, Jesús Quintero, Juan Antonio De la Riva, Julián Hernández, Pablo Delgado, Paulina Rosas, Roberto Fiesco y Víctor Velázquez.

Institucionales:

A la Unidad Cuajimalpa de la Universidad Autónoma Metropolitana, Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT), Festival Internacional de Cine de Horror de la Ciudad de México MACABRO, Festival MIX de Diversidad Sexual en Cine y Video, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC).

A los Elfos oscuros y amigos de toda la vida: Alain Arriaga, Alejandro Suárez, Andrés Martínez, Ángel Alanís, Ángel Zúñiga, Armando Castillo, Arturo Castelán, Arturo Nava, Carlos Ávila, César Torres, Edna Campos, Edgar Ortiz, Eduardo Salas, Elizabeth Balladares, Felipe Ortiz, Gabriel H. Martínez (†), Gerly Corzo, Gustavo García (†), Hugo Martínez, Ignacio Loranca, Irving Torres, Isaac García, Julio Marín, Karen Bonilla, Karen Valdivia, Mariana Janix, Neif Chueri, Octavio Gutiérrez, Patricia Chavira, Rafael Maya, Renato Sánchez, Rodolfo Martínez, Samuel X. Flores, Woon Yong Kim, Yuriria Orozco y a todos los que me faltaron o se me pasaron por las prisas.

Índice

Introducción.....	1
1. Capital cultural cinematográfico, nuevos medios, nuevo cine.....	5
1.1 Capital cultural cinematográfico.	8
1.2 La influencia de los <i>medios híbridos, metamedios y transmedia</i> en la cinematografía.	19
1.3 Derivaciones de las tecnologías digitales en el campo cinematográfico.....	27
2. Uso de la tecnología digital en la industria mexicana.....	39
2.1 Producción.....	45
2.2 Ocho miradas en acción.....	48
2.3 Ocho directores, ocho miradas, ocho vidas, ocho <i>capitales</i> encontrados.....	57
2.3.1 El privilegio de nacer en el cine.	59
2.3.2 El cine dividido.	78
2.3.3 El triste juego del <i>capital cultural</i>	93
3. Código de análisis: <i>Capital Cultural</i>.	103
Conclusiones.	127
Bibliografía general.....	135
Anexos.	139

Introducción

El propósito general de la presente investigación es caracterizar e identificar los principales elementos del *capital cultural* que tiene un director cinematográfico para tomar la decisión de utilizar o no las tecnologías digitales en la producción, postproducción y proyección/distribución de una película.

El trabajo surge originalmente de una inquietud primaria de analizar largometrajes denominados como cinematográficos, realizados expresamente para dispositivos móviles, sin embargo, en México los trabajos que cubren tal característica no son cuantiosos (por no decir que al momento del planteamiento inicial del proyecto únicamente se conocía de los trabajos de Jaime Humberto Hermosillo), incluso a nivel mundial no son tan numerosos, por lo que el objeto de la investigación cambia a una perspectiva diferente.

El primer punto de consideración para transformar el objeto de estudio surge de una experiencia personal, ya que a partir de la vinculación directa del autor con dos festivales internacionales de cine denominados “de nicho” como son el Festival Internacional de Cine de Horror en Cine y Video MACABRO – FICH y el Festival Internacional de Diversidad Sexual en Cine y Video –MIX se observan ciertos comportamientos y búsqueda de respuestas ante inquietudes en común respecto a la selección tecnológica.

Cabe mencionar que gran parte del trabajo del autor en ambos festivales se encuentra relacionado con la parte técnica de subtitulaje y armado de copias de exhibición, por lo que la vinculación con la parte tecnológica del cine es fundamental.

La inquietud esencial se deriva entonces de diversos factores, en primera instancia la innumerable cantidad de directores que cada año preguntan en qué formato deben enviar sus trabajos (aun cuando viene el dato en la convocatoria), el enojo de los directores cuando una sala no puede proyectar sus trabajos por estar en formatos o muy viejos o demasiado nuevos y las largas horas de discusión para intentar resolver el dilema sobre ¿Qué es mejor?, ¿Qué se ve mejor?, ¿Qué tiene más futuro?, ¿Qué es realmente cine? ¿Lo digital o lo analógico?

Es entonces que a partir de tales cuestionamientos se conforma la presente investigación, dónde, evidentemente no se pretende responder cuál de los dos formatos es mejor o sobreponer uno frente al otro.

Debido al momento histórico en que se realiza, las posibilidades de los medios digitales se visualizan como el futuro comercial del cine, por lo que es de relevancia la obtención de respuestas para definir los parámetros de selección entre una tecnología y otra.

De manera personal, el autor admite una terrible fascinación por el desarrollo tecnológico, pero también aclara que no tiene preferencia por la suplantación tecnológica inmediata, es también a partir de esta consideración que resulta congruente la presente investigación, ya que, tal como pasó cuando se realizó el paso del blanco y negro al color o del mudo al sonoro, deben ser analizadas las ventajas y desventajas no únicamente en el sentido económico sino también cultural y social.

Ya iniciado un primer acercamiento al tema, la selección teórica no es complicada, primeramente porque existe una visión social muy al estilo de Bruno Latour¹, referente a que creamos relaciones sociales no únicamente entre los seres humanos, sino también entre los *aparatos* o *dispositivos* (Cadenas Humano – No Humano), por lo que lo único que en determinado momento se busca es encontrar la perspectiva sobre cómo se crean esas relaciones, ya que aunque se puede considerar que la relación *Hombre – Dispositivo tecnológico* es a partir del aprendizaje y el uso cotidiano, no es sino hasta que se vincula la concepción de Bourdieu de *Capital cultural*² con dicha relación que se encuentra una herramienta teórica de análisis.

En resumen, el objetivo general del trabajo es caracterizar la concepción prevaleciente acerca del uso de las tecnologías digitales en el proceso de producción cinematográfica a partir del *capital cultural* incorporado por cineastas mexicanos.

¹ Latour. 1998. La tecnología en la sociedad hecha para que dure, en Domènech, Miquel. Sociología simétrica.

² Bourdieu. 1979. Los tres estados del capital cultural.

Para lograr el objetivo, puesto que el *capital cultural* es una conformación muy personal, se analizan un total de 8 entrevistas a directores de cine mexicanos, con preguntas que hacen referencia directa a su aprendizaje cinematográfico y tecnológico.

El primer capítulo se centra fundamentalmente en dos temas, en primera instancia en observar la cinematografía como un dispositivo tecnológico en constante desarrollo y su relación con una de las figuras más importantes para vislumbrarlo como es hoy en día: los directores de cine, de esta forma se enfocan los dos elementos de las cadenas que Latour propone al Hombre (Director) y el Dispositivo (Cine).

Asimismo y siguiendo la propuesta de Latour de observar la cadena en lugar del elemento, el segundo objetivo del capítulo es la conceptualización del *capital cultural cinematográfico*, que funge como esa relación de aprendizaje a lo largo de la vida de cada director de manera específica en el tema.

En ese mismo sentido, se hace referencia a las nuevas posibilidades de creación cinematográfica y el momento por el que atraviesan los formatos digitales actuales.

El segundo capítulo pretende ser en primera instancia, una breve descripción del entorno social en que se llevan a cabo dichas relaciones, al mismo tiempo es una contextualización que puede ser muy pobre respecto a la cantidad de datos sobre la producción cinematográfica digital en México, por lo que se procura que tenga una vinculación más estrecha con los entrevistados mediante una muy breve semblanza de los directores con referencia únicamente a datos relevantes para la presente investigación.

Asimismo, la segunda parte de este capítulo es un análisis comparativo de las entrevistas dividido en tres partes, las primeras dos son un análisis comparativo entre 4 entrevistas cada apartado, dejando finalmente para la tercera una vinculación más estrecha con el aparato teórico.

El tercer capítulo pretende ser un análisis mediante el uso de las categorías formales, creadas para el cuestionario y claves de selección e influencia en la elección de un tipo de tecnología de cada director, en este caso también se vincula de manera directa el aparato teórico con cada una de las categorías y claves mencionadas.

Las conclusiones del trabajo hacen referencia a las categorías encontradas en el análisis a partir del *capital cultural cinematográfico y tecnológico* en cada uno de los directores entrevistados, por ejemplo, algunos de los elementos que se mencionan como influencia al momento de realizar la selección tecnológica son la *experiencia analógica*, la *experiencia digital* o el *gusto*, categorías que influyen al momento de realizar una selección de tecnología en la producción, postproducción y distribución de una película.

Finalmente, dichas categorías se insertan en la relación que tienen los directores de cine con el dispositivo tecnológico, en este caso vinculado de manera directa con los nuevos medios digitales en el cine y se conforman nuevas posibilidades de estudios posteriores con este mismo tipo de análisis, pero a partir de las nuevas posibilidades de interacción del dispositivo ya no únicamente con los directores, sino también con su audiencia.

1. Capital cultural cinematográfico, nuevos medios, nuevo cine.

En la actualidad, vivimos en un ciclo de constante cambio tecnológico, en muy poco tiempo, hemos observado el desarrollo de grandes inventos que han modificado nuestra vida cotidiana, como son las posibilidades de transporte, la preparación de alimentos, las formas de estudio y evidentemente las innumerables posibilidades de comunicación actuales.

Dentro de todo este universo cambiante día con día, otros ámbitos en constante evolución son el escolar, el artístico y el profesional en sus diversas variantes; uno de ellos que forma parte central del presente trabajo, es el cine.

El cine, como parte de la sociedad misma, es también un reflejo de las formas de interacción y de la evolución de sus diversos elementos internos, es en sí un modelo de experimentación, representa en muchos sentidos parte de la revolución tecnológica que tanto ha contribuido a la humanidad.

El cine, como modelo artístico o industrial se ha visto modificado por avances tecnológicos en diferentes momentos de su historia, se le da importancia a un nuevo invento así como su crédito correspondiente, sin embargo, parte del crédito también debe ser otorgado a aquellos que día con día se esfuerzan por mantener el espíritu de creación de nuevas herramientas para contar sus propias historias. Tal es el caso de los directores creadores de nuevas tecnologías para la producción cinematográfica.

Un ejemplo claro de lo anterior son los primeros fotógrafos y cineastas, tal como los hermanos Auguste Marie y Louis Jean Lumière (1862 – 1954 y 1864 – 1948 respectivamente), el fotógrafo Georges Albert Smith (1864-1959), los inventores que comparten las múltiples patentes del cine como Thomas Alva Edison (1847 – 1931), George Eastman (1854 – 1932) y William Dickson (1860 – 1935) entre muchos otros³, quienes debían trabajar y experimentar con diversos materiales para lograr mejores imágenes, mayor nitidez, fijación, duración y adaptabilidad de los materiales fílmicos.

³ Cousins, 2005. *Historia del cine*.P. 22.

Para ser un buen fotógrafo o director de cine (en ese entonces), una persona debía primero tener conocimientos sólidos de óptica (para comprender el fenómeno por el cual pasa la luz por el lente, de esta manera podían incluso crear sus propias herramientas ópticas), de química (para conocer las mejores emulsiones del momento y experimentar con fórmulas de fijación de imagen en el celuloide, o incluso para crear otras nuevas), de matemáticas (al menos en un nivel de álgebra básico, para comprender los cálculos que debían llevar a cabo para capturar el nivel de luz adecuado en sus imágenes), y por último de fotografía o de realización cinematográfica, sin dejar de lado por supuesto la noción de estética cuya posesión era esencial para alcanzar reconocimiento e influir en la evolución del lenguaje fotográfico y cinematográfico.

La posesión de este acervo de conocimientos *–capital cultural–*, es en parte el motivo por el cual ahora se mencionan como grandes maestros a directores como Griffith (1875 – 1948), Vertov (1896 – 1954), F. Lang (1890 – 1976), Eisenstein (1898 – 1948), Hitchcock (1899 – 1980) y Godard (1930 –) entre muchos otros, ya que fueron sus contribuciones las que formaron el cine, tanto en sentido teórico, técnico y estético.

A partir de la idea de que un director de cine requería de ciertos conocimientos para llevar a cabo su trabajo creativo, es que ahora se puede señalar que existen elementos específicos de identificación en el campo de la cinematografía, en ese sentido y retomando elementos teóricos como los que Pierre Bourdieu y Bruno Latour ofrecen, se profundizó en la definición de los conocimientos, prácticas y técnicas que se utilizan para adoptar nuevas tecnologías en el cine *–con énfasis en lo digital–*.

De esta forma, en el presente capítulo se pretende explicar la forma en que la experiencia relacionada con el medio cinematográfico se constituye en *capital cultural*, tal experiencia resulta válida y de alguna manera legitimadora para cualquier persona que se encuentra en el *campo* de la cinematografía, pero sobre todo para los directores de cine, de ahí la necesidad de definir el *capital cultural cinematográfico* como eje conceptual del presente trabajo de investigación.

Al incidir en los procesos de realización cinematográfica, el uso y aprendizaje de las nuevas tecnologías se constituye en parte de ese mismo *capital* en el campo de la producción cinematográfica.

Las aportaciones de Lipovetsky (2009), Manovich (2008) y Darley (2002), sirven de base para comprender nuevos fenómenos en los medios con nuevas tecnologías digitales, como son los conceptos *hipermedia*, *hiperrealidad*, *transmedia*, *cultura visual digital*, y *medios híbridos*, entre otros.

Por último, y como elemento articulador para los avances posteriores del trabajo en general, se analizó cómo el *capital cultural cinematográfico* es el que encadena los elementos *Humanos* y *No Humanos* (en este caso avances tecnológicos) que propone Latour en su *Teoría del Actor Red*⁴.

La aplicación del *capital cultural cinematográfico* de un director de cine atrae nuevas formas de hacer cine, resultado de las relaciones entre la experiencia y su apertura a la experimentación con las nuevas tecnologías que enriquecen la constante evolución en el *campo cinematográfico*, y esas cadenas –en términos de Latour- son las que interesan en este trabajo.

⁴ Latour, B. 2008. Re-ensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red.

1.1 Capital cultural cinematográfico.

Pierre Bourdieu en 1979, definió *capital cultural* como “un tener transformador en ser, una propiedad hecha cuerpo que se convierte en una parte integrante de la “persona”, un hábito.”⁵

Bourdieu se refiere a todos aquellos elementos que el individuo posee como diferenciadores culturales respecto a otro individuo, los cuales pueden generar una “ventaja competitiva” o representar -como en el caso de los cineastas- la pertenencia a un grupo determinado, en este caso denominado por el mismo Bourdieu como *campo*.

El *Campo*⁶, se encuentra conformado por elementos que ejercen cierta fuerza, influencia o inercia respecto a otros elementos, dicha inercia queda determinada a partir de sus orígenes y la relación que tienen entre las diferentes fuerzas dentro de un mismo grupo de acción.

Bourdieu también lo vislumbró como una dinámica a partir de un juego de poderes, de esta forma lo delimitó como:

“Campo de fuerzas posibles, que se ejercen sobre todos los cuerpos que pueden entrar en él, el campo de poder también es un campo de luchas, y cabe, en este sentido, compararlo con un juego: las posesiones, es decir el conjunto de las propiedades incorporadas, incluyendo la elegancia, el desahogo o incluso la belleza, y el capital bajo sus diversas formas, económica, cultural, social, constituyen bazas que impondrán tanto la manera de jugar como el éxito en el juego.”⁷

⁵ Bourdieu, 1979. Los tres estados del capital cultural. P. 12.

⁶ Bourdieu, 1995. *Las reglas del arte*. P.29.

⁷ Ídem.

En la cinematografía, el *campo* queda definido por todos aquellos individuos que contribuyen –porque así pueden hacerlo- de manera directa o indirecta a la producción, distribución, crítica y análisis de material fílmico tradicional y digital.

Existen diferentes niveles y tipos de instituciones dentro del *campo*, elementos que, mediante sus disposiciones, ejercen una fuerza que tiene repercusión para todos los demás; este hecho resulta evidente cuando vemos cómo una película al momento de ganar el tan codiciado premio *Oscar* –sobre todo si es a *Mejor película*-, se convierte inmediatamente en una pieza potencialmente comercial por excelencia, en este caso la *Academia de Ciencias y Artes Cinematográficas* de los Estados Unidos, ejerce una influencia o *fuerza* directa en el mercado de la cinematografía.

Sin embargo, no es lo mismo que a una cinta se le entregue un *Oscar* que un *Ariel*, un *Goya*, un *Globo de Oro*, que sea bien recibida por la crítica nacional y/o extranjera o que simplemente le guste a alguien del medio, resulta claro para Bourdieu que el ejercicio de fuerzas de cada elemento es lo que denominó como “poderío”, que les permite afectar o ingresar al *campo*, siendo la *herencia* y la *disposición* las principales herramientas de los elementos para poder alterarlo.

Desde el punto de vista de este juego de “poder”, un director de cine –así como cualquier otro elemento del *campo*-, se diferencia de otro por sus elementos de *herencia* y *disposición*, es decir, por aquellos elementos que le permiten reconocer y ser reconocidos en el *campo* como conocimientos, comportamiento y hábitos, como la voluntad de ejercer esa fuerza.⁸

La *herencia* de un director de cine, será entonces lo que él puede aprehender de los elementos que influyen tanto en su persona como en el *campo* directamente, tales como profesores, familiares, artefactos tecnológicos e instituciones; mientras que la *disposición* se refiere a la voluntad del director de aprehenderlos, pero sobre todo de utilizarlos para la alteración del medio cinematográfico, sea o no consciente de esa alteración *a priori*.

⁸ Bourdieu, 1995. *Las reglas del arte*. P.30.

Los diferentes tipos de *capital* a los que se refiere Bourdieu en su concepto de *campo* son de gran influencia para su constitución.

Es en el *campo* donde confluyen y se conjuntan de manera íntima todas las formas de *capital*, al mismo tiempo, pasan de ser una influencia en el *campo* a constituirse en el individuo por su interacción y *herencia*.

En otras palabras, el *capital social* del individuo se construye a partir de su relación con otros elementos pertenecientes al *campo*, de esta forma incorpora el capital cultural necesario para convivir y seguir perteneciendo al mismo, aprendiendo actitudes, lenguaje, hábitos y estructuras sociales (*habitus*).

Para el caso que nos ocupa, un trabajador del *campo cinematográfico* como puede ser un director, productor, editor, fotógrafo o asistente, requiere de tener una relación adecuada con respecto a sus semejantes para obtener nuevos trabajos, o desarrollar sus propios proyectos, generándose así una fuerza de influencia en el *campo cinematográfico*.

El *capital* en su forma *económica*⁹ es de gran relevancia para la incorporación de nuevas tecnologías al trabajo cinematográfico de un director, sin embargo, es preciso profundizar en la búsqueda desde la perspectiva socio-cultural que rebase los elementos económicos, en ese sentido, el *capital social* juega un papel importante al ser fundamental en la conformación de *capital cultural*.

En la presente investigación, se retomó únicamente la figura del director de cine como uno de los elementos que ejercen influencia en el *campo*, de tal forma que es necesario definir o utilizar un concepto de director que nos sea útil para entender la relación de fuerzas entre este elemento y los demás del campo mediante el uso de las nuevas tecnologías, entendiendo estas como entes que también pertenecen al *campo cinematográfico*.

⁹ Bourdieu lo utiliza desde la perspectiva de *capital económico heredado y el reino del dinero*, expone sobre todo que “El reino del dinero se afirma por doquier, y las formas de los nuevos dominadores, industriales a los que las transformaciones técnicas y el apoyo del Estado ofrecen unos beneficios sin precedentes.” Bourdieu, 1995. *Las reglas del arte*. P. 81.

En principio, se utilizó la postura de observar al director de cine como artista, a partir de la concepción de Bourdieu sobre la tipología de los individuos, clasificando a los seres en 3 tipos básicos: “*el hombre que trabaja*”, “*el hombre que piensa*” y “*el hombre que no hace nada*”, clasifica a los artistas en el tercer grupo pero con la clara excepción de que no se dedican a la “*vida elegante*”, sino que el artista mismo se dedica a producir a partir del ocio, en pocas palabras, realiza lo que en el fondo realmente le gusta de manera libre¹⁰.

Por otro lado, es cierto que ver al director de cine como *artista* en el mismo sentido de Bourdieu, nos puede llevar a pensar en la crítica del arte por el arte mismo; aunque no se debe dejar de lado la perspectiva económica e industrial del cine, desde este punto de vista, el desarrollo personal de un *cineasta* cobra vital importancia, ya que no es únicamente un pasatiempo que se convierte en arte, es también un oficio con características industriales.

Hacer cine, simplemente por hacerlo, ha dejado de ser una consigna en la industria –que no es lo mismo que el medio o *campo cinematográfico*-. Es verdad que es importante contar una historia, pero también es relevante conocer el impacto que tendrá en la sociedad una creación cinematográfica, o las ganancias que podrán obtener. Se puede tomar de ejemplo a Peter Jackson, quién en 2001 presentó al mundo entero *El señor de los anillos: La comunidad del anillo* (Jackson, 2001, Estados Unidos), si bien es verdad que la obra en sí misma pretende tener un elevado nivel artístico, es también un elemento de comercialización impresionante.

Al considerar el cine como industria, el desarrollo tecnológico en sentido personal cobra importancia en el *campo*, ya que “...la tecnología cubre la industrialización con sus máquinas, herramientas, procedimientos y productos y abarca la organización de los comportamientos humanos.”¹¹

¹⁰ Íbidem. P. 92.

¹¹ Acha, 2000. Introducción a la teoría de los diseños. P. 96.

En sentido estricto, y siguiendo la misma idea, los elementos del *campo cinematográfico* se ven influenciados por la tecnología; directores, productores, fotógrafos y guionistas (entre muchos otros), se encuentran inmersos en un mundo de constante cambio tecnológico.

Para Acha, la tecnología recubre los comportamientos humanos y es un concepto fundamental para el entendimiento de cómo se relacionan los nuevos elementos tecnológicos con todos los demás elementos del *campo cinematográfico*.

Utilizando la misma referencia del término de tecnología, el recubrimiento de parte de la tecnología es constante y permanente en la experimentación de los elementos humanos del *campo*, de esta forma, se conforma *capital cultural*.

La incorporación de *capital cultural* en el individuo, ayuda a comprender parte de su entorno tecnológico en el cine, así como su propia participación en el *campo*, es decir, el conjunto de elementos con los que un director actualmente participa en el *campo*, son los que contribuyen a identificar los elementos tecnológicos actuales que influyen en su entorno artístico-técnico. Probablemente el ejemplo más claro y actual de esto es George Lucas, creador de la saga *Star Wars* (Lucas, 1977, Estados Unidos) y fundador de Lucas film¹², Industrial Light & Magic¹³ y THX¹⁴, quién con su trayectoria como creador y fundador de una industria dedicada a la creación digital, ha conformado su propio *capital cultural* dentro de su entorno, al comprender el modo de vida y de producción o experiencia de Lucas, podemos entender como adapta los nuevos medios a sus producciones, aunque en su caso no únicamente acopla nuevas tecnologías, las crea.

¹² Casa productora para cine y televisión fundada en 1971. www.lucasfilm.com

¹³ Empresa dedicada únicamente a la producción de efectos visuales, fundada en 1975. www.ilm.com

¹⁴ Certificación tecnológica que garantiza la máxima calidad de audio y video gracias a compañías como Industrial Light & Magic y Skywalker sound, fundada en 1983 a partir de experimentos realizados por el especialista en audio Tomlinson Holman junto con la compañía Dolby en el Rancho Skywalker.

El *capital cultural* también implica un componente de inversión, ya sea de parte del individuo mismo o de su familia. En el caso que nos atañe, para un director cinematográfico asistir a una escuela de cine representa a largo plazo una inversión de tiempo, en ocasiones dinero y evidentemente esfuerzo personal por aprender y aprehender lo necesario para ser considerado *cinéasta*.

Se debe considerar, que la forma de apropiación del *capital cultural* se lleva a cabo mediante *los tres estados del capital cultural* que define Bourdieu.¹⁵ El *capital cultural incorporado*, dónde quienes se encuentran en estrecha relación con el cine, ya sea mediante familiares que se han dedicado al oficio por generaciones, experiencias personales, como ayudantes, trabajos de aprendizaje directamente en el medio, estudiantes tanto de manera autodidacta como en alguna institución o incluso simplemente observando los trabajos cinematográficos con una mirada crítica, obtienen conocimientos sobre cómo se lleva a cabo una película.

Por supuesto, el *capital cultural* en menor o mayor medida se apropia dependiendo de lo que la persona desee o pueda invertir en términos de tiempo con respecto al cine.

Por ejemplo, un individuo que se ha dedicado al cine desde la niñez porque su familia entera produce películas como negocio familiar, tendrá por el simple acercamiento al medio un determinado *capital cultural incorporado* con referencia al campo de la cinematografía, dicho capital no será cuantificable en sentido estricto, no obstante, si es observable en tanto que se le facilita la realización de una película por los conocimientos ya adquiridos desde la niñez.

Siguiendo el mismo ejemplo, aparentemente la *inversión* realizada la lleva a cabo la familia del individuo, al inculcarle desde etapas tempranas de su aprendizaje elementos de producción cinematográfica, sin embargo, en un sentido formal de la incorporación, este

¹⁵ Bourdieu, 1979. Los tres estados del capital cultural. P. 12.

tipo de *capital* “supone un trabajo de inculcación y de asimilación, consume tiempo, tiempo que tiene que ser invertido personalmente por el “inversionista””¹⁶.

La *inversión* puede ser vista a partir de la *herencia* y la *disposición* a la que se refiere Bourdieu, por un lado, la *inversión* realizada por la familia del director es parte de la *herencia* que recibe, mientras que por otro la *inversión* personal representa totalmente la *disposición* del individuo a pertenecer al *campo cinematográfico* o sobresalir en él.

El estado incorporado del *capital cultural*, es uno de los elementos conformadores del *habitus* del individuo, entendido este como “el producto de condicionamientos sociales asociados a la condición correspondiente, hace corresponder un conjunto sistemático de bienes y propiedades, unidos entre ellos por una afinidad de estilo.”¹⁷ Para el caso de la cinematografía, el *capital cultural incorporado* por el individuo es el componente principal para tener un sentido de pertenencia al *campo cinematográfico*, en pocas palabras, son los conocimientos técnicos, los comportamientos con otros similares y las costumbres o procedimientos comunes en el *campo* los que conforman la integración de un individuo al *campo cinematográfico*.

Un ejemplo de lo anterior en México es el conocimiento sobre cómo realizar una “carpeta” para solicitar apoyo económico, ya sea al Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) o a alguna otra institución, tanto gubernamental como particular; el saber realizar tal conjunto de documentos de producción es un conocimiento que se adquiere únicamente perteneciendo al *campo cinematográfico*. En este caso, el individuo conforma en sí este conocimiento como parte de su *capital cultural incorporado*.

El fenómeno del *capital cultural incorporado* incluso ha sido llevado a la *pantalla grande* en diversas ocasiones y formas, en *El artista* (*The artist*, Michel Hazanavicius, 2011. Estados Unidos), se puede observar la dificultad de un actor para adaptarse a una nueva forma de hacer cine (con sonido), lo anterior sucede debido a que como actor de cine

¹⁶ ídem

¹⁷ Bourdieu, 1997. Capital cultural, escuela y espacio social. P. 9.

mudo, se encuentra acostumbrado a las formas de realización anteriores y le es difícil adoptar nuevos hábitos y formas de producción de un momento a otro, por lo cual su *capital cultural incorporado* se tiene que reconformar a partir de las nuevas convenciones para acceder a nuevas formas de trabajo.

Así como el anterior, existen muchos ejemplos de películas que muestran historias sobre como “conquistar Hollywood” y “conseguir un papel en la gran industria cinematográfica y triunfar”. Tales historias son un reflejo de lo que sucede a nivel de los requerimientos sociales en la industria, o en palabras más simples, saber cómo comportarse en el medio.

Por otro lado, la condición del *capital cultural* del cineasta se complejiza, al hacer referencia al *estado* objetivado del *capital cultural*, entendido como “...un cierto número de propiedades que se definen solamente en su relación con el capital cultural en su forma incorporada.”¹⁸ Bourdieu hace referencia a todos aquellos elementos físicos que pertenecen al individuo ya sea por obtención o por herencia familiar, los cuales constituyen una diferenciación.

Para quien pertenece a un campo determinado como es el caso de la cinematografía, no necesariamente los bienes con los que cuenta lo convierten en parte del medio, es por ello que la forma objetivada debe estar íntimamente ligada al *capital incorporado*.

Se deben tomar en cuenta las creaciones cinematográficas propias, por lo que las películas realizadas por el mismo individuo también pueden ser consideradas como *capital cultural objetivado*, con la plena diferencia de que no fue obtenido ni heredado, en última instancia fue creado. En este sentido, la relación entre *capital incorporado* y *objetivado* es íntima y directa, ya que uno se convierte en el reflejo del otro.

Lo anterior no quiere decir que no pueda ser un tipo de *capital* transmisible o heredable, aunque la creación de una película no necesariamente provoca la inclusión del individuo al *campo*, es aquí donde el reconocimiento del *campo* desde sus propias instituciones representa una forma de inclusión, pero no la única, a final de cuentas, la realización de

¹⁸ Bourdieu, 1979. Los tres estados del capital cultural. P. 13.

una película es ya un elemento de diferenciación social en sí, lo suficientemente fuerte para determinar que un individuo tiene los conocimientos necesarios para llevarla a cabo¹⁹.

El *capital cultural* en su forma *objetivada*, representa el grado de inversión o herencia que tiene un individuo a través de objetos, los cuales pueden ser claramente identificables como parte de las tensiones ejercidas en el *campo*, ejemplos de este fenómeno son las adquisiciones millonarias de negativos considerados como históricos, guiones, y fetiches de películas famosas.

Por otro lado, como ya se mencionó, dichos objetos no proporcionan por sí solos el peso suficiente para considerar al individuo como parte del *campo*, un ejemplo claro y actual es el de El Hijo del Santo, quién es dueño en buena medida de las regalías de las películas de su padre; aunque debe aclararse que el que sea dueño de tales objetos no lo convierte ni en cineasta ni productor.

Otra forma de ejemplificarlo, es cuando se buscan en una producción, recursos humanos con equipo propio (cómo cámaras, luces, micrófonos y computadoras); de esta forma, quién posee equipo útil para la producción de material cinematográfico, se inscribe en el *campo*. Sin embargo, esta técnica puede resultar contraproducente para las producciones, ya que el hecho de que alguien cuente con la última cámara profesional del momento no necesariamente le da el conocimiento para utilizarla.

La forma *objetivada* del capital cultural, tiene aspectos de gran relevancia para la humanidad como son los acervos. Actualmente, la Cineteca Nacional, lleva a cabo un programa para rescatar material fílmico que se haya tenido guardado o maltratado y

¹⁹ Manovich menciona que la mayoría de los «usuarios» del cine son capaces de entender el lenguaje de la cinematografía, sin embargo no todos son capaces de hablarlo, es decir, de realizar una película. Manovich, 2005. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. P.130.

convertirlo a digital, de esta manera se reconoce la importancia del objeto en sí para la historia cultural del cine.²⁰

Sin entrar todavía al siguiente *estado del capital cultural*, es vital en este punto retomar la idea de la *objetivación* a partir de la creación artística. El hecho de dirigir una película y terminarla, aunque fuese de forma casera, implica cierto conocimiento y disposición (en todos los sentidos aquí expresados), por lo que también es una forma de contribución a la experimentación del cine.

Es en este punto donde el tercer estado del *capital cultural* entra en juego, el *estado institucionalizado*, Bourdieu lo menciona como “La objetivación del capital cultural bajo la forma de títulos”²¹, hace referencia sobre todo a los títulos académicos, no siendo en este caso los únicos que deben contemplarse en una situación tan compleja como la de la cinematografía, como se explica a continuación.

La creación cinematográfica, aun cuando es de carácter meramente experimental, requiere de la aceptación del *campo*, por lo que es importante la realización de películas para incrementar el acervo o *capital objetivado* propio, sin embargo, tal producción para que pueda tener su valor simbólico, debe ser reconocido por alguno de los elementos o instituciones que conforman el *campo cinematográfico*.

La institucionalización del *campo cinematográfico* es observada a partir de diferentes elementos, desde el título académico que otorgan las escuelas de cine, o las relacionadas con los medios de comunicación -las cuales incluyen en sus programas de estudio al cine-; hasta los premios otorgados por las grandes instituciones nacionales e internacionales.

Existen en el *campo cinematográfico* múltiples instituciones de diversos rangos –no necesariamente jerarquizados-; como escuelas independientes, la misma industria –en tanto a cantidad de copias distribuidas y ventas-, festivales y críticos del medio, por lo

²⁰ Proyecto de rescate fílmico denominado *Archivo Memoria*.
<http://www.cinetecanacional.net/bolcntk/index.php?id=303>

²¹ Bourdieu, 1979. Los tres estados del capital cultural. P. 15

que, directores, productores y en términos generales los cineastas, se encuentran al mismo tiempo que sus producciones, en competencia directa por el reconocimiento e institucionalización.

El factor de la *institucionalización*, también interviene en la selección y uso de nuevas tecnologías, en el caso de la película *Avatar* (James Cameron, 2009, Estados Unidos.), la muestra sobre cómo puede utilizarse la nueva tecnología 3D dejó muy claro que James Cameron en ese momento marcaba la pauta respecto a dicha tecnología.

Al recibir James Cameron la estatuilla *Oscar* a mejores efectos por *Avatar*, recibe también un elemento de *institucionalización* que hace referencia a su liderazgo tecnológico, ahora sucede lo contrario, la compañía de Cameron ofrece sus servicios como una nueva “institución”, la cual garantiza calidad en el uso de la nueva tecnología 3D al contratar sus servicios.

En resumen, todos los elementos que funcionan como diferenciadores sociales que incorpora y/o crea el individuo, ya sean como conocimiento, *habitus*, objetos o reconocimientos institucionales relacionados con el campo de la cinematografía, conforman en el individuo *capital cultural cinematográfico*.

La utilización de nuevas tecnologías en el cine se inserta en todos los elementos del *capital cultural cinematográfico* en diferente grado, el uso de un nuevo dispositivo puede estar determinado por la escuela, la experiencia familiar y personal, la adquisición de un nuevo objeto tecnológico entre muchos otros, los cuales, en su conjunto, encadenan la relación entre el mismo director o cineasta con las herramientas tecnológicas.

1.2 La influencia de los *medios híbridos, metamedios y transmedia* en la cinematografía.

Las formas de interacción del hombre con las *Tecnologías de la Información*²² evolucionan cada vez más rápido. Cada nuevo avance ofrece múltiples opciones de producción y visualización de medios a partir de una mayor cercanía entre usuario-dispositivo; de esta forma las nuevas tecnologías se desarrollan como *metamedios*²³, conjuntando diferentes y no siempre tan compatibles (aparentemente) formas de interacción en una misma herramienta de uso. Así los nuevos formatos de producción y visualización se constituyen en herramientas culturales, las cuales influyen de manera directa en la sociedad y de manera muy especial en los medios de comunicación, llegando con gran fuerza al campo de la cinematografía.

En los últimos años se han llevado a cabo estudios sobre cómo la tecnología ha colaborado en la creación de nuevos medios, uno de ellos, llevado a cabo por Lev Manovich los denomina como se menciona en el párrafo anterior, como *metamedios*, entendidos como aquellas “interfaces, técnicas y últimas apropiaciones fundamentales de

²²“Herramientas privilegiadas de la reorganización de los dispositivos institucionales y económicos, estas tecnologías ponen al desnudo las estructuras concretas de las realidades donde están llamadas a insertarse. Al obligarnos a interrogarnos sobre las vías peculiares que sigue el proceso de informatización de cada sociedad, es a una radiografía de esta última, que uno está convidado.” Mattelart, 2003. *La sociedad de la información: el enfrentamiento entre proyectos de sociedad*.

²³Manovich, menciona en su investigación el aparato que pretende desarrollar Alan Kay y su grupo, donde la idea es crear una computadora que vaya más allá de la inclusión mediática, el objetivo final es establecer una plataforma para “Todas las expresiones artísticas mediáticas existentes”. De esta forma surge la conceptualización de los medios híbridos como un nuevo medio por conocerse y comprenderse. (Manovich, 2008. *Software takes command*. P. 40)

diferentes formas de medios y tradiciones que se juntan resultando en una nueva especie de medio.”²⁴

Entre otros estudios, se encuentran desde los que analizan el software cultural hasta los que describen y analizan el desarrollo de tecnologías en el cine²⁵, las referencias sobre cómo ha influido el manejo de la tecnología al interior de la sociedad cinematográfica no son por lo regular centro de estudio, sobre todo desde una perspectiva social, ligada al principal eje de producción artística como lo es el capital humano en el ámbito cinematográfico.

Al mismo tiempo, Manovich hace un comparativo entre los *medios híbridos* y los multimedia, donde establece que estos últimos son simplemente una serie de representaciones mediáticas que se observan por separado unas de otras, mientras que en los *medios híbridos* se conjugan y permiten una interacción profunda de parte del usuario.

Los *medios híbridos*, generados a partir de las posibilidades que la tecnología ofrece, han permitido a los creadores cinematográficos tener una mayor interacción con los espectadores y con sus propias creaciones cinematográficas en diversos niveles, dicha concordancia provoca la apropiación en los individuos de la forma de operar los nuevos dispositivos tecnológicos, generando de esta forma *capital cultural cinematográfico*, ya que conocer el manejo de las nuevas herramientas de producción-distribución implica una “ventaja socio-cultural”, a partir de que los mismos *medios híbridos* deben ser considerados como herramientas culturales²⁶.

²⁴Manovich, 2008. *Software takes command*. P. 75.

²⁵Manovich, 2008. *Software takes command*. Lipovetsky, 2009. *La pantalla global*. McLuhan, 1989. *La aldea global*. Aunque en el caso de McLuhan y su propuesta del tétrade como elemento de análisis, respecto a cómo influye una nueva tecnología en la sociedad es en un sentido más generalizado.

²⁶De la misma idea que utiliza Manovich de software cultural, aunque en este caso es la relación *hardware-cultura*.

En principio, partiendo de la idea de que en los *medios híbridos* el cine se desarrolla más allá de la simple concepción de un medio “tradicional”, el uso de las nuevas tecnologías en la producción es fundamental para traspasar el ámbito de un medio a otro.

Un concepto fundamental propuesto por Walter Benjamin que sirve para comprender lo anterior es el de *reproductibilidad técnica*²⁷, se entiende a partir de que gracias al uso de las nuevas tecnologías y al poder traspasar información entre diversos medios se han incrementado las posibilidades de reproducción.

Con el paso del tiempo y la evolución de la tecnología, se establecen nuevos y variados métodos de producción y de distribución/reproducción, aumentando así las posibilidades de exhibición de la obra, aunque en la actualidad, dicha reproductibilidad debe ser contemplada más allá de la misma obra y enfocada a la interacción.

Por otro lado, la evolución de la *reproductibilidad técnica* ha llevado a la utilización de la matemática pura como elemento de representación común; en otras palabras, al digitalizar una obra tanto textual, musical o cinematográfica, el elemento analógico se convierte en una representación numérica -0 y 1 en lenguaje binario o máquina-, por lo que “...la capacidad de hacer copias sin que se introduzca degradación es un efecto de la representación numérica.”²⁸

En el caso del cine, su *reproductibilidad técnica* se enfocaba al mismo medio y las posibilidades de copiado analógico, aunque, con avances tecnológicos como la televisión, la *Internet* y los nuevos formatos de almacenamiento, es más que evidente que se han multiplicado también las opciones de visualización, lo cual ha contribuido enormemente a la observación de material fílmico, también han facilitado la incorporación del lenguaje y capacidades técnicas de la cinematografía en quienes lo estudian, es decir, la incorporación de nuevos conocimientos en aquellos que observan cine de manera crítica, generando de esta forma *capital cultural cinematográfico*.

²⁷ Benjamin, 1989. Discursos interrumpidos I. Filosofía del arte y de la historia. P.30.

²⁸ Manovich. 2005. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. P. 99.

La primera consecuencia del uso tecnológico en la producción y la distribución/reproducción, es la adaptabilidad a las nuevas formas de visualización existentes, las cuales son cada vez más variadas. En este mismo sentido, Manovich comenta que los nuevos medios cambian de naturaleza, esto debido a que en el momento en que son “digitalizados” o mejor dicho convertidos a datos informáticos, son también propensos a ser plenamente programables a partir del lenguaje informático.²⁹

Por supuesto, para lograr dicha programación, es necesario utilizar herramientas informáticas que facilitan la comprensión y manejo de códigos matemáticos, por lo que la reproducción, también se facilita en este mismo sentido, al ser simplemente traductores de los datos informáticos, logrando mayor fidelidad en el resultado.

Con el desarrollo de los *medios híbridos*, los directores y productores de cine tienen otro tipo de posibilidades de creación, incorporando a su propio *capital cultural cinematográfico* esa herramienta, sin embargo, los medios de producción y las herramientas tecnológicas son las que comúnmente determinan las diferentes formas de llegar a un público cada vez más inmerso en el mundo tecnológico, es aquí donde se constituye una de las principales directrices para la selección tecnológica.

Es fundamental ver al cine como dispositivo que influye directamente en la creación de “imaginarios colectivos”, así como representar la realidad de una comunidad o sociedad específica³⁰. El cine también puede ser visto como parte de los nuevos medios, con un lenguaje y características propios que representan un entorno social.

También encontramos que el cine por sí solo ya no es considerado como un medio independiente para lograr la comunicación de un mensaje. Por un lado, los *medios híbridos* pueden contener diversos mensajes en una misma categorización de nuevo medio, mientras que por otro lado se encuentran los llamados *transmedia*, considerados

²⁹ ídem

³⁰Mora, 2011. Dispositivos de subjetivación política en Cuba: Medio siglo de imágenes de la revolución. Y Rodríguez, 2010. El cine, estrategia para el desarrollo del pensamiento.

como “una forma de producción de contenidos múltiples para distintas plataformas de distribución, desde la pantalla grande y la televisiva, hasta los libros electrónicos, los videojuegos y los teléfonos inteligentes.”³¹

Si bien es cierto que los llamados *transmedia* habían sido estudiados con anterioridad por Andrew Darley, no habían sido considerados con tal adjetivo, Darley considera que se está creando en la actualidad un nuevo tipo de cultura denominado *Cultura visual digital*, donde se incluyen en términos generales al cine de espectáculo, la animación por computadora, ciertos tipos de videos musicales, anuncios publicitarios, atracciones en salas especiales (IMAX y 3D), paseos virtuales, videojuegos y máquinas recreativas.³²

El problema de la categorización que Darley emplea en la época actual es simple, es verdad que nos encontramos rodeados de esos medios y de creadores de los mismos, también es cierto que en principio, muchos de los desarrollos tecnológicos que sirven a un medio le sirven a otro, sin embargo se debe tener presente que dichos medios se encuentran ya concatenados, ligados entre sí por un mismo objetivo, ya sea contar una historia, vender un mismo producto o simplemente informar alguna situación relevante, es ahí donde surgen verdaderamente los *transmedia*.

Los *transmedia* se caracterizan por facilitar la difusión de un mensaje a nuevos públicos, por medio de una producción principal (en el caso del presente trabajo se estableció como prioridad las producciones cinematográficas como las principales); y la producción de complementos en otro tipo de medios, con elementos que facilitan la comprensión de la historia o producción principal, de esta forma se producen videojuegos, libros y *cómics* electrónicos que forman parte de la misma película.

La diferencia radical entre los conceptos de *medios híbridos* y los *transmedia* radica en que estos últimos ofrecen una perspectiva más social, menos matematizada y con objetivos centrados en el espectador, se observa como un conjunto de medios entrelazados

³¹ Giandinoto, 2012. La multiplicidad de relatos del transmedia. La nueva cultura de la convergencia.

³² Darley, 2002. P.15. Cultura visual digital.

que sirven de herramienta de visualización para el espectador, mientras que, los *medios híbridos* aunque son también una serie de medios entrelazados, son vistos a partir de las posibilidades de creación, del uso creativo más que de la posición en que se encuentra el espectador ante ellos.

Sin dejar atrás la idea de los *medios híbridos* y los *transmedia*, una producción cinematográfica que es concebida desde el principio con elementos acordes a las nuevas tecnologías, es a su vez, una producción que en teoría debe facilitar su acoplamiento a dichos medios, una forma de hacerlo es produciendo desde un principio con las tecnologías digitales indicadas.

En favor a la idea de Darley de una nueva *cultura visual digital*, Manovich comenta que el acoplamiento en los nuevos medios se realiza sobre dos capas plenamente diferenciadas, por un lado la “capa cultural”, donde se encuentran todos los elementos creativo-conceptuales, por el otro la “capa informática”, donde tienen cabida todos los elementos que convierten en programables los datos, en este caso la conjunción no únicamente permite la programación de los elementos informáticos por sí solos, sino también la programación de los elementos culturales a partir de la *capa informática*, es decir, “como los nuevos medios se crean, distribuyen, se guardan y se archivan con ordenadores, cabe esperar que sea la lógica del ordenador la que influya de manera significativa en la tradicional lógica cultural de los medios. En concreto, cabe esperar que la capa informática afecte a la capa cultural.”³³

Sintetizando el concepto de capas de Manovich y enfocándolo a las industrias culturales, encontramos que el desarrollo de los nuevos medios como el cine, se encuentra definitivamente vinculado e influenciado desde la *capa informática*.

No debemos considerar la *capa informática* únicamente como el desarrollo de los ordenadores –en un sentido estricto software y hardware-, sino también lo que se encuentra vinculado al desarrollo del lenguaje cifrado, como ejemplo; una cámara

³³ Manovich, 2005. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. P. 93.

denominada como digital, en la actualidad es capaz de convertir la imagen que capta de manera analógica mediante espejos y sensores a 0 y 1, en pocas palabras a datos informáticos.

Desde una perspectiva práctica, el desarrollo tecnológico en el cine es motivo de experimentación, mientras que para otros simplemente un elemento que puede contribuir de forma comercial a sus producciones. Tal es el caso del 3D, que si bien puede ser una implementación premeditada y con elementos narrativos importantes desde su producción, también es un elemento comercial para atraer al público a las salas comerciales.

La tecnología 3D en este caso, puede tener como fin el contar una historia complementada por otro medio, un ejemplo claro son los videojuegos, actualmente se observan consolas portátiles con capacidad de reproducción 3D³⁴, si desde la producción cinematográfica se considera la aplicación de esta tecnología, se facilita la incorporación de elementos a este tipo de consolas de entretenimiento.

En un sentido estético, la diferenciación también puede ser notable, en sus inicios la narrativa cinematográfica lejos de ser simplista buscaba la formulación de historias verosímiles, o en caso contrario, definitivamente documental; con todo la incorporación de elementos tecnológicos como el sonido, el 3D y 4D comenzaron a modificar dicha perspectiva para ser más que verosímil un constructor de historias cada vez más “realistas”.

Tecnologías como el 3D han posibilitado ciertos cambios en el manejo del lenguaje cinematográfico, esto quiere decir que la incorporación de una nueva tecnología al mundo del cine implica la posibilidad de contar una historia de forma diferente, por lo que es frecuente que se encuentre entre los directores cinematográficos la expectativa de mostrar su trabajo de manera preferente en salas cinematográficas en 35mm por encima del formato digital, o viceversa.

³⁴ <http://www.nintendo.com/3ds> Como ejemplo, Nintendo 3Ds, consola portátil con pantalla 3D sin necesidad lentes.

En ese sentido de preferencia y en sentido amplio, los *medios híbridos*, *metamedios* y *transmedia*, son los que predominan como elementos de conformación de *capital cultural cinematográfico* y *tecnológico* en la actualidad. El conocimiento de uso, tanto como espectadores como en producción es parte de la cotidianeidad, la multiplicidad de las pantallas son el claro reflejo de que nos encontramos inmersos en mensajes audiovisuales de forma constante, de esta forma, dichos mensajes son los que articulan la cultura contemporánea, así como conocimientos, disposiciones y prácticas acordes a ellos, dando como resultado un mayor entendimiento social de las nuevas formas de creación y representación contemporáneas.

1.3 Derivaciones de las tecnologías digitales en el campo cinematográfico.

Muchos han sido los que han tratado de encontrar la respuesta a la pregunta básica, ¿Qué es el cine?, bien podría ser respondida desde las artes, la sociología, la comunicación, el diseño, la filosofía, analistas del cine en sí o incluso a últimas fechas los estudios relacionados con la tecnología.

Lo que sí queda claro, es que lo que entendemos hoy por cine no se lleva cabo de la misma forma –en sentido tecnológico-, que aquello que se trataba de explicar Eisenstein (1898 – 1948) al teorizar sobre el montaje cinematográfico, ni tampoco en buena medida, a lo que se intenta realizar desde la academia sobre los trabajos de los grandes maestros como Hitchcock (1899 - 1980), Godard (1930 –) o Resnais (1922 –).

Sin embargo, también es evidente que se encuentran elementos comunes y afines en los diversos intentos por comprender qué es el cine, uno de ellos es sin duda la referencia al bloque técnico - tecnológico, pudiendo ser este definitorio del medio o muy por el contrario un elemento presente que lo constituye pero no necesariamente lo define.

Es de considerar que el fenómeno que da sustento al cine, identificado como *persistencia retiniana*³⁵, es conocido con mucha antelación a los desarrollos tecnológicos que se conjugan para desarrollar el cine basado en la fotografía, debido a este hecho, Bazin establece que en realidad el cine como tal “...no debe casi nada al espíritu científico.”³⁶

³⁵ El fenómeno de *Persistencia retiniana*, consiste en que una serie de imágenes fijas que tienen continuidad, se quedan impregnadas por un breve instante en la retina para que el cerebro las identifique con una sensación de movimiento, por otro lado Max Wertheimer en 1912 defiende la postura del *Efecto Phi* desde las ideas de la psicología Gestalt, dónde establece que en realidad es un fenómeno que surge en el cerebro y no en la retina. **Wertheimer, Max.** 1912. *Experimentelle Studien über das Sehen von Bewegung.* Z.

³⁶ Bazin, 2008. *¿Qué es el cine?* P. 36.

A pesar de lo anterior, aún el mismo Bazin reconoce que existen en el desarrollo del cine elementos técnicos característicos del mismo, muy a pesar de que la concepción de la idea no fuera razonada a partir del cientificismo o la técnica, es por ello que considera la invención del cine como un mito, caracterizado a partir de “la realización de la idea que domina confusamente todas las técnicas de reproducción de la realidad que vieron la luz en el siglo XIX, desde la fotografía al fonógrafo.”³⁷

En contraste al mito de la invención del cine a partir de la tecnología y con fundamento en el efecto de la *persistencia retiniana*, Bazin reconoce el papel del cine como transformador y promotor de las artes mecánicas que se desarrollarían en el mundo moderno. Esta forma de observar al cine como influencia de otros medios la retoma Manovich³⁸ en la actualidad, él parte del principio de que existen dos tipos de relaciones entre el cine y los nuevos medios, siendo el mencionado el primer tipo de relación.

El segundo tipo de relación que Manovich menciona es la influencia contraria, en otras palabras, la influencia de los nuevos medios hacia el cine³⁹, de esta forma ya no únicamente considera la utilización del lenguaje cinematográfico en los nuevos medios, sino la generación de elementos audiovisuales e interactivos a partir de los *medios híbridos*.

Con tal afirmación, Manovich considera que los nuevos medios tienen influencia en el cine en cuatro sentidos, el primero de ellos es el “empleo de las técnicas informáticas en la realización cinematográfica tradicional”⁴⁰, es decir, la creación de algunos elementos audiovisuales que simplemente se agregan a lo filmado de forma tradicional, de esta forma se pueden crear personajes virtuales que se conjuntan con un contexto real o viceversa.

³⁷ *Ibidem*, p.37.

³⁸ Manovich, 2005. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. P. 358

³⁹ *Ídem*.

⁴⁰ *Ibidem*, p. 360.

El segundo sentido de influencia es el de las “Nuevas formas de cine basadas en el ordenador”⁴¹, en este caso contempla no únicamente la creación de algunos elementos que se vinculan con la realidad, sino la creación total de un ambiente virtual, en este punto las ejemplificaciones que menciona son muy amplias, pero aquí también relaciona ya las creaciones digitales con sus vinculaciones en otros medios, tales como las películas interactivas y los videojuegos.

El tercer sentido de influencia, es el que observa a partir de “las reacciones de los cineastas a la dependencia cada vez mayor del cine de las técnicas informáticas en la posproducción”⁴², refiriéndose a las posibilidades técnicas de posproducción digital y las corrientes que ha generado como el movimiento Dogma 95 y las grabaciones en digital.

En este apartado resulta interesante la observación de que Manovich no lleva a cabo la distinción entre producción y posproducción al referirse a la grabación en digital, elemento que puede generar confusión; no obstante, se debe observar la tendencia de los cineastas hacia las grabaciones en digital como resultado de la facilidad en el manejo de la información al momento de la postproducción.

El cuarto sentido de influencia es el que se refiere a “las reacciones de los cineastas a las convenciones de los nuevos medios”⁴³, dentro de esta temática únicamente hace mención de dos ejemplos, ambos en un sentido lingüístico/narrativo desde el ordenador y los videojuegos, sin embargo, no contempla las convenciones técnicas como las certificaciones y el formato 3D y 4D.

En ambos casos, tanto Bazin como Manovich reconocen la influencia en ambas direcciones (Cine – Medios, aunque en el caso de Bazin los reconoce como artes mecánicas), aunque lo que diferencia uno del otro es la forma en que lo hacen para definir el sentido del cine, por un lado, para Bazin, el cine lo entiende como una representación

⁴¹ Ídem.

⁴² Íbidem, p. 361.

⁴³ Ídem.

mecánica de la realidad que se encuentra en la vanguardia tecnológica gracias a la influencia en ambos sentidos, por el otro, Manovich plantea que el cine ya no es únicamente una representación de la realidad, sino que ahora es una herramienta de creación de nuevas realidades verosímiles.

El reconocimiento de esta influencia en dos vías es un ingrediente fundamental en la apropiación y acumulación de *capital cultural* con referencia a otros *campos*, todo a partir del desarrollo tecnológico que motivó al cine y los nuevos medios y por el cine y los nuevos medios.

Desde sus inicios, en sentido técnico y acorde a las ideas de Bazin y Manovich, el cine ha representado la cúspide del desarrollo tecnológico, esto debido a que el cine mismo se encuentra en constante experimentación de parte de quienes lo realizan día con día, como lo diría Darley, “El *cinématographe* parece ser la culminación y el símbolo de todas las formas de representación visual estética basadas en las nuevas tecnologías que surgieron durante el periodo de modernización industrial.”⁴⁴

Ante tal aseveración, se reconoce que no es únicamente el desarrollo del medio el que contribuye a su propia evolución, es también la sociedad la que se ha adaptado a la configuración de los nuevos medios, es decir, el entorno en el que actualmente nacen y se desarrollan tanto los espectadores como los creadores, lo denomina Manovich como de “opulencia mediática”, estableciendo que, debido a este entorno cargado de imágenes, en la actualidad es más sencillo apreciar el lenguaje cinematográfico que el lenguaje escrito.⁴⁵

Lo anterior posiblemente se debe a que, en sentido estético, “la respuesta emocional es más intensa mientras se *ve* y *escucha* una película porque hay una presencia directa de la representación netamente cinematográfica, la experiencia estética de ver cine.”⁴⁶

⁴⁴ Darley. 2002. *Cultura visual digital*. P. 71.

⁴⁵ Manovich, 2005. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. P 130.

⁴⁶ Castellanos, 2005. Un acercamiento racional y estético a la semiótica cinematográfica. P. 260.

La experiencia de *ver* cine, ha cambiado con el paso del tiempo junto con el desarrollo de las formas de producción, ambas se encuentran en constante evolución, como ejemplo claro en sentido estético y a partir de una incorporación tecnológica, se encuentra la incorporación del sonido al cine, es claro que el lenguaje visual utilizado en el cine mudo contenía una forma estética y semiológica diferente a las producciones sonoras.

Pasando del cine sonoro a las inclusiones digitales en la cinematografía, estas últimas pueden ser vistas como simples ayudas a la producción, por un lado la producción y el montaje tradicionales desarrollaron su lenguaje de forma instintiva a partir de los trabajos de los grandes maestros del cine, por otro lado, dichos lenguajes se institucionalizaron en las formas de producción, a tal nivel que incluso se ha criticado a la industria de *Hollywood* mediante películas, tal es el caso de *Breathless* (*À bout de souffle*, en español conocida como *Sin aliento*, Godard, 1960, Francia).

A pesar de seguir utilizando en el fondo y de manera genérica el lenguaje cinematográfico de la industria, se localiza en la composición digital la posibilidad de creación prácticamente total, esto conlleva a que sea normal que se desarrollen nuevos elementos de inclusión en el lenguaje cinematográfico.

No se puede asegurar cual es el primer elemento de cambio en la transición a lo digital, sin embargo es altamente probable que haya sido el fotográfico, la percepción de realidad que se conocía con el uso del celuloide es muy diferente al del cine digital, en primera instancia porque la cinematografía tiene la carga simbólica de la verosimilitud, por lo tanto tiene como fin el de “producir imágenes <<fotográficas>> por medios no <<fotográficos>>”.⁴⁷

La idea de verosimilitud también ha sido rebasada, las ideas de *realismo* se han visto superadas desde el uso del 3D hasta las últimas tecnologías de *Alta Definición*, las cuales ofrecen imágenes totalmente limpias, sin el grano que ofrece el celuloide, prácticamente sin errores en la imagen, demasiado brillantes, colores muy vivos, en pocas palabras,

⁴⁷ Darley, 2002. Cultura visual digital. P. 38.

imágenes que ya no parecen reales por ser *demasiado reales*. Manovich habla de este tipo de imágenes como *imágenes sintéticas*, las cuales alcanzan la característica de ser *hiperreales*.⁴⁸

La noción de *hiperrealidad* se observa actualmente en los videos y pantallas de *alta definición*, no es un elemento exclusivo del cine, su incursión en la música y el video es de suma importancia; desde otra perspectiva, el *hipercine* representa una extrema saturación de la realidad, una representación exagerada de lo que la cámara se encuentra captando o de lo que se está creando digitalmente.

En ese mismo sentido, el fenómeno de la *hiperrealidad* es simplemente un reflejo de la sociedad *hipermoderna*, como diría Lipovetsky:

“Así como la sociedad hipermoderna se distingue por una proliferación de fenómenos hiperbólicos (bursátiles y digitales, urbanos y artísticos, biotecnológicos y consumistas), así el hipercine se caracteriza por una huida hacia delante supermultiplicada, una escalada de todos los elementos que componen su universo.”⁴⁹

Lipovetsky hace referencia a la hipermodernidad en diversos sentidos, lo importante para la presente investigación es el reflejo del fenómeno en el cine, él mismo menciona que el primer elemento que muestra de manera fehaciente tal fenómeno es la duración de las películas, esto debido a que considera que la tendencia actual es la duración ilimitada.⁵⁰

En contraste, la producción de cortometrajes son las que mejor ofrecen la experimentación en producción, es por medio de la duración lo que puede determinar que tanto se quiere profundizar en la forma de contar una historia, un caso que puede ser comparado respecto

⁴⁸ Manovich, 2005. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. P. 267.

⁴⁹ Lipovetsky, 2009. *La pantalla global*. P. 73.

⁵⁰ Ídem.

a la noción de *hipercine* propuesta por Lipovetsky, es precisamente *Frankenweenie* (Tim Burton, 29 min.1984; 84 min. 2012. Estados Unidos), por un lado el cortometraje realizado en 1984 representaba la experimentación conforme a las posibilidades de contar una historia, por el otro, el largometraje realizado en 2012 representa ante todo el fenómeno de *hipercine*, no únicamente por el aumento del tiempo utilizado para contar la historia, sino también por las tecnologías utilizadas y la forma de contarla.

La concepción de *hipercine* pertenece a la principal contribución de Lipovetsky a los estudios contemporáneos de la cinematografía, a partir de las teorías de la *hipermodernidad*, añadirá a la concepción y estudio cinematográficos de Deleuze denominados *Imagen-movimiento* e *Imagen-tiempo*⁵¹, el concepto de *Imagen-exceso*, donde determina que es “en primer lugar un efecto directo de las nuevas tecnologías”⁵²

Lo cierto es que la *imagen-exceso* de Lipovetsky se observa en las producciones cinematográficas contemporáneas, esto se debe a que las nuevas tecnologías desarrollan día a día nuevas y mejores formas de representación de la *hiperrealidad*, por otro lado, es importante mencionar que el fenómeno también alcanza al llamado *cine de autor*, como en el caso de *Pina* (Win Wenders, 2011. Alemania, Francia y Reino Unido), donde vemos la utilización y exceso del uso del 3D para un documental sobre danza.

Pina es un ejemplo claro de la aceptación de las nuevas tecnologías en producciones *de autor*, Win Wenders utiliza la tecnología 3D, originalmente diseñada para su uso en la cinematografía comercial,⁵³ sin embargo, el uso de un nuevo avance tecnológico representa para el caso de la presente investigación, un elemento de suma importancia.

⁵¹ Deleuze, 1983, La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1. Y 1987. La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2.

⁵² Lipovetsky, 2009. *La pantalla global*. P. 75

⁵³ Al menos en el caso del desarrollo del 3D actual, recordemos que James Cameron es el principal impulsor en la investigación y desarrollo del 3D digital que utilizan la mayoría de las cintas contemporáneas. <http://www.cameronpace.com/v2/>

Desde la perspectiva de Bruno Latour y la *Teoría del Actor Red*, la aceptación y uso de las nuevas tecnologías son simplemente parte de las relaciones que existen entre los elementos *Humanos (H)* y los *No Humanos (NH)*, más allá de las denominadas relaciones sociales o de objetos socializados, Latour analiza las cadenas de asociaciones establecidas entre ellos.⁵⁴

En el caso de la cinematografía, los directores (H) establecen una cadena o relación directa con los dispositivos tecnológicos (NH), como en el último ejemplo, Win Wenders (H) estableció una relación directa con el nuevo dispositivo 3D (NH) para la creación de su película.

Siguiendo con Latour, el análisis de las cadenas representa la observación sobre la sustitución de los elementos encadenados, es decir, Latour propone que las relaciones sociales deben ser entendidas a partir de cadenas (por ejemplo, H-NH-H-NH), donde cualquiera de estos elementos puede ser sustituido o remplazado por otro de forma práctica, la cadena entre Win Wenders y la tecnología 2D tradicional fue sustituida por la cadena Win Wenders – 3D, entendiendo el 3D y 2D como dispositivos tecnológicos.

Ahora bien, regresando un poco al tema del realismo en el cine, “desde el punto de vista del estilo cinematográfico, la historia del realismo en el cine es la de una sustitución de las técnicas cinematográficas.”⁵⁵ Manovich también menciona que no necesariamente la sustitución debe ser mejor que por la que fue sustituida, simplemente puede tener elementos diferentes que aportan mejoría en el realismo aunque sea en un sentido distinto.

La sustitución del cine analógico de 35 mm por el cine digital encuentra aquí fundamento, mientras que el cine realizado o proyectado en 35 mm cuenta con una imagen *no tan perfecta*, como la que puede ofrecer el cine digital, mantiene elementos de representación de la realidad que lo hacen único, por otro lado, el cine digital al no necesariamente ser

⁵⁴ Latour, 1998. La tecnología en la sociedad hecha para que dure, en Domènech, Miquel. Sociología simétrica. P. 117.

⁵⁵ Manovich, 2005. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. P. 249.

una representación de la realidad, sino también de creación de realidades verosímiles que actualmente alcanza el grado *hiper*, ofrece una diferenciación respecto a la tecnología anterior.

En este caso, se fundamenta la selección de Wenders respecto al 3D, no necesariamente porque sea más o menos realista, sino porque el 3D visto como dispositivo es una sustitución del 2D con características de presentación de la realidad diferentes.

En el mismo orden de ideas, y retomando el concepto de *campo* de Bourdieu, el dispositivo tecnológico ejerce una fuerza dentro del *campo cinematográfico*, y “para entender la trayectoria tomada por una innovación, debemos evaluar la resistencia ejercida por los sucesivos actores que ésta moviliza o rechaza.”⁵⁶ Es decir, toda innovación tecnológica puede ser considerada como parte del *campo*, ya que ejerce por sí misma una inercia determinada a su relación con los otros elementos, por lo que se puede considerar que el *campo* se encuentra conformado por cadenas de elementos *Humanos* y *No Humanos* como menciona Latour.

Siguiendo el mismo ejemplo de Wenders, después de su incursión en el 3D, se tiene una perspectiva diferente de dicha tecnología respecto a su comercialización y la forma de contar historias, el cine de “autor”, se ve influenciado de forma definitiva por las nuevas tecnologías, consideradas en el medio cinematográfico como de uso llamativo para las salas comerciales. Es ahí donde el elemento de uso del 3D por parte de Wenders, ha influido de forma directa en directores no necesariamente comerciales para la incorporación de nuevos elementos tecnológicos en sus producciones.

Si bien las disposiciones de un cineasta establecen inercias en el *campo* a partir del *capital cultural cinematográfico* y los *antiprogramas*⁵⁷, son los denominados *programas de acción* los que realmente determinan la fuerza primaria que influye en las cadenas de

⁵⁶ Latour, 1998. La tecnología en la sociedad hecha para que dure, en Domènech, Miquel. Sociología simétrica. P. 129

⁵⁷ *Ibidem*. P. 113.

relación para los dispositivos o elementos *No Humanos*; en sentido estricto, entre *cinesta* - *dispositivo tecnológico* - *espectador*.

La relación de *programas de acción* y *antiprogramas* según Latour, queda representada como la aceptación o no de una nueva tecnología en el *campo* y lo que se pretende con cada nueva herramienta en la creación cinematográfica, por ejemplo, en la introducción de una nueva cámara con tecnología 4K,⁵⁸ se espera que sea utilizada por los directores para las nuevas creaciones –*programa de acción*–, se implementan en la cámara diversas ventajas tecnológicas respecto a modelos anteriores que orillan a los directores a elegir esa cámara –sustitución de la cadena con respecto a tecnologías anteriores–, sin embargo, el conocimiento limitado respecto a esta nueva tecnología, o el simple hecho de no llevar a cabo la sustitución del dispositivo tecnológico –*antiprograma*–, son los elementos que conforman las fuerzas o inercias dentro del mismo *campo*.

El elemento de sustitución de lo “tradicional” a los *medios híbridos*, es la base de apoyo para el cambio de herramientas tecnológicas, la postura de Latour sobre cómo se lleva a cabo el remplazo tecnológico, puede ser visto también como un *multi-reemplazo*, es decir, los *medios híbridos* al ser herramientas de diversos orígenes y usos, pueden ser elementos vinculantes múltiples que no únicamente sirvan de remplazo a una cadena *NH*.

Hasta ahora, se ha llevado a cabo una teorización sobre la forma en que los nuevos medios digitales se incorporan a la producción cinematográfica, la propuesta de estudio utilizando la herramienta que Latour nos proporciona es básica para el entendimiento de las cadenas entre los elementos *H* y *NH*, en ese sentido fue pertinente adentrarnos más allá de la teorización y comenzar a contextualizar y seleccionar los elementos de estudio.

⁵⁸ Tecnología que alcanza resoluciones de grabado y proyección máximas de 4096 X 2400 pixeles, comparado con el llamado Full HD (1920 X 1080) es 4 veces mejor resolución, de ahí la denominación 4K, también existen resoluciones intermedias, algunas denominadas 2K que simplemente duplican la resolución Full HD, actualmente se encuentran en experimentación resoluciones superiores como el llamado 7K.

En el camino de la contextualización, el siguiente capítulo ubica los elementos de la industria cinematográfica en México dentro del *campo cinematográfico*, así como la forma en que el *capital cultural cinematográfico* se conforma e influye de manera directa en la cinematografía nacional y la posición de los directores estudiados en ese contexto.

2. Uso de la tecnología digital en la industria mexicana.

Un punto fundamental a tomar en cuenta, es el que se refiere a la problemática social de la *brecha digital* demasiado amplia en el país, si bien el camino por recorrer para llegar a una verdadera democratización tecnológica es muy largo y la inserción de México en la *Sociedad del conocimiento*⁵⁹ se encuentra muy rezagada comparada con otros países⁶⁰, es importante contemplar desde ahora la realización de estudios encaminados a la relación sociedad-tecnología, como motivación a la reproducción de prácticas sociales que coadyuven a la generación de conocimiento y desarrollo socio-tecnológico en el país.

A nivel internacional en el campo de la cinematografía, se han llevado a cabo estudios como el de Ana Sedeño de la Universidad de Málaga, quién relaciona el cine digital con los posibles beneficios que conlleva su uso para la creación de cine con temáticas sociales y críticas, argumentando como eje principal que lo digital ha transformado totalmente el medio cinematográfico.⁶¹

En ese mismo sentido, el cine, entendido como dispositivo de articulación y subjetivación social, incide directamente en la creación de ideologías y la educación de los espectadores ante formas de pensamiento muy específicas, se conjunta con el desarrollo tecnológico y su inclusión social, de esta forma, la perspectiva latinoamericana sobre el manejo del cine como herramienta es un tema de discusión amplio que puede ser abarcado desde la perspectiva tecnológica.⁶²

⁵⁹Mattelart, 2003. La sociedad de la Información: el enfrentamiento entre proyectos de sociedad.

⁶⁰OCDE, 2012. Estudio de la OCDE sobre políticas y regulación de telecomunicaciones en México. P. 31.

⁶¹Sedeño. 2009. CINE DIGITAL: POSIBILIDADES PARA UN CINE SOCIAL Y CRÍTICO.

⁶²Mora. 2011. Dispositivos de subjetivación política en Cuba: Medio siglo de imágenes de la revolución.

El cine como dispositivo, es también una representación de los últimos desarrollos tecnológicos, además es importante remarcar la posición que la producción mexicana ha mantenido a lo largo del tiempo para el desarrollo de sus propias herramientas de trabajo, es decir, para el desarrollo de su propia industria a partir de la creación tecnológica.

Comenzando como parámetro con el caso de Hollywood, como ejemplo práctico, ha formado parte de las innovaciones tecnológicas a partir de la motivación de generar estructuras de negocio y “contar sus historias” de la mejor manera posible, o de la forma más novedosa posible –en sentido tecnológico-.

Como dato interesante, es de particular interés para la industria del cine americano llevar un registro de la tecnología utilizada en sus producciones, el servicio del International Movie Database (IMDb)⁶³ es un ejemplo de registro detallado por cada película producida a nivel mundial, lo relevante para esta investigación radica en el registro detallado de las tecnologías utilizadas en cada película, herramienta con la que no contamos de manera específica y accesible en el cine nacional.

Si bien la herramienta IMDb es perfectible ya que no incluye estadísticas de uso, ni mucho menos datos específicos de los motivos de selección de dichas tecnologías, es importante mencionar que es un servicio en manos de una empresa particular. Por otro lado, es importante destacar el uso estadístico de la industria en Estados Unidos a nivel de distribución y proyección, donde si se contempla la diferenciación entre lo analógico y digital, e incluso la separación Digital no 3D y Digital 3D, aunque en este caso han ampliado su estudio a nivel regional.

Dichos datos estadísticos de gran relevancia para el mercado norteamericano corren a cargo de la Motion Picture Association of America⁶⁴ (MPAA por sus siglas en inglés), asociación que lleva registro de todos los datos importantes como son número de asistentes y tipos de tecnología utilizada en las proyecciones.

⁶³ www.imdb.com

⁶⁴ www.mpa.org

Pantallas digitales 3D en el mundo ⁶⁵						
	2007	2008	2009	2010	2011	% de digitalización
U.S. / Canadá	994	1,514	3,548	8,505	13,695	50%
EMEA	211	594	3,510	8,143	11,642	61%
Asia Pacífico	80	844	1,584	4,659	8,116	58%
Latinoamérica	12	84	362	1,104	2,026	97%
Total	1,297	2,536	9,004	22,411	35,479	57%
% Cambio vs. Año anterior	408%	96%	255%	149%	58%	-

En esta tabla por ejemplo, encontramos un dato relevante, la digitalización de salas en Estados Unidos/Canadá hasta el 2011 se mantuvo en un 50%, aunque la cantidad de salas no es comparable respecto a zonas como Latinoamérica, es un dato fundamental para entender el comportamiento de la industria respecto a la exhibición de películas en sus diferentes formatos posibles.

El porcentaje anterior lo vamos a ver repetido a nivel título, en un listado de las 20 cintas más taquilleras en Estados Unidos/Canadá podemos encontrar que la mitad fueron exhibidas en 3D y el resto no, sin embargo, si ampliamos el rango a 25, encontramos una mayoría de cintas exhibidas en formato no 3D. Cabe destacar, que aunque los datos son del 2011, sirven a la presente investigación como una referencia directa respecto al manejo de información sobre la tecnología utilizada en cada cinta.

⁶⁵ Fuente: Theatrical Market Statistics 2011, Motion Picture Association of America. <http://www.mpa.org/>

Películas más taquilleras en Estados Unidos y Canadá en 2011⁶⁶

Posición	Título	Distribuidora	Entrada (Millones de dólares)	3D
1	Harry Potter and the Deathly Hallows, part 2	Warner Bros.	381	Si
2	Transformers: Dark of the moon	Paramount	352.4	Si
3	Twilight Saga: Breaking Dawn, Part 1	Summint	274.8	
4	The Hangover 2	Warner Bros.	254.5	
5	Pirates of the Caribbean On Stranger Tides	Disney	241.1	Si
6	Fast Five	Universal	209.8	
7	Cars 2	Disney	191.5	Si
8	Thor	Paramount	181	Si
9	Rise of the Planet of the Apes	20th Century Fox	176.8	
10	Captain America: The First Avenger	Paramount	176.7	Si
11	The Help	Disney	169.5	
12	Bridesmaids	Universal	169.1	
13	Kung Fu Panda 2	Paramount	165.2	Si
14	X-Men: First Class	20th Century Fox	146.4	
15	Puss in Boots	Paramount	145.3	Si
16	Rio	20th Century Fox	143.6	Si
17	Smurfs, The	Sony	142.6	Si
18	Super 8	Paramount	127	
19	Sherlock Holmes: A Game of Shadows	Warner Bros.	124.1	
20	Rango	Paramount	123.5	
21	Mission: Impossible Ghost Protocol	Paramount	121.7	
22	The King's Speech	TWC	121.1	
23	Horrible Bosses	Warner Bros.	117.5	
24	Green Lantern	Warner Bros.	116.6	Si
25	HOP	Universal	108.1	

En el caso de México, la Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica y del Videograma⁶⁷ (CANACINE) es la encargada de recopilar y analizar los datos estadísticos en el mercado nacional, sin embargo, no lleva registro selectivo respecto a la tecnología utilizada ni por sala ni por película.

⁶⁶ Fuente: Theatrical Market Statistics 2011, Motion Picture Association of America.
<http://www.mpa.org/>

⁶⁷ www.canacine.org.mx

Dejando por ahora de lado el ámbito estadístico, la producción en México es tendiente a utilizar tecnologías extranjeras tanto en producción como en exhibición, esto debido tanto a la falta de recursos para establecer una cultura de desarrollo científico/tecnológico en los creadores cinematográficos, como a la misma problemática de la brecha digital en la que se encuentra el país inmerso.

A pesar de esta perspectiva tradicional y de alguna manera artesanal de la realización cinematográfica, existen protagonistas que han sido representativos del desarrollo tecnológico en diferentes ámbitos de la producción, el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), ha editado una serie de entrevistas a algunos de ellos, como una forma de dar a conocer las plataformas digitales a partir de la experiencia de productores, dueños de casas post-productoras, directores, fotógrafos y animadores.⁶⁸

Cabe mencionar que México se encuentra en periodo de transición en el cine desde hace tiempo, la producción en 35mm o el *transfer*⁶⁹ a ese formato no ha sido totalmente dejada de lado, mientras que las compañías de exhibición han actualizado las salas comerciales para dejarlas casi en su totalidad listas para proyecciones digitales.

Es en este periodo de transición donde se ubica el presente trabajo, en la discusión sobre las ventajas del cine digital y la postura de los directores de cine contemporáneos que se encuentran tanto a favor, como en contra de considerar el cine digital con el valor artístico que la cinematografía conlleva.

En este mismo sentido, es importante mencionar también la relevancia de tener un registro de las cintas producidas a nivel nacional, aun cuando el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) produce cada dos años *Cinema México*⁷⁰, catálogo de todas las

⁶⁸ Casas. 2006. Aspectos tecnológicos.

⁶⁹ Proceso por el cual se pasa un material audiovisual de un formato o soporte a otro, pudiendo ser de analógico a digital, digital a digital (en diferente formato por supuesto) o digital a analógico.

⁷⁰ <http://www.imcine.gob.mx/cinema-mexico.html>

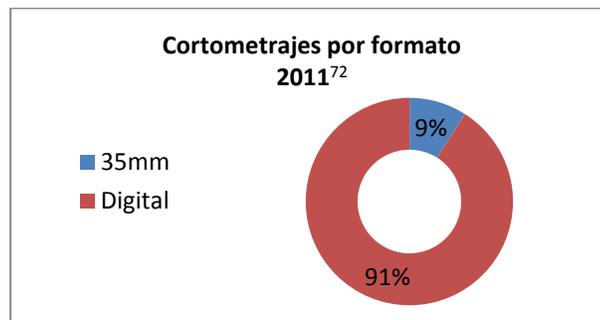
producciones apoyadas por el instituto en un determinado tiempo, de esta forma la vinculación entre la exhibición y los registros de la Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica y del Videograma (CANACINE) podrían ser directamente relacionados a las producciones nacionales, pero actualmente eso no se lleva a cabo.

2.1 Producción

La producción cinematográfica en México es muy variada, se encuentra en pleno crecimiento con un promedio de 70 producciones por año desde 2006, suma a la que se debe añadir la producción en 2011 de 38 documentales en formato digital⁷¹.

Si partimos de las cifras oficiales, no existe la diferenciación en los registros del Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) entre producciones de largometrajes realizados o terminados en digital con respecto a las de 35mm.

La diferenciación en cortometraje sí se lleva a cabo en las estadísticas generales del IMCINE, al menos en el año 2011, considerando un 91% de cortometrajes realizados en formato digital y un 9% en formato tradicional de 35mm.



Ahora bien, la relación mostrada anteriormente se refiere a las cintas pertenecientes al IMCINE, sin embargo, es de vital importancia considerar aquellos trabajos no realizados con apoyo gubernamental o de dicho instituto, por lo que un registro de tales dimensiones tanto para corto como para largometraje, podría conllevar a un mayor conocimiento del medio y los recursos técnicos con los que se cuentan.

⁷¹ IMCINE, 2012. Anuario estadístico de cine mexicano 2011. P. 63.

⁷² Fuente: IMCINE, 2012. Anuario estadístico de cine mexicano 2011.

Retomando un poco el tema de los recursos y la brecha digital, la utilización de tecnologías adoptadas del exterior resulta fundamental para la sobrevivencia del medio en México, es normal que se adopten formulas ya probadas en lugar de invertir recursos en experimentación tecnológica.

Es entonces pertinente la pregunta ¿Será necesario motivar a nuestros directores y productores para desarrollar tecnología cinematográfica propia? Si bien no es el eje de la presente investigación, dicha pregunta me ha llevado a cuestionarme ¿qué países lo hacen? Francia en el *Centre national du cinéma et de l'image animée* (Centro nacional de cinematografía y de la imagen animada), fomenta el desarrollo e innovación de nuevas tecnologías en el ámbito audiovisual⁷³.

En México, la Academia Mexicana de Ciencias y Artes Cinematográficas (AMACC) cada año otorga el premio *Ariel*⁷⁴, teniendo como su tarea fundamental el promover "...la difusión, la investigación, la preservación, el desarrollo y la defensa de las artes y las ciencias cinematográficas"⁷⁵

Ya en diversas ocasiones se ha hecho mención de la importancia de ver al cine también como un conjunto de desarrollos tecnológicos puestos en juego para contar una historia de la mejor manera posible, observando un poco más las convocatorias y elementos de apoyo de la industria en México, encontramos diversos apoyos a la producción, escritura de guiones, postproducción, copiado y hasta distribución.

Sin embargo, muchos de los recursos asignados se pierden por lo caro que resulta utilizar tecnologías ajenas en México o directamente en el extranjero, encareciendo los costos de producción y no permitiendo de esta forma desarrollar una industria apoyada en el desarrollo tecnológico.

Es admirable también lo que se ha logrado en México con los presupuestos que se tienen para cada película, para los casos de bajo presupuesto, la digitalización resultó ser una

⁷³ <http://www.cnc.fr/web/fr/industries-techniques>

⁷⁴ <http://www.academiamexicanadecine.org.mx/>

⁷⁵ Ídem.

posible solución a los problemas de producción ya que los procesos son mucho más baratos y confiables.

Es dentro de este contexto de la producción nacional en que los directores entrevistados se encuentran inmersos, algunos de ellos como Ripstein se encuentran muy adentrados en el ámbito comercial, mientras que otros se han mantenido al margen de la comercialización pero tienen gran renombre en el ámbito cultural, tal diversidad es la que precisamente permite observar las diferentes visiones, pero sobre todo las diferentes necesidades y posibilidades de producción de cada uno de ellos.

2.2 Ocho miradas en acción.

El presente apartado tiene como objetivo mostrar una muy breve semblanza de los directores estudiados, identifica algunos de los elementos fundamentales en las carreras de los directores que pudieran tener o no influencia en la conformación de *capital cultural* o la toma de decisión de un tipo de tecnología.

Paulina Rosas.

Egresada del Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) como Directora de cine, Paulina incursionó en el medio de forma laboral desde la publicidad, en el cine se ha desarrollado más en el área de sonido, de esta forma ha realizado trabajos en cortometrajes como *Mujeres en el acto* (2006, México, sonidista), *Agnus Dei: cordero de Dios* (2011, México, sonidista), *Inercia* (2013, México, sonidista).

En el área de producción, sus trabajos más importantes son los cortometrajes *En tránsito* (2007, México) y *La geometría del azar* (2009, México), así como el largometraje *Conozca la cabeza de Juan Pérez* (2008, México), esta última cinta siendo de buen renombre comercial a nivel nacional.

El primer acercamiento al cine que tiene Paulina es a partir de la cinefilia de su padre, de esta forma veía desde niña más de diez películas a la semana en casa y en sala otras tantas el fin de semana como forma de unión familiar.

La relación academia – industria para Paulina es de gran relevancia, lo deja ver a partir de considerar uno de sus trabajos escolares como el más importante en su carrera hasta el momento, realizado en el CCC y denominado como *Ficción 2*, forma parte de su preparación académica y al mismo tiempo considera ser por el cual la gente empieza a reconocerla.

El público y el medio mismo hacen gran conjunción en los festivales de cine, de esta forma, gracias a sus cortometrajes, Paulina ha participado en más de 30 festivales internacionales de Cine, entre los que destacan Biarritz, San Sebastián, Serbia y México

(*Shortshorts* y *Festival Internacional de cine de Morelia*). La mayor parte de su trabajo ha sido relacionado con el ámbito académico, de esta forma la conservación de sus cintas la maneja de forma directa el CCC.

Por su trayectoria, la relación con la tecnología ha sido más enfocada al audio, por lo que las transiciones tecnológicas de mayor observación para ella se encuentran en esta área, como lo es el paso de la grabación en cinta a grabadoras digitales con disco duro interno, simplificando, desde su punto de vista, el trabajo a realizar en la grabación.

Asimismo, la información que obtiene sobre las novedades tecnológicas en el medio proviene principalmente de amistades cercanas que se dedican a la postproducción y en la consulta de expertos en el área tecnológica al momento de realizar una producción.

Roberto Fiesco

Roberto Fiesco es actualmente el productor más importante en la industria cinematográfica nacional, su último largometraje como director es la cinta *Quebranto* (2013, México), documental que rompe con diversos paradigmas respecto a la forma de trabajar un documental.

Así mismo, Fiesco ha sido el productor de cabecera de las cintas de Julián Hernández, de esta forma ha sido participe de su inclusión a los circuitos de festivales internacionales como el de Berlín, festival que les abrió las puertas para terminar de producir su primer largometraje y de alguna manera tener también reconocimiento a nivel nacional en festivales como el de Guadalajara y Morelia.

Su acercamiento al cine no es muy diferente al de muchos otros directores, surge a partir de la cinefilia de su padre y el gusto personal desde su adolescencia por el cine nacional, lo que lo han llevado a trabajar en el medio tanto como productor y director, con fuertes influencias de directores mexicanos.

Como egresado del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), cuenta también con trabajos propios relacionados con la vida académica; a pesar de esto, su

ingreso a la industria se establece de manera formal con la cinta *Mil nubes de paz, cercan el cielo, amor, jamás acabarás de ser amor* (Hernández, Julián. 2003, México). Desde sus inicios a la fecha, Fiesco es ferviente defensor del uso de material fílmico, tanto en un sentido académico como estético y comercial.

A pesar de lo anterior, *Quebranto* tuvo que ser producida en formato digital por el tipo de historia de la que se trata y la forma en que se tenía que dar seguimiento al documental, en el ámbito de la producción, también ha trabajado con directores de gran renombre en México como Arturo Ripstein, con quién participó en la cinta *Las razones del corazón* (2013, México), también realizada en formato digital.

Como coleccionista también mantiene una posición preponderante en el medio, al ser una de las personas con un gran acervo fotográfico original de cine mexicano con más de 50 mil piezas, así mismo forma también parte del medio periodístico al ser conductor de un programa de cine en una cadena de radio estatal.

Respecto a las transiciones tecnológicas que Fiesco menciona le ha tocado vivir, lo correspondiente a la edición es en lo que se fija principalmente, el desarrollo evolutivo de la moviola a la edición digital le resulta fascinante.

El medio mismo es el que se ha encargado de proporcionarle las herramientas de conocimiento respecto a las novedades tecnológicas, en primera instancia su trabajo con Ripstein le proporcionó una visión diferente respecto al trabajo en digital, en un segundo momento, la revisión de medios informativos como revistas especializadas en cine le han permitido mantenerse informado en el área tecnológica del cine.

Pablo Delgado

Pablo Delgado desde muy pequeño se ha encontrado dentro de la industria del cine gracias a su madre, si bien no era de forma profesional, si tenía un acercamiento fuerte con las personas involucradas en el medio.

Para la fecha de entrevista, Pablo todavía se encuentra estudiando en el CCC, sin embargo, ya ha incursionado en la industria gracias a su cinta *Dorsal* (2010, México, cinta producida como parte de la carrera, conocido como *Ficción 2*) y su documental *Pía Mater* (2011, México), así mismo se presentó hace poco *Las lágrimas* (2013, México), cinta que ha participado en múltiples festivales alrededor del mundo.

Dentro de este ámbito, Delgado ha participado en festivales como el de *Las Palmas* de Gran Canaria, Morelia, *Nuxal* (festival organizado en Suecia), Locarno, Rotterdam y exhibiciones especiales en México y el extranjero.

Por otro lado, no mantiene una preocupación por la conservación de sus cintas, aunque se mantiene al tanto respecto a las novedades tecnológicas, ya sea por medio de sus amigos, revistas especializadas o fotógrafos especialistas.

Si bien no ha realizado trabajos en formato digital, si ha tenido la posibilidad de conocer el formato tanto en la escuela como en el medio profesional por medio de amistades, en el caso de su formación, en el CCC tuvo la oportunidad de trabajar por entero en formato de 16 o 35mm.

Víctor Velázquez

Víctor Velázquez es egresado del CUEC, desde muy joven trabajó en una productora de cine y televisión, por lo que su incursión al medio fue muy directa, ha tomado cursos de documental en la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) y de artes visuales en la ciudad de Atlanta; aún con esta experiencia, no se había considerado él mismo dentro de la industria del cine, hasta que realizó su primera postproducción de largometraje.

Sus inicios formales como director en el medio fueron a partir del CUEC, su primer cortometraje *El amor es un breve instante de esplendor que ocurre entre el anhelo y la ausencia* (2007, México), participó por invitación en el Festival de Morelia, realizado en 35 mm y producido por él mismo, así como todas sus demás cintas.

Ganador del premio *Ariel* por mejores efectos visuales en la cinta *Depositarios* (2013, México), también ha participado en el Festival de Guadalajara y actualmente se encuentra realizando el largometraje *Cuartos*, aunque principalmente se dedica a la postproducción de películas, además es ferviente defensor de la eliminación del positivo en el cine, por lo que apoya por completo la reproducción y proyección digital.

Su acercamiento a las plataformas digitales se estableció dentro del ámbito de la producción, desde su primer corto la realización fue en video; aunque los cortometrajes escolares si fueron realizados en formatos analógicos, por otro lado, para Velázquez las transiciones tecnológicas que le han tocado vivir desde la cotidianidad han influido también en el ámbito de la producción en su caso.

Julián Hernández.

Julián Hernández se ha caracterizado por ser también un ferviente defensor del formato tradicional o analógico, sus primeros acercamientos con el cine se dieron desde niño a partir de la cinefilia de su madre y adquirió un gusto por el cine nacional, nunca se ha sentido como parte de la industria cinematográfica, sin embargo ha dejado una fuerte huella en el cine nacional.

Su primer largometraje realizado en 35mm. *Mil nubes de paz, cercan el cielo, amor, jamás acabarás de ser amor* (2003, México) obtuvo el premio *Teddy* del Festival Internacional de Berlín, después de haber obtenido apoyo para su realización en el mismo festival, así mismo le abrió las puertas en festivales nacionales de gran relevancia como el de Guadalajara.

Después de su primer largometraje, tres años después logra la realización de *El cielo dividido* (2006, México), trabajada también en 35mm. Partícipe en diversos festivales y ganador del premio del Festival Internacional gay y lésbico de Torino, finalmente con su cinta *Rabioso sol, rabioso cielo* (2009, México), logra la obtención por segunda ocasión del premio *Teddy* del Festival Internacional de Berlín, cinta lograda en 35mm.

En el mismo año de su último largometraje participó también en el *Rally Malayerba*, evento en el que dirigió el cortometraje *Atmósfera* (2009, México), producido en digital en un lapso de tiempo de 24 horas, con esta participación conoce en el ámbito profesional los medios digitales en producción, los cuales únicamente había observado en el medio académico.

Alfonso Coronel

El gusto por la cinematografía en Alfonso Coronel lo obtiene a partir de la observación de cintas nacionales en televisión, sus primeros experimentos con el lenguaje cinematográfico fueron realizados en cámara de video, de esta forma su primer acercamiento se define en gran medida con la forma de trabajo del cine digital.

Coronel, además de ser estudiante del CUEC es egresado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), pertenecientes ambos a la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), donde tuvo la oportunidad de tomar cursos de guión, pitching y un taller de video en la Facultad de Filosofía y Letras, de esta forma su incursión al campo se vio muy reforzado por la parte académica.

La fuerte relación con la parte académica formó en Coronel un fuerte sentimiento de pertenencia a la industria del cine con su entrada al CUEC, considera la importancia que tiene la institución dentro del campo al abrir posibilidades de creación en el medio.

No te dije algo (2003, México), fue su primer cortometraje, realizado por completo en video antes de su entrada a la ENAP. Considera como sus trabajos más importantes *Vuelve primavera* (2012, México) y *El relojero* (2013, México), debido a su aprendizaje en ambos, los cuales fueron producidos en digital, por otro lado su participación en festivales ha sido también de gran relevancia en su carrera como son *Expresión en corto* (mejor guión), *Hazlo en cortometraje* (mejor documental) y como selección oficial en el Festival Internacional de cine de Morelia.

En cuanto a la conservación de sus cintas, se ha preocupado por mantener copia de sus trabajos en formatos digitales, incluso en *El relojero*, logró una beca para obtener una

copia de ese trabajo en formato profesional de proyección mejor conocido como DCP (Digital Cinema Package).

Su principal referencia de transición tecnológica es el cambio de formatos y resoluciones digitales, más allá de la mención del paso analógico al digital, y por supuesto el uso de tecnologías como 3D.

De esta forma, Coronel se siente participe en la transición tecnológica actual al verse como usuario de las tecnologías digitales, tanto en cuestión de producción como postproducción.

Su fuerte contacto con la academia ha llevado a Coronel a que el CUEC se convierta en su principal influencia respecto a las novedades tecnológicas a utilizar, tanto en un sentido formal como de relaciones en el medio.

Juan Antonio de la Riva.

Apasionado por el cine desde niño gracias a que vivía en un cinematógrafo, Juan Antonio de la Riva inició su contacto con el cine en Durango, su tierra natal. Sus primeros ejercicios fueron realizados en formato Súper 8mm, hasta que, en su adolescencia, decidió estudiar cine en el CCC y desde sus primeros momentos se convirtió en asistente del director Jaime Humberto Hermosillo, con quién logró tener un acercamiento fuerte a la industria y las tecnologías que se utilizaban en el momento.

A pesar de ya estar presente dentro del medio, De la Riva no se sintió parte de la industria cinematográfica hasta que logra realizar su primer largometraje formal en 35mm. *Vidas errantes* (1984, México), cinta con la que obtiene el *Ariel* (Mejor Ópera Prima y Mejor Argumento Original, entre otras nominaciones).

Hasta la fecha, todos sus trabajos cinematográficos han sido realizados en 35mm él mismo considera como los más importantes *Vidas errantes* (1984, México), *Pueblo de madera* (1990, México), *Gavilán de la sierra* (2002, México) y *Érase una vez en Durango* (2010, México), trabajos todos relacionados con su tierra natal y que han participado en múltiples

festivales y premios tanto nacionales como extranjeros, tales como San Sebastián, Huelva, La Habana, Colombia y Mar de Plata.

En cuanto a la conservación de sus cintas, él mismo no considera de relevancia mantener copia; aun así, piensa que deben existir en condiciones ideales, por otro lado, a pesar de siempre haber trabajado en 35 mm, llegó a realizar películas para la televisión en formato video, siendo este formato muy cercano al trabajo de las producciones en digital.

El interés por mantenerse informado de las nuevas tecnologías de filmación es poco, considera que este trabajo es relevante para el fotógrafo y él es quién debe decidir la mejor forma de producir una cinta en sentido tecnológico.

Arturo Ripstein.

Como hijo del productor Alfredo Ripstein Jr. Su acercamiento a la industria fue total desde muy pequeño, por lo que siempre se ha visto a sí mismo como parte de la misma, su primer cinta producida en 35 mm fue *Tiempo de morir* (1965, México), ganadora de la Diosa de plata (Mejor película), premio otorgado por la prensa mexicana.

Ripstein ha sido galardonado con diversos premios alrededor del mundo, entre los más importantes destacan el festival de Sundance, San Sebastián, Venecia, La Habana, Guadalajara y por supuesto las múltiples ocasiones en que se le ha otorgado el *Ariel* tanto a mejor director como mejor película.

De esta forma, Ripstein se convertiría en pionero de la producción de cine digital en México y Latinoamérica con la cinta *Así es la vida* (2000, México), por la que fue galardonado en el festival de La Habana, siendo una de las primeras cintas de producción digital que se presentaban en festivales internacionales.

Asimismo, experimentó en su momento el paso del cine en blanco y negro al cine en color, por lo que la transición tecnológica de la cinta de 35mm a la producción en digital, implicó para él generar una nueva forma de realización a partir de las nuevas tecnologías, de las cuales se ha convertido en gran usuario y defensor.

Como ejemplo claro de lo anterior, su última película *Las razones del corazón* (2013, México), fue realizada totalmente en formatos digitales, finalmente, es necesario mencionar que Ripstein no contó con preparación académica formal, su formación fue totalmente en el campo de la industria cinematográfica y a partir de los conocimientos generados desde su niñez en el medio.

En función del presente breve recorrido por las trayectorias de los ocho directores, el siguiente apartado vincula las respuestas generales de las entrevistas con el aparato teórico, no obstante, los datos puntuales tratados aquí, son una referencia sobre la posición actual de los directores en el ámbito de la producción cinematográfica nacional y su entrelazamiento con el *campo cinematográfico*.

2.3 Ocho directores, ocho miradas, ocho vidas, ocho *capitales* encontrados.

Las respuestas obtenidas en las entrevistas hacen resaltar la importancia de la utilización del término *capital cultural cinematográfico* y *tecnológico*, a pesar de que no todos los directores entrevistados tenían una estrecha vinculación con la industria como tal, en todos los casos se observa un fuerte acercamiento familiar a la pasión por ver cine mejor conocida como *inefilia*.

Si bien el gusto por el cine podría ser considerado como generalizado, la afición y sistematización de la forma de ver cine en el individuo se construye desde la infancia, por lo que la construcción del vínculo afectivo con la construcción de historias es al mismo tiempo relevante, sin embargo, no lo es del todo la relación con el aparato tecnológico que da vida al cine, tal vínculo con la tecnología utilizada en el cine se desarrolla con el tiempo y de forma igualmente aprehendida en su núcleo social; ya sea también desde la infancia como parte de la conformación de su *habitus* o en su desarrollo académico ya como jóvenes adultos.

En primera instancia, se debe realizar una separación entre el *capital cultural cinematográfico* y el encadenamiento que mantienen los directores de cine, esto en relación con la cámara o los aparatos tecnológicos que contribuyen al desarrollo de la industria del cine, por lo que no únicamente se puede hablar de lo aprendido en términos cinematográficos, sino también en términos tecnológicos, es decir, también existe un *capital cultural tecnológico*, representado por la relación HOMBRE – DISPOSITIVO a la que se refiere Bruno Latour.

Es la búsqueda de respuestas respecto al uso selectivo de la tecnología lo que motivó a la presente investigación, la relación entre los directores y los dispositivos tecnológicos que se han desarrollado poco a poco desde su niñez para determinar sus vínculos actuales, desde esa perspectiva, para facilitar el manejo y la comprensión de la relación que tiene un director de cine con los artefactos tecnológicos, se realizó una división de las entrevistas principalmente por el factor generacional.

La selección de los directores a entrevistar se determinó por *muestreo intencional* que cubren dos criterios generales de inclusión, a saber: 1) la inclusión en el medio cinematográfico, determinado por el reconocimiento en algún festival nacional o internacional.

2) la diferencia generacional quedando como sigue:

- Arturo Ripstein y Juan Antonio De la Riva, ambos inician su carrera y formación antes de 1980 con producción constante, actualmente siguen realizando películas.
- Roberto Fiesco y Julián Hernández, ambos egresados de la misma generación del CUEC y cuyos primeros trabajos fueron realizados a fines de los noventa.
- 2 egresados del CUEC y CCC (Víctor Velázquez del CUEC y Paulina Rosas del CCC) alrededor de los 30 años de edad.
- 2 estudiantes del CUEC y CCC (Alfonso Coronel del CUEC y Pablo Delgado del CCC) con trabajos reconocidos en la industria.

De un total de ocho entrevistas realizadas, para el análisis se llevó a cabo una separación en dos bloques de cuatro cada uno, esto debido a que primero se realizaron cuatro entrevistas a Arturo Ripstein, Pablo Delgado, Víctor Velázquez y Roberto Fiesco; no obstante, al momento de realizar el análisis se consideró que se requería de más información, por lo que se añadieron las entrevistas a Juan Antonio De la Riva, Julián Hernández, Paulina Rosas y Alfonso Coronel y asimismo se añadieron al análisis.

Finalmente, se llevó a cabo una relación conforme a la categorización principal de las estructuras de análisis, de esta forma la relación entre los términos de *capital cultural* tanto *cinematográfico* como *tecnológico*, en las tres formas que describe Bourdieu, así como la relación *Hombre – Dispositivo* con las respuestas acerca de la conformación de vida de cada director, pretendieron dar respuesta a las posibilidades de selección de tecnología en ellos.

2.3.1 El privilegio de nacer en el cine.

En un primer ejercicio de vinculación, tanto Arturo Ripstein como Pablo Delgado tienen una relación familiar directa con la producción cinematográfica desde la etapa infantil, su desarrollo en el gusto por la industria se fue consolidando de forma “natural” y de alguna manera “orgánica”. Por otro lado, Víctor Velázquez aunque no se desarrolló en una familia con vínculos cercanos a la industria, si tuvo acercamientos a temprana edad de manera laboral en casas productoras de cine y televisión, de la misma forma Roberto Fiesco tuvo acercamientos muy fuertes a la industria en sus primeros años de carrera académica en el CUEC.

En el caso de Arturo Ripstein, no hubo ninguna necesidad de ser incluido en el *campo cinematográfico*, esto debido a que su padre como productor ya pertenecía al *campo*, es claro que no necesariamente por ser hijo de un productor tiene que ser forzosamente parte de la industria, sin embargo, el *capital cultural* generado a partir de sus experiencias a temprana edad ocasionó en él un sentido de pertenencia desde niño.

Por otro lado, el *capital social* que representaba ser familiar de alguien cercano al medio, contribuyó también en el aprendizaje cercano respecto a los aparatos tecnológicos que se utilizaban en las producciones de la época, de esta forma creció la fascinación y asombro de Ripstein por las cámaras y la *moviola*⁷⁶, aparatos que logró dominar en cuanto a su funcionamiento gracias a su curiosidad infantil y por su presencia tanto en la producción como en la postproducción de las cintas.

Desde la misma perspectiva de relacionar el *campo* de la producción con la niñez del director, Pablo Delgado vincula sus deseos por ser director con la experiencia vivida con su madre cuando ella lo llevaba a los rodajes en que trabajaba, mientras que por un lado, Ripstein recuerda con avidez los grandes volúmenes que ocupaban las cámaras de los años 40 y 50, así como su fascinación por la *moviola*, Delgado recuerda más su acercamiento a

⁷⁶ Aparato que sirve para editar positivos en cinta de 16 y 35mm.

los fotógrafos y como utilizaban el *exposímetro*, aunque no fue un elemento determinante para llevar su carrera hacia la fotografía en sí.

En ambos casos, el acercamiento al medio fue a muy temprana edad, la convivencia social se encontraba permeada por el mismo tipo de *campo*, las actitudes, lenguaje, manejos y formas del cine fueron adquiridos tanto por Ripstein como por Delgado por la convivencia diaria y su pertenencia al medio sin haberlo razonado, la influencia familiar en este caso resulta evidente, no únicamente para que se conviertan en directores de cine, sino también para acercarse a los elementos técnicos y tecnológicos que lo mueven.

Es importante mencionar, que aunque no existe un sentido de pertenencia desde la niñez en el caso de Roberto Fiesco, si existe una figura central que logró determinar su gusto por el cine, en un primer momento como cinéfilo, pero después como alguien a dedicarse de lleno en la industria, tal figura es la de su padre. De manera similar a lo que sucedió con Delgado, Fiesco tuvo acercamiento a la industria pero sobre todo en una etapa ya prácticamente adulta, gracias a su padre, quién lo presentó en un rodaje precisamente con Arturo Ripstein, quién le sirvió de alguna manera como motivación para dedicarse a lo que ya había decidido en ese momento, el cine.

El caso de V. Velázquez aunque rompe con la forma de incorporar sus conocimientos del *campo* respecto a cómo lo realizan los otros directores aquí estudiados, tuvo también como figura central para integrar su gusto por el cine a su padre. En menor o mayor medida, la figura del jefe de familia y el gusto por el cine es un elemento común, la *cinefilia* experimentada por los directores a temprana edad gracias a sus padres, motivó de alguna manera el desarrollo del primer aprendizaje derivado de la observación de productos fílmicos.

A manera de contraste, la relación de Fiesco con el aparato tecnológico fue muy diferente a los casos anteriores, Ripstein, por obviedad, su primer acercamiento a un aparato de producción tenía que ser alguno cercano a la producción en 35mm, tanto por la época como por el medio en el que creció, Delgado por otro lado, es un caso diferente, ya que por la época bien podría considerarse que sus primeros acercamientos serían relacionados con el video pero no fue así; mientras que en el caso de Fiesco relaciona su primer

acercamiento a un aparato tecnológico vinculado con el cine con una cámara de video *Hi8*.

Por último, pero de gran relevancia para contrastar este primer bloque, Velázquez considera a la computadora como su primer contacto con un instrumento de cine, instrumento que no necesariamente fue desarrollado específicamente en ese sentido, pero que en la actualidad tiene gran relevancia en el *campo cinematográfico*, tanto en un sentido de producción como al conformar todos los elementos que le rodean, tal es el caso de los *transmedia*⁷⁷.

La vinculación de Velázquez a partir de haber aprendido a utilizar programas básicos de oficina o simplemente utilizar videojuegos en ella, construyeron en él una estrecha relación con el *dispositivo tecnológico*, en ese momento en específico él no conocería su trascendencia, aun así, ya en el momento de dedicarse al medio, tal relación se transforma en *capital cultural tecnológico*.

En estos casos, una posible contradicción con respecto a la selección de cada uno de ellos con respecto a la elección de trabajar sus producciones con formato digital o en 35 mm ¿En qué sentido?, es una aparente contradicción que incluso motivó un poco la presente investigación, en tanto que Ripstein, al tener un primer acercamiento directo con la producción en 35mm, considerada hoy en día como *tradicional o analógica*, es bien sabido que sus últimas producciones y a partir de sus experimentos en digital con *Así es la vida*, se ha convertido en un ferviente defensor de la producción digital.

Por otro lado, Delgado y Fiesco, siendo de generaciones más actuales con mayor relación en su vida cotidiana con las nuevas tecnologías, prefieren en su forma de trabajo los formatos tradicionales. Sin embargo, quién definitivamente si prefiere realizar sus producciones en digital es Velázquez, esto puede ser un indicador de que no necesariamente la raíz del objeto de selección sea motivada por la cotidianeidad con el aparato.

⁷⁷ Giandinoto, 2012. La multiplicidad de relatos del transmedia. La nueva cultura de la convergencia.

Otro punto en común que los entrevistados mostraron fue que ninguno aceptó de manera directa haber tenido motivación familiar, ya que aun habiéndose desarrollado en el medio, no consideran que la familia o amigos cercanos los motivaran a seguir los pasos de sus respectivas familias, en todo caso el “apoyo” más cercano fue la no negativa a hacerlo, es decir, en ningún momento se les prohibió dedicarse al cine.

En un sentido más directo, el conocimiento de los directores referente a los elementos técnicos de las cámaras y aparatos es demasiado diverso, este tipo de conocimiento adquirido determinado como *capital cultural tecnológico* es una muestra respecto a la importancia que le dan los directores a tal área, en el caso de Ripstein, deja el trabajo técnico/tecnológico y lo que se relaciona con ello a su fotógrafo en un amplio porcentaje, lo que lo lleva a conocer de la existencia de cámaras grandes y pequeñas en un primer momento pero no a definir sus diferencias técnicas.

En el caso de Delgado, Velázquez y Fiesco, el uso de la cámara y sus posibles diferenciaciones técnicas respecto a otro equipo se adquirió de manera práctica en la escuela, en un determinado momento de la educación formal han tenido que llevar a cabo el ejercicio de experimentar diferentes “puestos” de una producción, entre ellos el de la fotografía.

Otra diferenciación importante respecto a la cinefilia temprana que experimentan los directores estudiados, es el momento en que se lleva a cabo, eso marcó también una diferencia respecto a la forma de ver cine conforme a la tecnología del momento, en los años 40 y 50 la única posibilidad de ver películas era de manera directa en el cine.

A partir de los años 80 las posibilidades del video y la televisión incrementaron las posibilidades de visualización, tal es el caso de las emisiones de cine mexicano que se realizaban en canales nacionales, las cuales posibilitaron en la juventud de muchos directores como Roberto Fiesco de ver muchas importantes producciones del cine nacional.

En el caso de Víctor Velázquez, aunque la referencia a su padre es fundamental, su acercamiento como cinéfilo surge realmente en el extranjero, con la posibilidad de ver

cine directamente en sala en la ciudad de Atlanta, esto mismo contribuyó a sus propios deseos de realizar cine.

El sentido de pertenencia con respecto a la industria fílmica es también un punto de fuerte consideración respecto a la pertenencia al *campo*, una de las mejores formas de integración o de sentirse como parte del mismo gremio, es el reconocimiento de otros elementos del *campo*, tal es el caso tanto de Roberto Fiesco como de Pablo Delgado, quienes desarrollan un sentimiento de inclusión a partir de la primera presentación de sus trabajos en festivales tanto nacionales como internacionales, no siendo así el caso de Ripstein, quién en todo momento desde su niñez se ha sentido parte de la industria.

Desde otra óptica, los festivales de cine han ido cambiando sus políticas respecto a la recepción de los trabajos, en el último año, es prácticamente obligatoria la presentación en digital por la conversión tecnológica, esto de alguna manera obliga a los directores a trabajar en formatos digitales, sin mencionar todavía a las salas comerciales.

Los festivales de cine en todo caso son representativos para los directores, en gran medida son la primera ventana de exhibición para muchos de ellos, también, como en el caso de Fiesco y Delgado, son el primer lugar en el que se pueden sentir integrados como parte del *campo cinematográfico*, no únicamente por la convivencia con el público que observa su trabajo, sino también con la convivencia con otros realizadores y gente del medio.

La importancia de la presentación de los primeros trabajos es eminentemente el objetivo real de cada director, aunque en el caso de Fiesco, su incursión al medio fue mediante una cinta de su producción y no dirigida por él, lo que si comparte en común con los otros tres directores es el paso de la experimentación de su primera película, en los cuatro casos fueron realizadas en material fílmico, entre 16 y 35 mm, aunque con sus claras diferencias de formato y uso comercial, se mantiene la forma de trabajo tanto por lo costoso como por los requerimientos de cada producción en cada caso.

Como ejemplo de lo anterior, Delgado, Fiesco y Velázquez, se encontraron obligados a realizar su primer cinta en material fílmico, al ser un ejercicio escolar con características específicas (entre ellas el formato y material), en el caso de Ripstein la época determinó el

material utilizado, aun conociendo la diferenciación entre 16 y 35 mm, decide trabajar en el formato más profesional posible.

Este primer acercamiento formal en sus carreras es el que define la percepción de lo que todos denominaron “rigor del cine”, idealizado como un método prácticamente único de trabajo para las producciones en 16 y 35 mm.

Dentro de la práctica de la producción cinematográfica, la operación del equipo comúnmente queda encargada al fotógrafo; empero, el conocimiento de su utilización también es un parámetro que el director tiende a conocer, aunque no en todos los casos, en los primeros trabajos es común que el mismo director realice en ocasiones algunas de las funciones del fotógrafo, a pesar de esto, en cintas profesionales y sobre todo comerciales o “de industria” es muy difícil que esto suceda. Este parámetro de conocimiento del equipo se refleja también en la adquisición de conocimiento tecnológico, por lo que forma parte del mismo *capital cultural* tanto *cinematográfico* como *tecnológico*.

El conocimiento adquirido sobre el uso de la tecnología para crear cine, es complementado con los conocimientos incorporados mediante la observación, tanto en cine como en video, asimismo cada director le otorga diferente relevancia a su propio aprendizaje mediante el quehacer mismo de sus producciones, a pesar de esto, todos coinciden en que el mayor aprendizaje es aquel conformado por su *capital cultural cinematográfico* en su *estado incorporado* mediante su *cinefilia*; sin embargo, es una práctica que todos van perdiendo con el paso del tiempo y las complicaciones de la vida misma, la cantidad de cintas que veían en la niñez y juventud se ve reducida significativamente en una etapa adulta, por lo que esto conlleva a ser más selectivos con las obras que ven.

Asimismo, la *cinefilia* que en un momento definió sus carreras, se convierte en la etapa adulta también en un elemento de *objetivación*, esto debido a que puede obtener de manera física y en formatos asequibles las cintas que les son más relevantes para su aprendizaje; desde este punto de vista el caso de Roberto Fiesco es excepcional, ya que él mismo admite no tener en su poder una colección de películas como tal, aunque si cuenta

con una colección muy amplia de documentos fotográficos originales, comparable con la de la Cineteca Nacional con más de 50 mil piezas.

Es claro que la *cinefilia* con la que inician al menos estos cuatro directores es en extremo variada, mencionan cintas y directores tanto mexicanos como extranjeros, y en todos los casos se mantiene la constante de que cada uno de aquellos trabajos de los cuales aprendieron incitaron un avance en el *campo*, ya sea en un sentido tecnológico o en el uso del lenguaje cinematográfico, aunque desde una perspectiva práctica y parafraseando a Víctor Velázquez, “el lenguaje cinematográfico es en sí mismo un avance tecnológico”⁷⁸, por lo que el conocimiento del mismo también es en sí mismo *capital cultural tecnológico*.

El *estado objetivado* del *capital cultural cinematográfico*, entendido desde el punto de vista anterior como coleccionismo, también se debe ver reflejada en la conservación de sus propias obras, a pesar de esto, únicamente Víctor Velázquez presentó una gran preocupación por mantener sus propias cintas no únicamente en su poder, sino bien conservadas con las condiciones ideales.

El simple hecho de tener el conocimiento sobre cómo mantener sus cintas en esas condiciones, es parte de la incorporación de *capital cultural tecnológico*; en otras palabras, únicamente una persona con relación con el medio de la cinematografía y en específico con el área técnica de conservación, proyección y /o restauración tiene los conocimientos adecuados para poder mantener en buenas condiciones una cinta de celuloide, eso sin contar el hecho de tener el equipo necesario para ello.

Para los otros tres directores, la relación con las copias de sus cintas es más bien lejana, indiferente y despreocupada, incluso en ocasiones sin tener copia en digital de sus trabajos, en este caso el ámbito de la conservación queda relegado a las instituciones, si bien es verdad que es poco útil conservar de manera personal una cinta en 35mm, se observa un demérito también al afán de conservación del material fílmico, a pesar de esto,

⁷⁸ Parte de la entrevista, ver referencia en los anexos.

la conservación que actualmente puede hacerse en medios digitales es una posibilidad de acercamiento de los directores a sus cintas, a pesar de esto tampoco sucede del todo este hecho.

El dato anterior se convierte en relevante al relacionarlo con la exhibición, cada uno de estos primeros 4 directores mantiene un ideal de exhibición considerado por ellos mismos o categorizado como “normal” en sentido técnico; relacionan la normalidad de las películas con la proyección en 35mm. Esto también se debe a que el parámetro de exhibición en ese formato tan comercializado en su momento, tenía estándares similares en todo el mundo, sin embargo, la idealización o especificación de sistemas híbridos digitales de audio con la cinta de 35mm (como el caso del DTS), brilla por su ausencia.

La idealización de proyección de una cinta se convierte también en un parámetro del conocimiento de posibilidades que tienen para exhibir la cinta, en ese sentido, la proyección en 35mm tuvo un nivel de desarrollo en el que finalmente pudo lograrse que fuera muy sencilla, esto debido a los años en el mercado y de desarrollo de esa tecnología; actualmente la estandarización comercial ha cambiado y se ha llevado al límite de lo digital con la incursión del *DCP* y las altas resoluciones *hiperrealistas*.

Regresando a los directores, el ideal de exhibición lo determinan en todos los casos al enfoque comercial del momento, en casos como el de Fiesco, toman en cuenta las posibilidades de mercadotecnia y las posibilidades de exhibición en festivales, de esta forma, se observa una determinante a partir de las posibilidades comerciales para definir las posibilidades técnicas, a pesar de ello, en un sentido estético, le gustaría terminar sus trabajos en 35mm aún a pesar de las cada vez menores posibilidades de exhibición comercial.

En el caso de Víctor Velázquez sucede lo contrario, debido a que tiene un negocio vinculado totalmente a la post-producción, su interés por llevar la película al máximo nivel técnico/tecnológico es mucho mayor y lo sobrepone al nivel comercial, en este caso el *capital cultural* tanto *tecnológico* como *cinematográfico* en sentido *objetivado* se conjuga totalmente con el *institucionalizado* y el *incorporado*, dicho de forma más simple,

la posición de tener una compañía de post-producción le permite mantenerse actualizado sobre las tecnologías a utilizar en una producción.

El aprendizaje e incorporación de conocimientos, tanto tecnológicos como cinematográficos se incrementa significativamente para Velázquez, en su caso, al ser ganador del *Ariel* a los mejores efectos visuales⁷⁹, el premio le da un valor institucional no únicamente a su persona sino a su empresa como una nueva forma de “institución” comercial, generando de esta forma *capital cultural cinematográfico y tecnológico* en su *estado institucionalizado*.

Como caso similar respecto a los ideales de exhibición se encuentra Pablo Delgado, quién hace mayor énfasis a la terminación con sentido netamente estético, pero íntimamente relacionado con las opciones técnicas de producción, hace referencia también a las opciones estéticas de promoción de la película, eso sí, sin salir de la producción en el formato de 35mm.

En el caso de Ripstein, su posición es más práctica, el ideal de exhibición es netamente comercial, por lo que todas las decisiones estéticas de proyección final son determinadas a partir de los convencionalismos comerciales del momento, aunque, a diferencia de Fiesco, no existe la pretensión de realizar la transferencia a 35mm.

Es interesante también la postura referente al momento en que los directores ven por primera vez las tecnologías digitales, con excepción de Fiesco, los otros tres directores mencionan el “inicio” como referencia a momentos diferentes del manejo de la tecnología digital, en el caso de Ripstein, se debe considerar que es un gran pionero del uso de las tecnologías digitales para la producción cinematográfica, por lo que define su “inicio” como el momento en el que se empezaron a desarrollar, mención invaluable en la entrevista, ya que también se debe considerar la gran experiencia de Ripstein en la industria y el manejo del formato “analógico” o “mecánico”

⁷⁹ Edición LV de la entrega del premio de la Academia Mexicana de Ciencias y Artes, “*Ariel*”.

Para Delgado y Velázquez el mencionado “inicio” fue marcado por el inicio de sus carreras académicas, por un lado Delgado conocía la producción cinematográfica “tradicional” gracias a su relación desde joven con el medio, aunque la producción digital la conoce hasta su entrada al CCC, al menos en el sentido de producción; en el caso de Velázquez, admite haber conocido el cine digital en pantalla pero no haber hecho conciencia en ese momento de la diferencia entre éste y las proyecciones y producciones “tradicionales”.

De esta forma, el “inicio” es un referente fundamental a partir de la experiencia individual, sin embargo, la mayor diferenciación aprendida tanto en la escuela como en las producciones profesionales es el llamado “rigor del cine”, es decir, a partir de los primeros ejercicios en video en cada uno de ellos se observa el interés en el formato, tal es el caso de Fiesco, quién desde el inicio no se mostró entusiasmado con el trabajo digital y hace una dura crítica a los llamados videoastas y el formato de video, dónde asegura que lo que genera el video es “improvisación y falta de rigor”.

Desde otra perspectiva, no es que a Fiesco le molesten las nuevas tecnologías, de hecho, le resulta interesante la accesibilidad que se ha logrado, al grado de reconocer las posibilidades de creación incluso mediante un teléfono celular; no obstante, el elemento de mayor comparación a una producción cinematográfica es precisamente la crítica a la falta de planeación de las tomas debido a las posibilidades de exceso de material (en este caso memoria).

Aun así, su postura también la deja en claro al mencionar la actual falta de diferenciación en los festivales de cine respecto a las proyecciones digitales, si bien es cierto que recuerda muy bien conocer las tecnologías digitales a partir de su experiencia como espectador, también es cierto que en la misma industria, sobre todo en el sentido cultural como son los festivales, se notó un desarrollo especial con la presentación de las secciones de cortometraje, ¿En qué sentido?, en la aceptación de cortometrajes de diferentes formatos y la proyección de los mismos con sus respectivos cambios de lente o tecnología, incluido entre estos el formato digital, eso, en la actualidad ha cambiado, ya que difícilmente se mandan a festivales cortometrajes en formato de 35mm.

De manera contrastante, Ripstein se encontraba muy interesado en cuanto se enteró de las nuevas tecnologías, de esta forma siguió su tendencia de mantenerse actualizado respecto a las cámaras a utilizar, ya que había adquirido un gusto por las cámaras cada vez más pequeñas y silenciosas, por lo que la llegada del video y la tecnología digital le pareció el paso lógico a seguir, desde este punto, el *capital cultural tecnológico* en su *estado incorporado* se vio incrementado con el paso del tiempo y el trabajo mismo, además de mencionar la experimentación que llevó a cabo con la salida de nuevas cámaras en el mercado y sobre todo la producción digital.

La accesibilidad juega un papel preponderante en este caso, Ripstein tenía en su hogar accesorios de producción en video con los que fue experimentando y trabajando, de esta forma la *objetivación* también la encontramos en dos sentidos, tanto el *cinematográfico* como el *tecnológico*, asimismo, estos elementos de producción digital le permitieron en la actualidad ser de alguna manera reconocido como uno de los grandes pioneros de la industria cinematográfica digital en América Latina, aun trabajando con el mismo rigor que lo hacía con el formato de 35mm.

Ripstein se encuentra muy consciente del hecho de haber sido uno de los primeros directores en trabajar con tecnologías digitales, gracias a la accesibilidad de los nuevos formatos logró conocerlos no únicamente desde la postura de la producción en películas ajenas, sino en su caso, fue en trabajos de dirección propia. Desconocía además otros trabajos de tipo digital en la época en que lleva a cabo sus primeros experimentos, ya que en ese momento, el *campo cinematográfico* no se encontraba con una postura tan abierta a la experiencia digital y prácticamente no existían trabajos en ese formato, la producción en formatos digitales se encontraba relegada a los videoastas o a directores con deseos de experimentación personal.

Ripstein, como muchos otros directores que posteriormente buscaron la experimentación en nuevos formatos, no únicamente vio nacer la producción digital; fue en gran medida uno de los directores que originó la aceptación de lo digital en el *campo*, tanto por las ventajas referentes a la accesibilidad como por la cada vez mayor calidad de imagen, el *hiperrealismo* al que nos estamos acostumbrando cada vez más es un ejemplo de ello en la

actualidad, sin embargo no para todos los directores es un elemento positivo de la tecnología digital en el cine.

Como ejemplo de lo anterior, Delgado admite tener la inquietud de producir en digital pero no necesariamente con la altísima calidad de imagen que ahora ofrece, en un sentido estético prefiere una calidad en la imagen no tan realista o “limpia”, en sus propias palabras una calidad digital “más cutre”⁸⁰, a pesar de esto, sí se le hace atractiva la posibilidad de trabajar con nuevas cámaras como el modelo *Epix* de la marca *RED* o *Lexa*, en este caso el conocimiento adquirido por su experiencia como espectador con cintas producidas en digital como *Festen* (Vinterberg, Thomas. 1998, Dinamarca), *Los Idiotas* (*Idioterne*, von Trier, Lars. 1998, Dinamarca) y *Dancer in the dark* (von Trier, Lars. 2000, Dinamarca), le proporcionaron en algún momento de su carrera la expectativa sobre la posibilidad de crear en digital, aun así, ese momento llega posteriormente, no precisamente cuando las ve, sino ya cuando se encuentra estudiando cine de manera formal.

Delgado tuvo una experiencia similar respecto a la de Velázquez, al momento de ver sus primeras películas en digital no fue consciente de su diferenciación respecto al tipo de producción, en cambio Velázquez si se sintió entusiasmado respecto a la posibilidad de contar historias mediante los medios digitales.

Un elemento fundamental en la entrevista realizada a Velázquez, es la crítica que lleva a cabo respecto a otros realizadores que deciden trabajar únicamente en 35mm, esto debido a considerar la producción “tradicional” con una carga de “romanticismo” y que, a pesar de las grandes posibilidades que ofrece, también considera producir en ese formato como una limitante, esta crítica cobra importancia al momento de tener él mismo la experiencia de trabajo en 35mm y sobrepone “lo que se cuenta” a la tecnología que se utiliza en cada caso.

⁸⁰ Más barato, pobre, que tiene un mal aspecto exterior. Fuente: Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. © 2007 Larousse Editorial, S.L.

Gracias a esta crítica, se vislumbra el tipo de acercamiento que tiene el director con el aparato tecnológico o el grado de aceptación de una nueva tecnología en su entorno, pero sobre todo el grado de aceptación en su vida profesional y *habitus*, por otro lado es una forma de medición sobre el interés por desarrollar nuevas tecnologías específicas a partir de sus propios trabajos, Velázquez por ejemplo, toma en cuenta desarrollos tecnológicos de otras áreas como útiles o adaptables a la cinematografía, asimismo e igual que Fiesco, considera haber conocido los cambios significativos en el proceso del paso de la edición tradicional en *moviola* a la edición digital, siendo un factor fundamental la posibilidad actual de poder llevar a cabo la edición de una película con una sola computadora portátil, sin tener que pasar necesariamente por un laboratorio cinematográfico cuando se realiza la producción con cámaras digitales.

Para lograr la aceptación de los nuevos aparatos y técnicas, ambos directores encontraron una relación cercana y participativa con el aparato de edición tradicional, incluso Fiesco considera que quien tiene la experiencia de haber realizado la edición de esa forma tiene también “otro sentido de la edición y la precisión”, facilitando de esta forma el aprendizaje de las nuevas herramientas digitales.

Por supuesto, la relación personal entre Fiesco y la *moviola*, en su momento define totalmente la práctica de la edición para el director, siendo probablemente este un elemento de *antiprograma* en términos de Latour, es decir, en el momento en que conoce la edición digital, a pesar de aceptar que es mucho más fácil el trabajo de la edición, sigue manteniendo cierta resistencia a desprenderse de la idea de la forma de editar anterior respecto a la nueva forma que se está adaptando.

La experiencia que relaciona a Velázquez con el aparato tecnológico es netamente dentro del *campo cinematográfico*; no obstante, la computadora no se desarrolló en un principio como un aparato de uso en el cine, fueron los mismos *actores del campo* los que adaptaron de manera gradual su uso en el medio.

El caso de Ripstein resulta interesante y contradictorio; por un lado, es un realizador con una gran tendencia a la experimentación digital, por el otro añora el formato tradicional en blanco y negro. Esto último debido a que el momento en que realizó sus primeras

películas, concuerda con el tiempo de la llegada del color a la industria y califica como un retraso en la manera de hacer ficción cinematográfica la desaparición del blanco y negro.

Se debe considerar que Ripstein crece de manera íntimamente ligada al cine producido en blanco y negro, la transición de esas producciones al uso del color en la industria representa para él el *programa* a seguir en su momento, mientras que su añoranza y gusto por el formato anterior funcionan como los *antiprogramas* en la relación con el negativo. Al realizar un paralelismo entre el momento de la transición al color con la del formato analógico al digital, no opera en el mismo sentido, esto debido a que a pesar del gusto de Ripstein por el formato de 35mm decide trabajar en digital, por lo que el gusto, en este caso, no opera como *antiprograma*.

En este punto puede que se generen al respecto más preguntas que respuestas, por ejemplo, a partir de la postura respecto a los cambios que reconoció Ripstein, ¿podemos entonces considerar que los avances en el cine después del uso del blanco y negro son retrocesos?, definitivamente no debería considerarse de esta forma, ya que el cambio al que se refiere es a la opción, se refiere entonces a la posibilidad de crear en cualquiera de los dos formatos, ya sea blanco y negro o color, mientras que en su etapa de experimentación ambas tecnologías convivían, de forma alejada y con sus plenas diferencias pero el fenómeno de la sustitución de una tecnología por otra aún no termina.

Del mismo modo, también de forma aparentemente contradictoria, Ripstein hace referencia a la creación de cine digital como un elemento “escalofriante” y con elementos comerciales o de entretenimiento “desgarradores”, hace alusión al sistema de audio *Dolby 5.1* y *THX*, dónde los canales de audio se han multiplicado para dar la sensación al espectador de ubicación en la película; sin embargo, Ripstein, acorde a la forma rigurosa de hacer cine, considera ese sistema únicamente como un elemento de mercadotecnia.

En este caso, el “rigor del cine” se ve reflejado en su interpretación de las tecnologías, la misma forma de producción anterior al digital deja huella en él y funciona como un *antiprograma* para la utilización de nuevos elementos netamente digitales.

La posibilidad de selección aparentemente también juega un papel fundamental en la creación cinematográfica, es decir, poder elegir la tecnología a utilizar sin necesariamente

tener que dejar de lado la anterior es también un elemento de participación en la tecnología, si bien ninguno de los 4 directores considera haber participado en la transición digital como un creador de tecnología, tanto Velázquez como Ripstein aceptan y reconocen que el hecho de utilizar los nuevos medios digitales son en gran medida alicientes para considerarse parte de la transición, en el caso de Velázquez la postura es aún más radical, ya que incluso trabaja por la desaparición del positivo e internegativo.

¿Se puede considerar entonces el factor de la posibilidad de elección como el elemento a defender en la transición actual? Para Delgado es factible, al considerar no haber participado hasta ahora de manera directa con el desarrollo de las tecnologías digitales, defiende también la postura de que deben ser bienvenidas las nuevas tecnologías, aunque para él debe mantenerse la opción tradicional vigente.

La pregunta se sigue manteniendo al tener diferentes posibilidades de producción dependiendo la película de que se trate, Fiesco en ese sentido es muy consciente de su elección en formato digital para su última película *Quebranto*, por las facilidades que otorga el formato digital a una película documental. A pesar de esa elección, él nunca ha tenido una cámara fotográfica digital como muestra de su postura radical en ese tema, reconociendo además tener una postura “romántica” respecto al uso de las tecnologías tradicionales.

La vinculación con la añoranza y el “romanticismo” de lo antaño es un elemento que en este caso cobra importancia, ya Velázquez se había referido al formato “analógico” como “romántico”, aunque la pregunta fundamental en este caso nos lleva a intentar comprender ¿Por qué Ripstein, quien trabajó durante muchos años con 35 mm como formato profesional no mantiene la añoranza de ese formato pero si la del uso del blanco y negro?, ¿Es acaso la posibilidad de facilitar el acceso a la estética del blanco y negro en digital un componente que convence a Ripstein para regresar a esa añoranza y romanticismo?

Ripstein y Delgado en ese sentido critican el desarrollo digital comercial de entretenimiento, tal es el caso del uso del 3D y el sonido envolvente; visto desde la perspectiva de las posibilidades de elección de formato que desearía Delgado, son también posibilidades estéticas que cualquier director podría tomar en determinado momento para

expresar su historia, la contradicción podría provenir de ahí, de la aceptación del formato de producción en digital como opción, viéndolo desde esa perspectiva la digitalización se ha quedado atrás frente a formatos como el *3D* y *4D*.

Una de las facilidades de la producción digital es también la posibilidad de creación de los llamados *transmedia*, posibilidades de visualización en diferentes pantallas y con diferentes objetivos, con una misma serie de tomas de una película podemos crear escenas para un videojuego, spot televisivo o cartel publicitario. Los *transmedia* y las posibilidades digitales son una muestra también de lo que Delgado menciona referente a la forma de distribución de películas, ya que mediante la red o la llamada *nube*, provocan que se pierda el sentido de pertenencia del objeto, en este caso representado por películas en formato de disco u otro formato físico.

A Delgado le entristece y desmotiva el uso de las tecnologías digitales *transmedia*, esto debido a que la película como tal ya no es un objeto en sí mismo, viéndolo desde la perspectiva de Bourdieu, es como ir perdiendo nuestro *capital cultural cinematográfico* en su *estado objetivado*, debido a que la película digital es información numérica intangible, mientras que lo tangible de la película le da cierto valor sentimental.

Una situación de interés para el trabajo también es el tipo de equipo con el que cuentan los directores, esto influye de manera directa en la posibilidad de identificación del *capital cultural tecnológico* en su *estado objetivado* y con relación directa con el *campo cinematográfico*. De hecho, los cuatro directores hicieron referencia directa a contar o haber contado en su momento con algún tipo de equipo digital, ya sea una cámara o computadora para su uso en edición e incluso *software* especializado con ese propósito.

Este dato es sumamente relevante en dos sentidos, en primera instancia está terminando un periodo en el que las películas producidas en 35mm sufrían un *transfer* a digital para poder realizar la edición, corrección de color y efectos especiales digitales, para después, mediante otro *transfer* con la película completa realizar la primera copia o *master*; es por tanto relevante que un director, a pesar de no ser partidario de la producción en formato digital, de alguna manera sí necesitara cierto vínculo con el aparato digital para poder llevar a cabo su trabajo en 35 mm.

En segundo lugar, el sentido de pertenencia y accesibilidad de las nuevas tecnologías es sumamente fortificado con la idea de que cualquiera puede tener estos instrumentos de creación, no en referencia únicamente en sentido económico, sino también haciendo referencia al *capital cultural tecnológico* para adquirirlo, es decir, y como ejemplo de esta afirmación, Delgado admite tener una computadora con *Final Cut* y cree además, que cualquier persona podría tener una copia en su computadora. Tal afirmación si bien es verdadera, no lo es del todo, ya que en primer lugar no cualquier computadora puede tener ese programa especializado (únicamente se puede utilizar en sistemas Apple). En sentido estricto, cualquiera puede tener acceso al *software (Final cut)* pero se requiere también de cierto conocimiento tecnológico para identificar y manejar sus propiedades.

Todo lo anterior, se vincula de manera directa con el momento de producción de una película, en un sentido estricto, al momento de diferenciar los dos tipos de producciones, todos los directores hicieron referencia a un elemento primordial: “El rigor del cine”, independientemente de que en ocasiones se vinculara la palabra cine con la producción en 35 o 16 mm, todos atribuyen a los medios digitales falta de “rigor” por las posibilidades que tiene, sin embargo, las posibilidades son otorgadas en este caso por la herramienta, mientras que el llamado “rigor” es en realidad una referencia directa a la planeación con que se llevan a cabo las tomas.

A pesar de eso, cada director sostiene la relevancia de los elementos de producción de forma diferente, referente a la distinción entre las dos formas de llevar a cabo una producción a partir del formato, por ejemplo, a pesar de la coincidencia en el concepto del “rigor del cine”, para Ripstein el primer factor de diferenciación entre la producción en medios digitales y en 35 mm se encuentra en el costo a partir de la cantidad de gente necesaria para operar el equipo, mientras que, para Fiesco y Velázquez es la posibilidad de ver el resultado de forma inmediata.

Los factores de diferenciación son diversos, esos mismos factores son, en parte, los que influyen de manera directa en la toma de decisión de cada director, específicamente en la elección que llevarán a cabo respecto a la tecnología que utilizarán en sus películas, independientemente de que utilicen 35 mm o digital, existe una variedad de tecnologías en cada formato, por ejemplo, en 35 mm existen diferentes marcas de cámaras, negativos y

lentes, en digital sucede algo similar respecto a cámaras, lentes, unidades de grabación de audio, etcétera.

A pesar de la diferencia entre las diversas tecnologías, parece imperar, al menos en estos cuatro casos, el factor económico, todos han mencionado diferentes factores de elección de tecnología, pero sobre esos factores el primero que mencionan es el económico o los recursos en general.

Velázquez por ejemplo, menciona la cantidad de dinero con la que se cuenta para contar una historia, Ripstein y Fiesco hacen un comentario similar, por último, Delgado únicamente hace referencia a los recursos.

Por supuesto, cada uno de ellos relaciona el factor económico de manera diferente con los otros factores, en el caso de Ripstein lo relaciona con la cantidad de gente a contratar, Fiesco hace un comparativo directo de la renta de equipo digital con el de 35mm, mencionando, además, la poca diferencia entre ambos costos, las posturas aparentemente más versátiles son las de Velázquez y Delgado, quienes hacen mención a diversos elementos en general, ya sea para contar su historia o trabajar con el equipo disponible, del mismo modo, hacen referencia directa al sentido estético que quieren tener al contar sus historias por medio del cine.

En ese mismo sentido estético, para Fiesco la importancia de la filmación en 35 mm radica en la riqueza misma de hacerlo en ese formato, el acabado imperfecto como el efecto de *scratch* y/o *polvo* en la imagen son parte de esa riqueza. Dichos efectos o “imperfecciones” pueden ser creados de forma digital, aunque en la actualidad son perceptibles las diferencias. Por ese lado, Fiesco ha admitido que en el momento en que las diferencias entre ambos formatos dejen de ser evidentes será cuando “todos migremos” al formato digital, aunque menciona que los motivos principales por los cuales sucederá serán “su accesibilidad y sus costos”.

El dato sobre el momento en que Fiesco considera que toda la industria volteará a ver la producción de cine digital, tanto en sentido netamente comercial o de entretenimiento como el cine de “autor”, no debería encontrarse tan lejano, la problemática en este caso radica en la información y el uso que le dan los directores a sus conocimientos respecto a

la tecnología que utilizan, es decir, su *capital cultural cinematográfico y tecnológico*. Desde esta misma perspectiva, un hecho tan simple como es mantenerse informado de las novedades tecnológicas en el *campo* es fundamental.

La diferencia sobre cómo se mantienen informados los cuatro directores entrevistados en este apartado no es tan radical, dos de ellos recurren a su *capital cultural tecnológico* para realizar búsquedas en la *Internet* sobre el tema, por otro lado los otros dos recurren a otros elementos del *campo cinematográfico*, en otras palabras, recurren al fotógrafo o a otros directores que se encuentran de alguna manera mucho mejor informados del medio.

Las revistas también juegan un papel importante, ya que forman parte del *campo cinematográfico*, de forma tal que algunas como la *American cinematographer* se convierten en los parámetros de consulta referente a la tecnología misma, es invariable también la respuesta de los cuatro referente a si consultan a algún experto en tecnología para la producción de sus películas, en definitiva todos lo hacen por especialidad, ya sea desde la fotografía, el sonido y/o la edición.

Por ese lado, también las formas de producción cambiaron, el formato de 35 mm representaba una tecnología lo suficientemente estandarizada como para poder también estandarizar tanto la producción como la postproducción.

Con la producción de tipo digital el paradigma sobre la forma de realizar cine cambia, de esta forma como lo indica Fiesco, “ahora cada película tiene su propio método de producción y postproducción”, para conocer ese camino lo ideal es consultar a un experto.

A pesar del experto que se consulte en el momento, de manera directa se intenta vincular la elección de 35mm o digital a partir de la preparación de cada uno de ellos, en algunos casos como Fiesco y Velázquez niegan tajantemente que su preparación académica haya tenido algún tipo de influencia en ese tema, en el caso de Velázquez lo justifica a partir de que en el CUEC la enseñanza estuvo fundamentada en la producción en 35 mm.

Fiesco en cambio, lo justifica a partir de las brechas generacionales; Ripstein, aunque no menciona de manera literal el punto, tiene una brecha generacional amplia respecto a los otros tres, además su formación fue totalmente construida en el ámbito laboral.

2.3.2 El cine dividido.

Una segunda consideración al momento de realizar la primera comparativa de las entrevistas fue el desarrollo de los directores en su etapa temprana como cinéfilos, si bien el grupo anterior de directores tenían en común el haber tenido una relación muy cercana desde jóvenes con el *campo cinematográfico*, ya sea por medio de algún familiar perteneciente a la industria o por ellos mismos haber laborado de manera cercana; para los siguientes 4 casos el eje de articulación por el cual se pueden vincular, es la motivación desde la niñez por un familiar cercano que no tiene relación con la industria de la producción cinematográfica pero sí tienen una cercanía a la *cinefilia*.

Julián Hernández por ejemplo, menciona a su madre como el modelo principal que motivó su gusto por el cine, mientras que Paulina Rosas, Alfonso Coronel y Juan Antonio De la Riva hacen una referencia directa al padre, de esta forma, a pesar de sus diferencias, se puede encontrar que la conformación de su *habitus* es una gran influencia para la generación de su gusto por el cine.

Es de considerar que la primera relación que tienen Hernández, Rosas y Coronel con las películas se establece a partir de la “unión familiar” que genera el cine, esto debido a que mencionan como momento principal de unión la visualización de películas en casa y en algunos fines de semana (en el caso de Rosas) la salida al cine.

En los casos de Hernández y Velázquez, la mayor referencia de películas vistas en familia es acerca de cine mexicano, este dato es de gran consideración sobre todo en la conformación del *capital cultural cinematográfico*, el cual se incorporó a partir de ver cierto tipo de cine específico, por supuesto, en el momento en que veían estas películas a edades tempranas no eran conscientes de tal conformación, ni de la información que estaban recibiendo, es hasta que tienen que utilizar esa referencia al cine mexicano en sus propias producciones, cuando tal conocimiento surge y se vincula.

En estos primeros tres casos los familiares que motivaron la *cinefilia* de los directores en su etapa temprana no tenían en absoluto ningún tipo de conocimiento relacionado con el cine, caso aparte el que hace referencia a Juan Antonio De la Riva, quién pudo desarrollar

su cinefilia de manera distinta puesto que vivió su infancia en una sala de cine (en sentido literal).

La primera diferencia evidente es que De la Riva tuvo la oportunidad de observar las cintas en pantalla grande en formato de 35mm, mientras que los otros tres lo hicieron en una pantalla de televisión, dónde, si bien la era digital no había alcanzado al medio televisivo, el formato era prácticamente equivalente a la experiencia del video, rasgo que hace referencia a su forma de apreciación y socialización con respecto a sus familias.

También se debe considerar que la experiencia de ir al cine es única e irrepetible respecto a otro tipo de experiencias mediáticas, en ese sentido De la Riva experimentó de forma diferente la noción de la presencia en el cine, ya que también tuvo la oportunidad de la convivencia directa con alguien que no pertenecía a la industria en el ámbito de la producción, aunque sí pertenecía en el sentido de la proyección de manera permanente y no en una experiencia ocasional.

Aunque todos los casos hacen referencia a su primer acercamiento a partir de la observación de películas, De la Riva es el único que retoma la importancia que tiene como director que su primer acercamiento sea ver cine, así mismo, expresa que nace desde la niñez su curiosidad por el fenómeno óptico de reproducción, es al mismo tiempo un caso singular respecto a los demás directores, ya que mientras los otros consideran su curiosidad o desarrollo a partir de la creación de películas y del fenómeno de la filmación o grabación, para De la Riva su primer elemento de búsqueda es a partir de la forma en que se proyecta una imagen desde el positivo, por lo que su relación *dispositivo – hombre* se observa desde el otro lado de la producción - proyección.

En el caso de Coronel, la vinculación familiar de su cinefilia fue directa con el padre, no obstante la relación de cercanía con un medio audiovisual fue establecida gracias a su hermana, quién estudiaba comunicación, Coronel ve este hecho como un primer acercamiento motivador para la elección personal de ser director de cine, sin embargo, tanto él como el resto de directores no encontraron una referencia de motivación directa para estudiar o dedicarse al cine, el apoyo recibido en todo caso fue a partir de su

permissividad, es decir, nadie les impidió o intentó impedir que estudiaran o se dedicaran a ello, de manera similar a las otras 4 entrevistas.

Este dato también es importante a partir de la diferenciación tanto económica y social, asimismo dedicarse al cine es también un elemento diferenciador respecto a los demás integrantes de una familia, en ese sentido el apoyo indirecto cobra importancia.

Tal vez el caso que rompe un poco con el esquema es el de De la Riva, ya que poco después de su entrada al CCC, mantiene una relación estrecha con elementos de la industria cinematográfica, tal es el caso de José Quintanar y Jaime Humberto Hermosillo, de quién fue asistente personal en un momento en el que Hermosillo realizaba cintas todavía en 35mm y el hecho de laborar en la industria cinematográfica se encontraba vinculado a las condiciones del sindicato.

El dato anterior es de gran relevancia para la presente investigación, ya que, en sentido estricto, es un referente a la conformación no únicamente de *capital social*, sino también de *capital cultural cinematográfico y tecnológico*, lo anterior debido a que Jaime Humberto Hermosillo es considerado también uno de los pioneros tanto en producción como en proyección digital en México.

También una diferenciación importante es la relación que mantuvieron con los aparatos relacionados con el cine, la cámara, ya sea fotográfica, de video o cine, funciona en la mayoría de los cuatro casos como primer contacto tecnológico con el cine, De la Riva, por obvias razones, su primer contacto que tuvo con un aparato cinematográfico fue del lado opuesto, ya que conoció de primera mano el proyector y la cinta de 35 mm.

En el sentido académico, sobresale Alfonso Coronel al contemplar el cine como su segunda carrera académica, la carrera de *Diseño y comunicación visual* en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) la ve como un complemento para su carrera actual, de la misma forma, los cursos que ha tomado por fuera son también un referente del interés mostrado por el aprendizaje en el sentido académico, por su parte, Rosas también se vio motivada por cursos externos al CCC, sin embargo, tanto Hernández como De la Riva no encontraron interés en el aprendizaje ajeno al medio académico formal y de trabajo.

Alfonso Coronel en este caso, se observa como un director que toma en cuenta la producción cinematográfica a partir de la postproducción a partir del diseño y creación de realidades verosímiles, tal como Manovich⁸¹ menciona, es la influencia directa de los nuevos medios en el cine y viceversa.

Una disyuntiva fundamental al encontrar la relación de los directores con el *campo cinematográfico*, es identificar el momento en que se sienten como parte de la industria del cine, en ese sentido, a pesar del *capital social* generado por ser asistente de un director en activo, De la Riva no siente formar parte de la industria hasta terminar su primera cinta, *Vidas errantes* (1984, México).

De la Riva no se siente parte de la industria porque también la lleva a cabo con todos los parámetros comerciales y sindicales del momento, por lo que son también elementos de configuración y aceptación en el *campo*, aunque esos mismos elementos son los que se derivan del conocimiento adquirido tanto en el medio académico como en el laboral. En cambio, Rosas vincula su inclusión a la industria con el primer trabajo remunerado, mientras que Coronel vincula a la industria de manera directa con la academia, por lo que él conforma su aceptación en el CUEC como parte de su aceptación en la industria y por lo tanto en el *campo cinematográfico*.

Desde una perspectiva diferente, la inclusión en el *campo cinematográfico*, visto desde el punto de vista industrial, no es un punto que le haya preocupado a Julián Hernández, por un lado, la aceptación de sus cintas en el *Festival de Berlín* le abre las puertas de forma comercial y cultural al *campo*; aun así, su pertenencia al medio no la observa en ese sentido, más bien retoma la concepción de dejar un legado en el *campo cinematográfico mexicano*, para él, su trabajo es parte del cine mismo, no de la industria.

La perspectiva de Hernández es un componente diferenciador respecto a la forma de ver el *campo cinematográfico*, sus atributos personales respecto a su personalidad son los que conforman su esencia como director, de la misma forma piensan Rosas y Coronel ya que,

⁸¹ Manovich, 2005. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. P. 358

consideran que tienen cierto carácter o habilidades administrativas que les permiten con mayor facilidad realizar el trabajo de un director, en el caso de De la Riva, su parámetro de relación de un director con el *campo* se encuentra en función de la expresión de su entorno social.

En la comparativa de estos cuatro casos, existe una relación muy similar en los primeros trabajos de cada director conforme a los cuatro directores anteriores, la diferencia se encuentra en que el único caso que considera haber realizado su primer trabajo en digital (o video en este caso) fue Alfonso Coronel, por lo que la conformación de su *capital cultural tecnológico* se refleja de forma diferente, no únicamente en el estado *incorporado*, sino también en el *objetivado*, ya que aunque no lo hace en un formato considerado como profesional, si es importante recalcar que aunque “la cámara no hace al cineasta”, si valora la experimentación con otros formatos.

Las opciones secundarias de Coronel en el momento de realizar su primera película se encaminaban hacia 16mm, sin embargo no le fue posible tener acceso a ese formato en dos sentidos, en primera instancia por los costos que representaba en ese momento y en segundo momento por no tener aún el conocimiento referente a cómo utilizar esa tecnología, son esos los motivos por los que terminó realizando su primer trabajo en *Handycam* de 8mm.

De la Riva también menciona haber tenido una cámara de 8mm para realizar sus experimentos antes de llevar a cabo su primera cinta, igual que en el caso anterior, el *capital cultural tecnológico y cinematográfico* se conforma en gran medida a partir de su experimentación fuera del ámbito profesional. Asimismo, las tecnologías alternativas que pudo haber utilizado se encontraban en el mismo tipo de rango tecnológico, ya que era simplemente un formato más pequeño de cinta pero no de otro tipo de tecnología; esta es una clara muestra del *capital cultural tecnológico* que ha incorporado en sí mismo.

Una diferenciación que relega de alguna manera al formato digital es la expresión “filmarse en cine”, si bien es correcta la expresión a partir de que filmarse hace referencia al *film*, la frase también da a entender que lo que se hace en film es cine y el formato digital no lo es,

la aclaración es pertinente por la respuesta de Rosas dónde afirma...”sé que en algún momento dado va a desaparecer el cine, entonces quiero filmar lo más que pueda”.

La separación entre producción y dirección es también un tema a tratar en el ámbito del *campo cinematográfico*, es raro ver que un director tenga también la función de productor en la industria, en ese sentido, en el ámbito académico tanto Rosas, Hernández y Coronel tuvieron esa experiencia, mientras que por el lado de De la Riva, la experiencia de producción formal se presentó como productor asociado, por lo que la conformación de *capital cultural cinematográfico* en su *estado objetivado* es una relación directa a este hecho, sobre todo por la relevancia que le atribuye a las cintas que él produjo, la importancia en este caso se fundamenta en tener cintas que representan lo que quiere contar en sus historias y le da valor como director.

Ahora bien, las razones por las cuales un director puede considerar alguno de sus trabajos de mayor relevancia que otro son muy diversas; en estos casos en específico hay relación directa con la conformación de *capital cultural cinematográfico* y con la aceptación de ellos en el *campo cinematográfico*.

En primera instancia, Hernández considera su trabajo más importante como una experimentación en el cine, como una forma de aprendizaje respecto a la forma de hacer cine, a tal grado de apenas sentirse realmente listo para hacer su verdadera primer película, del mismo modo, Coronel considera sus últimos trabajos como los más importantes por haber aprendido a realizar su trabajo con mayor estilo cinematográfico.

Rosas por su parte, considera su trabajo más importante a partir de la aceptación de éste con el público y la industria, por lo que es crucial para ella su inclusión al *campo*, en el caso de De la Riva, la importancia que le da a sus trabajos es en función de la expresividad de su realidad social, por lo que vincula sus películas directamente con la realidad del lugar donde nació: Chihuahua. De esta forma, también coinciden algunas de sus películas que considera de mayor relevancia con aquellas donde funge como productor asociado, en ese sentido la relevancia de ser parte propietario de sus cintas es un elemento de *objetivación*.

De la Riva también hace una mención muy interesante respecto al papel de los festivales de cine con respecto a sus películas, en el momento en que ganó premios a nivel nacional los festivales de cine no eran tan afamados (1985, 1997, 1998, 2002), ni mucho menos existía la cantidad que hay ahora, por ejemplo, el Festival de Guadalajara lleva 29 años operando y es el más antiguo del país, en la actualidad, tan solo en el Distrito Federal se encuentran diversos festivales de nicho como Macabro, Mix, DocsDF, De derechos humanos, Para niños y no tan niños, etc. Si bien el mercado de los festivales ha cambiado con el tiempo, también la importancia de ganar un premio de cualquier calibre, esto debido a que como existen más festivales, existe mayor posibilidad de enviar una misma cinta a varios de ellos, por lo que se observa, aunque de manera subjetiva, es más sencillo contemplar la posibilidad de obtener un premio nacional o internacional con una cinta, ya sea corto o largometraje.

Con lo anterior no han de demeritarse los premios otorgados en últimos años; no obstante, la diferenciación es pertinente al encontrarnos en una época en la que las tecnologías de la información facilitan el traspaso de datos, por lo que el envío es mucho más sencillo siendo en formato digital, eso por un lado, por el otro la participación se ha incrementado acorde a la mayor cantidad de festivales en diversas partes del mundo, a eso debemos sumarle la copia en digital que incluso enviándola por mensajería resulta mucho más económico que enviar de 3 a 5 latas de rollo de 35mm⁸².

En pocas palabras, la participación en festivales tanto nacionales como internacionales resulta mucho más económico en la actualidad, por el envío y por la cantidad de festivales que tienen diferentes modelos de aceptación, por lo que una misma película puede participar en diferentes festivales y premios en el mundo.

En el caso de Hernández, su participación en el festival de Berlín representó no únicamente la incursión más estrecha en el *campo cinematográfico*, también representó la culminación de su primer proyecto formal fuera del ámbito académico, ya que gracias al

⁸² No es lo mismo enviar un disco que pesa menos de 100gr. alrededor del mundo por mensajería o correo, que varias latas que pueden pesar diversa cantidad de kilos, dependiendo la cantidad y el tamaño.

festival de Berlín es que logró terminar su cinta, de esta forma, la obtención del premio de Berlín es un referente del *capital cultural cinematográfico* tanto en su *estado institucionalizado* como en su *estado objetivado*, de la misma forma que es un elemento conformador de *capital social* en dos sentidos.

En primera instancia, el entorno del festival de Berlín abrió las puertas a Julián Hernández al mundo, la importancia de su participación en ese festival fue un hecho que ha marcado su carrera, de tal forma que sirve como carta de presentación ante cualquier casa productora y distribuidora a nivel internacional, el segundo sentido es la apertura en México, después de su participación en Berlín, el siguiente paso a nivel nacional fue el festival de Guadalajara, donde también se empiezan a conformar vínculos cercanos con el *campo cinematográfico* en distintos niveles.

La intención de la presencia de Hernández en los festivales y eventos de cine es de observación de películas y no de crear vínculos sociales, incluso intenta evitar al “gremio” de la industria al considerarlos eventos de relaciones públicas más que de celebración cinéfila; algo similar sucede con De la Riva, quién además por un tiempo mantenía incluso una relación de las películas que veía a lo largo del año, en la actualidad sus visitas al cine se han visto reducidas, pero considera observar ahora una buena cantidad de películas en *DVD*.

Por su parte Rosas y Coronel afirman asistir a eventos de cine, sobre todo “los organizados por la Cineteca”, lugar al que también hace referencia De la Riva y que es una representación del tipo de cine que observan. La Cineteca Nacional, cabe aclarar, se caracteriza por programar cine que sale del ámbito comercial para insertarse en la categoría de cultural, de esta forma la visualización de las películas programadas en las salas de la Cineteca es también un elemento de aprendizaje por medio de la cinefilia especializada.

La selección del tipo de cine también tiene una función social; el conocimiento adquirido mediante la visualización de cintas “culturales” o “de autor” permite al individuo la conformación de cierto *capital cultural cinematográfico* en su *estado incorporado* a partir de la costumbre de ver ese tipo de cintas; aunque no se debe descartar la conformación del

mismo tipo de *capital cultural* en sentidos incluso más amplios cuando se observan cintas de tipo comercial.

Probablemente un poco en contra de lo que los otros directores afirman, Hernández no hace una vinculación directa con un tipo de cine o películas en específico, su concepción de aprendizaje por medio de la visualización de cine es muy amplia, intenta ver todo tipo de películas y en la mayor cantidad posible, así amplía su *capital cultural cinematográfico*.

De la Riva por otra parte, aunque admite ya no observar más el “cine americano de entretenimiento”, enumera un listado de cintas que a su parecer son obligatorias para toda persona que piensa dedicarse a la cinematografía, es decir, cintas que son conformadoras del *capital cultural cinematográfico* y no necesariamente adquirido mediante una actividad académica o formal, pero que representan de alguna manera las bases para un primer acercamiento al medio y por lo tanto al *campo*.

En cuanto a sus propios trabajos y a la relación que llevan con ellos, la conservación es un tema fundamental en la observación del *capital cultural objetivado* de propia creación, la realización de una cinta también corresponde a tenerla, aunque la preocupación por tener las copias de sus propias cintas es en realidad baja, esto por dos motivos fundamentales, en primer lugar –como menciona Hernández-, una copia en 35mm no se puede ver más que con un proyector de cine, en segundo lugar se deben tener los cuidados necesarios para mantenerla, por lo que al menos en estos casos se ve una pérdida de interés por mantener una copia con ellos, incluso en formato digital, salvo el caso de Coronel, quién procura mantener una copia digital de su trabajo tanto en copia comercial (DCP) como en copia con posible reproducción digital casera o individual.

La relación de los directores en estos casos con el aparato tecnológico es de poca vinculación –exceptuando Coronel por supuesto, quién además mantiene copias en *DCP* y mantiene su ideal de proyección con la calidad más que con la innovación-, dado esa circunstancia, los ideales de exhibición de cada director mantienen una estrecha relación con su preferencia tecnológica, por ejemplo, tanto Hernández como Rosas mantienen su ideal de proyección en 35mm, mientras que Coronel únicamente hace referencia a la copia

ideal y el *aspect ratio*⁸³; de manera sorprendente, De la Riva hace mención de las tecnologías digitales, en un sentido de no crearse expectativas futuras respecto a la proyección o visualización de sus películas en televisión y/o video (incluso pensando en la piratería).

Existe también una diferenciación fundamental respecto a cómo es el primer acercamiento con las tecnologías digitales, la practicidad de aprender con ellas en la academia es el referente común de entendimiento con el aparato tecnológico del medio, sin embargo, tanto Hernández como Coronel mantienen la idea de la separación del video como un tipo de expresión en sí mismo, al mencionar que “cuenta con características diferentes al cine”; desde esa postura, no tendría ningún sentido la realización de ejercicios en ese formato en la academia, al menos en términos formales de cine.

Tal disyuntiva sigue formando parte de la discusión sobre la cinematografía como lenguaje o como técnica, si bien el lenguaje cinematográfico es un desarrollo en sí mismo a partir de las posibilidades del manejo de cámara, equipo de producción y *software* de edición que se han desarrollado a lo largo del tiempo, los medios digitales no se cierran ante las posibilidades y limitantes que el formato mecánico o analógico ofrece.

Otro orden de circunstancia es el del *medio video* al que hace referencia Hernández, dónde la conformación del *video-arte* plantea en sus inicios la experimentación y conformación de un lenguaje propio; a pesar de esto, la base teórica al momento de contar historias sigue manteniendo una estrecha relación con el *montage* (*montaje*).

Esa separación del *video-arte* con el cine es el motivo principal por el cual Hernández no se ha visto motivado con la llegada de la tecnología digital, su crítica principal la lleva a cabo a partir de ver las tecnologías digitales como un formato más, ese punto de vista es compartido por Rosas y De la Riva. A la crítica mencionada anteriormente le suman el

⁸³ *Aspect ratio* o *relación de aspecto de pantalla*, hace referencia a la relación existente de una pantalla entre el largo y el ancho, por ejemplo, una pantalla de televisión analógica tenía una relación de 4:3, mientras que una pantalla alargada o ancha como la de un cine, su relación es de 16:9, en términos de pixeles existen muchas variantes, por ejemplo el aspecto *Full HD* de 1920x1080 y 4K de 7680x4320.

factor de posibles fallos en las nuevas tecnologías y el hacer que impere la historia que se cuenta por sobre el formato en que se encuentre realizada.

Tampoco por el punto anterior se debe entender que todo es crítica contra el formato digital, en todos los casos se hace referencia a la practicidad, la gran ayuda en el flujo de trabajo y la inmediatez de la imagen, menciones que son un reflejo directo de su *capital cultural cinematográfico y tecnológico*.

Un último elemento de estimulación para Coronel es el *capital económico* con el que se debe contar para trabajar el formato digital, siendo mucho menor al de 35mm, a pesar de esa “ventaja” Hernández prefiere el formato mecánico / analógico si tiene las posibilidades económicas para llevar a cabo la película, en ese sentido pone a debate que el factor económico sea su principal elemento de decisión.

Desde esa misma perspectiva, Hernández retoma el tema del “rigor del cine” y recuerda su experiencia en el *Rally Malayerba*, dónde utilizó tecnologías digitales para ganar el premio, de esta forma crea una referencia total de su gusto por el formato analógico, ya que trabajó de la misma forma que si hubiera trabajado con 35mm, por lo que tuvo la particularidad de tener una toma ensayada varias veces, asimismo, cuando llega a trabajar en formato de video, intenta con su fotógrafo realizar los efectos ópticos necesarios para hacer que sus tomas no parezcan realizadas en el formato digital.

La transición del formato analógico al *cine digital* es una de las vivencias que los directores contemporáneos están atravesando, aún pese a la diferencia de edades y de cantidad de películas, es el tema que por ahora busca trascender en la industria, retrocediendo un poco en la historia del cine sobre la conformación y construcción del lenguaje cinematográfico, el desarrollo de un lenguaje propio le llevó al cine años de experimentación, los emplazamientos de cámara, los tipos de corte, etcétera.

Cómo ejemplo de lo anterior, se encuentra la transición del cine mudo al hablado, el lenguaje cinematográfico se vio transformado y quedaron reminiscencias del lenguaje anterior, se modificó poco a poco hasta lograr ser lo que conocemos hoy en día, en ese sentido, el *cine digital* como medio aún lleva poco tiempo en desarrollo.

Para Hernández el *video* como tal debiera mantener o desarrollar un lenguaje propio para no ser tratado simplemente como un formato de soporte más, además también hace referencia a la posibilidad de fallo de las tecnologías digitales y una mención ejemplar al referirse a la “nube” como un elemento que en cualquier momento puede conllevar la destrucción de la información, es una postura justificada, en referencia a que en el formato analógico la filmación es un fenómeno físico/químico que termina con una impresión en un soporte físico, mientras que en el ámbito digital todo es una abstracción representada por unos y ceros.

La posesión de dispositivos, tales como cámara, luces y equipo general de producción se ha considerado *capital cultural cinematográfico y tecnológico* en su *estado objetivado*; aunque es importante resaltar que en la producción en 35 mm es recurrente la apuesta por la renta de equipo, esto debido a que, como menciona De la Riva, las cámaras se discontinuaban de manera muy rápida y representaba un gasto innecesario si el objetivo no era hacer negocio de la renta de equipo.

La postura de la renta de equipo también la mantiene Hernández, aunque en el caso de Coronel sucede lo contrario, es un hecho interesante y curioso, sobre todo porque el equipo de Coronel es plenamente digital, desde la cámara al equipo de edición, de esta forma su adquisición si bien es más accesible que una cámara de 35mm, también es más susceptible de llegar a ser obsoleta en menor tiempo por la incorporación cada vez más rápida de avances tecnológicos.

La obsolescencia en este caso es un factor más de diferenciación entre los tipos de tecnología, otros elementos de este tipo comentados por los directores fueron desde la inmediatez hasta la cantidad de material que se puede filmar o grabar; no obstante el tema del “rigor del cine” sigue siendo una constante, establecida por la cantidad de material disponible y la forma de trabajar.

Desde el punto de vista de Hernández, la diferencia radical se fundamenta en la formación del director, sobre la forma en que el director hace su película a partir de las libertades que proporciona el video, Rosas y Coronel de la misma forma opinan que al realizar una película en digital se debiera trabajar “con la misma rigidez que el cine”, frase que como

también se ha mencionado anteriormente refiere a la conceptualización de que la grabación en digital no es cine.

En el caso de Rosas, entiende el *cine digital* con las características y ventajas necesarias para que cualquiera pueda realizar un buen trabajo en ese formato, a menos que la persona sea muy “tonta”, de esta forma su consideración respecto a las habilidades que debe tener un director en formato de 35mm son diferentes, con ideas más claras, contundentes y rígidas.

Un punto de importancia sobre la diferenciación de formatos es el relacionado con el aspecto económico (lo toca Hernández). Se refiere a los costos de las diferentes fases del proceso de hacer una película, por ejemplo, una cinta en 35mm en la actualidad puede resultar con costes similares a la producción en digital, en el momento de la postproducción el camino de una película en 35mm es lineal, es decir, del revelado y positivado del negativo, etcétera, mientras que en el caso del digital la consideración de gastos va en sentido de la corrección de color y la cantidad de tomas y material a editar, lo que repercute en la cantidad de horas de trabajo en edición.

Lo anterior se encuentra íntimamente relacionado con la inmediatez del *cine digital*, para De la Riva la inmediatez es el principal factor de diferencia, dicho factor otorga a la producción cierta seguridad de la imagen grabada, la velocidad en que se puede editar actualmente gracias a esa inmediatez y a la reducción de incertidumbre o latencia de la imagen en 35mm.

El objetivo de la conformación de la imagen final siempre va determinado a partir de la calidad de imagen que se quiera, por supuesto, la calidad va también en función de lo que el director desee expresar por medio de la imagen, para De la Riva por ejemplo, la calidad es el primer factor en el que piensa al momento de elegir un tipo de tecnología sobre otro, Coronel por otro lado, habla sobre el concepto de la imagen, mismo que además es concebido desde la preproducción o creación del guión, Hernández hace mención acerca de la expresión personal e intereses creativos, mientras que Rosas hace la selección a partir de lo que desea ver en la pantalla.

En síntesis, si bien son elecciones personales los motivos de discriminación de tecnología, en un primer acercamiento la condición económica había sido el primer planteamiento, sin embargo, en este cuestionamiento los motivos surgen a partir de los factores estéticos y visuales.

También la condición del “gusto” por la tecnología que trabajan es un factor determinante, al preguntarles sobre si lo que han trabajado con tecnología digital o de video les ha gustado mantienen una postura positiva, en el caso de De la Riva, aún no ha trabajado con las nuevas tecnologías digitales, de esta forma plantea que si existe la posibilidad de trabajar en 35mm él lo seguiría haciendo en ese formato, aunque también es consciente de las expectativas del formato digital actual y de la cada vez más cercana desaparición del formato de 35mm, en ese sentido apuesta a la calidad y rigidez de los valores estéticos a la historia por contar.

Para Hernández el trabajo con el formato digital fue de su agrado, aunque considera que dicho formato debería ser utilizado en casos específicos; en pocas palabras, hacer una separación a partir de determinar para qué tipo de trabajos se quiere un formato y para cuales otro.

Coronel habla en este caso sobre las limitantes del formato de 35mm, motivo suficiente para considerar su gusto total por el formato digital, Rosas, aunque menciona tales limitantes también, responde tener preferencia por el formato analógico a partir de la estética; en sus propias palabras por tener un “look más fino”.

Dentro de la misma conformación del *capital cultural tecnológico*, también existe una íntima relación con el *campo* dónde se desarrolla el sentido de pertenencia, por lo que la búsqueda de información sobre los avances tecnológicos se ve permeada por el *capital social* de cada director, por ejemplo, la información que llega a manos de Hernández, Rosas y Coronel respecto a las novedades tecnológicas en la industria, es por medio de amistades o personas de su entorno escolar o de trabajo.

En contraste, De la Riva no mantiene una curiosidad por mantenerse informado en esa área, mantiene un sentido práctico al momento de filmar una película y busca la mejor tecnología disponible en el momento con la ayuda de su fotógrafo.

En el mismo orden de ideas, Hernández tampoco es un gran seguidor de la búsqueda de información tecnológica, de entrada porque él mismo mantiene una distancia respecto a su uso en el medio profesional, en última instancia su interés se ve motivado a partir de la idea de que las nuevas tecnologías ofrezcan como resolución un producto expresivo en sí mismo.

También puede considerarse la postura de Hernández con un sentido práctico, él mismo no hace consulta a especialistas en tecnología al momento de llevar a cabo una producción; pero si hace consulta a partir de un posible fallo sobre lo que ya se encuentra utilizando, en el caso de De la Riva el trabajo de consulta a un especialista tecnológico se lo deja al fotógrafo, mientras que Rosas y Coronel procuran consultar a especialistas respecto a las tecnologías que pueden o no utilizar en sus producciones, de esta forma, los cuatro mantienen una diferente forma de utilizar tanto su *capital social* como su *capital cultural tecnológico*.

A partir de la manera individual de manejar su *capital*, la influencia de su preparación y formación se torna relevante, mientras que para Rosas y Coronel su formación académica ha sido un gran eslabón en la conformación de la selección de tecnología, para Hernández y De la Riva no es así, no obstante, se debe tomar en cuenta que Rosas y Coronel aún se encuentran muy cercanos al ámbito escolar (en sentido temporal) mientras que el mismo Hernández hace mención sobre su lejanía con el CUEC en ambos sentidos.

2.3.3 El triste juego del *capital cultural*.

No se debe perder de vista uno de los ejes principales de la presente investigación, es verdad que las entrevistas entregan cierto material interesante a partir de la vida y obra de los directores de cine entrevistados, sin embargo, la conceptualización y vinculación con los instrumentos de análisis son los que ayudan a encontrar los elementos de disyuntiva entre ellos para la posible selección de tecnologías en sus trabajos.

En principio, podría resultar una simplicidad el hecho de mencionar que cada uno de ellos hace la selección por motivos llanamente personales, desde ese punto de vista la situación se complejiza al determinar la situación social, económica, académica e incluso política de cada uno de ellos, en ese sentido, el trabajo de Bourdieu con respecto al *capital cultural*⁸⁴ es la primer herramienta útil en tal disyuntiva.

El motivo principal por el cual el *capital cultural* es representativo de las experiencias, objetos y reconocimientos adquiridos en el caso de los directores, es porque vincula directamente estos elementos con sus “ventajas competitivas” en el *campo cinematográfico*; tales elementos no hacen referencia únicamente a la cinematografía, ya que en la mayoría de los casos y respuestas de cada director se encontraron relaciones directas entre las experiencias cinematográficas con las tecnológicas.

Tal vinculación es también un referente acerca de la forma en que cada director estableció su relación personal con los *dispositivos tecnológicos* cercanos y la convirtieron en *capital cultural*, es un tipo de aprendizaje a partir de su experiencia con las máquinas, tanto de producción como de proyección.

Al analizar en primera instancia el *estado incorporado* del *capital cultural*, tanto en sentido *cinematográfico* como *tecnológico*, la interrelación existente con el director se establece en las ventajas que adquiere para su pertenencia al *campo cinematográfico*, es decir, lo que de manera cotidiana aprendió y aprehendió en esos dos sentidos para mejorar su forma de trabajo o su *habitus* como elemento perteneciente al *campo*.

⁸⁴ Bourdieu, 1979. Los tres estados del capital cultural. P. 12.

Por ejemplo, tanto Ripstein como Delgado fácilmente aprendieron y aprehendieron el lenguaje utilizado en una locación, debido a haberse encontrado desde edades tempranas en ese ambiente, en ese sentido el *capital cultural cinematográfico* que fueron incorporando es muy amplio. Desde esa misma perspectiva, para Ripstein la facilidad del conocimiento del manejo de cámara y la moviola son parte de su *capital cultural tecnológico*, evidentemente también se encuentra relacionado con el cine, pero es un elemento circunstancial, ya que posteriormente al utilizar tecnologías digitales, ciertos elementos aprendidos de la tecnología mecánica serán modificados y reaprendidos para su acoplamiento con la nueva tecnología.

Además, la separación de ambos tipos de *capital cultural* es también un elemento a considerar muy importante, por ejemplo, a excepción de Ripstein, De la Riva y Delgado, los demás comentaron haber tenido una vinculación directa con la visualización de películas mediante el medio televisivo, así que mantuvieron una relación estrecha en sentido tecnológico con el aparato de reproducción muy cercano al video.

En ese primer momento es evidente también que no se conformó en los directores un aprendizaje respecto a la realización en televisión, tampoco eran conscientes de las conversiones que muchas de las cintas emitidas sufrieron para su adaptación a la pantalla chica, sin embargo los años que pasaron frente al televisor fueron suficientes también para que en ellos se reconociera el papel del *aparato* en su vida cotidiana.

Debido a la edad, Delgado no queda exento de la posibilidad de haber pasado por un proceso similar a los otros directores, aunque él mismo no hizo mención de tal experiencia y por lo tanto no fue tomada en cuenta en ese proceso.

Es importante mencionar la diferenciación con Ripstein y De la Riva, ya que ambos directores aprendieron la visualización del cine en la sala desde la niñez y juventud, es claro que Ripstein además tenía la “ventaja” de encontrarse dentro del *campo* mismo.

En la incorporación de *capital cultural tecnológico* la diferencia se polariza, para Ripstein su aprendizaje y vinculación con el *aparato tecnológico* fue amplio –en este caso la cámara y la moviola-, por consiguiente, sus primeras incorporaciones estuvieron relacionadas con el fenómeno óptico del registro en el celuloide, por el lado de De la Riva,

la vinculación con el *aparato* de reproducción motivó de forma diferente al director, intentando descubrir su funcionamiento desde el fenómeno de la proyección.

En sentido técnico el fenómeno físico es el mismo, aunque la base operativa y de producción no lo es, de esta forma, éste puede ser uno de los componentes esenciales de diferenciación para la selección de tecnología en el campo profesional; primeramente, debemos recordar que Ripstein en cuanto se entera de las tecnologías digitales y el video decide experimentar con ellas, por lo que su motivación y entusiasmo resultan evidentes, por otro lado De la Riva no muestra el mismo interés.

Por supuesto, el elemento familiar es de gran relevancia para la conformación de *capital cultural*, de esta forma, se observa que todos los directores hicieron mención del padre o la madre (en la mayoría de los casos el padre), con una vinculación al gusto por el cine en diversos sentidos, por ese lado, el cine se observa como un elemento de cohesión familiar, tanto a partir de la *cinefilia* observada en algunos de los casos como a partir de la participación en las producciones.

¿Cómo es que funcionó como elemento cohesionador en el caso de Ripstein y Delgado?, para estos dos directores el elemento que integraba a algunos de los elementos familiares fue precisamente el hecho de participar con su propia familia en las producciones que llevaban a cabo, de esta forma la socialización se encontraba a la par entre familia y amigos, el resultado de tal cohesión fue la conformación de *capital social* y el aprendizaje del comportamiento y *habitus* del gremio.

El recuerdo del primer contacto con un instrumento o *aparato* relacionado con el cine es también una forma de observar su *capital cultural tecnológico*, en algunos de los casos la cámara fue la que estableció tal relación. Los casos excepcionales son dignos de mención al tener una idea diferente acerca de los dispositivos tecnológicos que se pueden vincular al cine.

El primer ejemplo de esto es el caso de Coronel, quién a pesar de haber tenido su primer contacto con un elemento de creación audiovisual con una cámara, el primer dispositivo de producción de cine fue el tripie, hace mención de este detalle mediante una anécdota

referente a la ayuda que prestaba a amigos y compañeros del CUEC antes de ser admitido en la institución.

El tripie, herramienta de uso general en los medios audiovisuales, en este caso es visto por el director como un instrumento de vinculación tecnológica y social al *campo*, además tiene mayor relevancia debido a que Coronel asevera su sentir vinculante a la industria por medio de su aceptación en el CUEC, por lo que el tripie también representa un lazo estrecho con la industria y por lo tanto al *campo*. Al mismo tiempo, representa también el aprendizaje de Coronel conforme a cómo se realiza una producción.

A partir de lo aprendido con ese instrumento se generó *capital cultural* en dos sentidos, en primera instancia *cinematográfico*, al ser observador de la forma en que se realiza el trabajo de producción, en un segundo momento *tecnológico* puesto que, aunque él no operaba la cámara de manera formal, si mantenía una estrecha relación con quienes lo hacían y eso fue también una “oportunidad” de aprendizaje de las tecnologías utilizadas por sus amigos.

El segundo caso de mención sobre la primera relación excepcional con un dispositivo relacionado con el cine es el de Velázquez, el uso cotidiano de la computadora es parte del *capital cultural tecnológico incorporado*, tal conformación establecería con el tiempo una motivación por el trabajo digital, en gran medida es de considerar que el acercamiento temprano con la computadora lo acostumbró a trabajar en esa plataforma, por lo que, finalmente su selección por el formato digital puede deberse a la comodidad de trabajar con una tecnología con la que ha tenido contacto toda su vida.

Desde el punto de vista de la conformación de *capital cultural*, trabajar en una plataforma digital representa una gran ventaja en comparación a trabajar con el formato de 35mm, en primera instancia porque es parte de su *habitus*, por lo que la facilidad en el manejo de las nuevas tecnologías hace más asequible el medio.

Cabe mencionar, gracias a esta crítica, que la aceptación de las transiciones tecnológicas en el *campo cinematográfico* se han visto cada vez más abiertas a la generalidad tecnológica, es decir, en un principio la incursión del sonido al cine es en sí mismo un avance que se integra pensando en mejorar al medio, en la actualidad, los avances

tecnológicos que podrían parecer ajenos a la industria son más fácilmente asequibles o utilizables en la industria, por ejemplo, el uso de la *Internet* para el manejo de la información digital, la búsqueda de canciones e imágenes o la visualización de tomas realizadas mediante dispositivos personales como un *ipad*, incluso el desarrollo de *teléfonos inteligentes* ha permitido la creación de aplicaciones específicas para su uso en la cinematografía.

Si comparamos a Velázquez con un caso contrario como es el de Julián Hernández, quien admite no haber tenido un contacto cercano con la computadora ni instrumentos digitales, encontraremos que la preferencia por el formato de 35mm es una polarización posible de este hecho, sin embargo, la aceptación de Hernández para trabajar en las nuevas tecnologías es un elemento más de incorporación de *capital cultural cinematográfico* que *tecnológico*, esto debido a que se encuentra más bien motivado por las posibilidades de proyección que por las ventajas y posibilidades de creación en digital.

Cada director además tiene una conformación muy diferente de su propio *capital cultural cinematográfico*, aunque un elemento común es la visualización de películas, la pasión *cinéfila* que se construía día con día desde la niñez hasta la actualidad, es de importancia recalcar que en los primeros años y los de juventud, los directores tenían grandes oportunidades de ver muchas películas, con el paso del tiempo la cantidad baja debido a aspectos circunstanciales y al trabajo mismo en el *campo*, esto quiere decir que la construcción de *capital cultural cinematográfico* en su *estado incorporado* en la niñez y juventud es mucho mayor, en el entendido que se establece en función del hábito de ver películas.

Algo similar sucede con el hábito de asistir a festivales y eventos de cine, desde la postura de ser espectadores en algunos casos únicamente asisten a ver películas con tendencia cultural o “de autor”, en otros casos simplemente ya no asisten a estos eventos a pesar de ser un gran vínculo con el *campo cinematográfico*.

La escasa mención del cine “comercial” deja en evidencia el poco interés mostrado en este tipo de películas, desde esta perspectiva, la conformación de *capital cultural cinematográfico* y *tecnológico* se puede observar minado, sobre todo en el sentido de que

las grandes producciones con sentido comercial son las que comúnmente tienen mayor trascendencia en el uso de las novedades tecnológicas en el *campo*.

Desde la perspectiva anterior, la observación de cintas “comerciales” queda plenamente justificada para la conformación de *capital cultural tecnológico*, un claro ejemplo de esto es a partir del llamado cine de “autor”, por ejemplo, Delgado hace mención de la película *La celebración (Festen, Vinterberg, T., 1998, Dinamarca)* como recuerdo de ser una de las primeras películas que vio de producción digital, atendiendo a ese dato, él mismo considera la opción de realizar alguna película en formato digital no tan sofisticado, de esta forma el haber visto *Festen* funcionó como un elemento de motivación a futuro.

Un dato que también es crucial para la presente investigación es la tecnología que utilizaron los directores en sus primeras películas, es importante resaltar que el único que menciona un formato diferente al mecánico de 8, 16 o 35mm es Coronel, todos los demás vivieron su primera experiencia en el formato analógico.

La vinculación que se establece entre los directores y el formato analógico desde esta perspectiva se manifiesta en dos sentidos, en un primer momento es un formato de producción profesional o semiprofesional que es el único disponible, tal es el caso de Ripstein, en segunda instancia la producción en 16mm funciona como herramienta de aprendizaje, por lo que la relación entre el dispositivo y el director es únicamente de paso para la profesionalización, por último la producción en 35 mm representa el ámbito comercial; aun así, casos como el de Hernández son una muestra de que la creación misma de cine es en sí mismo un aprendizaje.

Lo anterior evidentemente no implica que los directores no conocieran otras alternativas en el momento de dirigir su primer cinta (a excepción por supuesto de Ripstein quién conocía aparte del formato profesional el formato de 16mm), de antemano, se debe reconocer la importancia del formato de 16mm en la academia, ya que es precisamente el que se utilizaba para educar a los directores tanto en el CUEC como en el CCC, de esta forma la obligatoriedad del uso de ese formato en sus trabajos finales fue un constructo acerca de la percepción de lo que debe ser el cine.

En pocas palabras, utilizar un formato mecánico / analógico como parte del proceso de formación no es únicamente una acción correspondiente al ámbito académico, es también un elemento de reconocimiento de la tecnología a utilizar en sus carreras.

Desde la perspectiva académica, la participación de cada director respecto a la configuración o desarrollo de una nueva tecnología en el cine queda limitada primeramente por el aprendizaje formal, es decir, al uso de la tecnología que conocen primeramente en la academia, en un segundo plano por la tecnología dominante en el mercado; por ejemplo, Velázquez hace mención respecto a que prácticamente cualquier elemento tecnológico puede ser vinculado hoy en día a la industria cinematográfica aunque considera que su forma de participar en la conformación de nuevas tecnologías es simplemente consumiéndolas.

La postura de Velázquez recae en una forma de uso simple de las nuevas tecnologías, pero al parecer es la visión más cercana a las posibilidades de creación tecnológica de parte de los directores, en cambio, existe también la postura negativa, representada por la negación a consumir y utilizar nuevas tecnologías, sobre todo de parte de los directores que deciden trabajar mayormente con 35mm.

La conformación en este caso de *capital cultural tecnológico* se aprecia desde la perspectiva del consumo y aplicación al *campo cinematográfico* más que de la creación tecnológica, si bien es cierto que ese podría ser el papel de la academia en función del desarrollo de la óptica o de nuevas formas de grabación, es importante comenzar a considerar una vinculación entre los desarrollos tecnológicos con posibles aplicaciones directas en el cine.

Ahora bien, en referencia a los conocimientos de cada director sobre las diferencias de formatos, los elementos comunes vinculantes a las ventajas y desventajas de cada tipo de tecnología son en sí mismos el principal reflejo de *capital cultural tecnológico*, por supuesto en menor o mayor grado, por ejemplo, la mayoría de los directores entrevistados hizo referencia a la inmediatez de la imagen, lo cual indica que ya han tenido alguna experiencia para conocer tal característica, experiencia que por supuesto en ese momento

fue conformadora de *capital cultural*, haya sido este un conocimiento adquirido en la academia o no.

Partiendo de las posibles ventajas y desventajas que ofrece cada formato, el elemento de diferenciación en común para todos los directores fue el denominado “rigor del cine”, caracterizado como la planeación formal con la que se llevan a cabo las tomas al trabajar en el formato de 35mm, tal planeación tan “rigurosa” resulta de esa forma por la cantidad limitada de material con la que se cuenta para filmar.

El “rigor del cine” debe ser entendido como una forma de trabajo, si bien es la forma común en que se realizan las producciones en 35mm, puede llevarse a cabo el mismo tipo de planeación en una producción digital, de esta forma, la integración del *capital cultural cinematográfico* -entendido en este caso como los conocimientos relacionados con la forma rigurosa de trabajo-, con el *tecnológico* –en este caso las ventajas de la producción digital- representa una clara ventaja en el momento de producir cine digital.

El “rigor del cine” ha sido entendido por los directores –al menos los entrevistados- como la principal característica de uso de una tecnología específica, de alguna manera satanizando la producción digital por no tener tal rigor, sin considerar la posible aplicación de una buena planeación en producciones digitales futuras.

En otro sentido, el “rigor del cine” también es visto como un reto, para Rosas por ejemplo no cualquiera puede realizar una buena toma en 35mm; a pesar de esto, gracias a las libertades que se pueden tomar en una producción digital considera que prácticamente cualquiera puede llevar a cabo una buena toma; desde esa perspectiva, Rosas prefiere trabajar en 35mm también para poder afrontar el hecho de seguir trabajando en un formato que requiere de ciertas capacidades específicas para trabajar de forma tradicional.

Con Fiesco y Hernández sucede algo similar, la perspectiva que manejan de la producción digital o video es que debe considerarse como un medio independiente, con su propio lenguaje y forma de trabajo, no necesariamente ser visto únicamente como un formato más que está acaparando el mercado. A pesar de esta visión, y de hacer mención de grandes directores con fuertes aportaciones tecnológicas al cine, la preferencia al utilizar

el formato tradicional sobre el digital hace mella en el espíritu de búsqueda de ese nuevo lenguaje audiovisual, ya sea llamado cine o medio video.

Visto desde una perspectiva tal vez más purista respecto a las historias que se cuentan mediante el lenguaje cinematográfico, Velázquez y De la Riva le dan mayor importancia a la calidad de la historia que se cuenta en cada película sin importar la tecnología que se utilice, de esta forma el “rigor del cine” se transforma en un elemento de calidad pero no necesariamente de la forma de producir la imagen, sino de la historia por contar.

El elemento de la expresión de una historia con calidad es también retomado por Delgado, su motivación desde niño se define a partir de la lectura de sinopsis de películas, en gran medida, su pasión por contar historias la descubre por su relación con la tecnología del video (en su caso del formato *Beta*); no obstante, la conformación de *capital cultural cinematográfico y tecnológico* aprehendido en las locaciones es lo que definió en él la forma de trabajo denominada como “rigor del cine”, en sentido estricto, fue la vinculación de ambas experiencias lo que lo lleva no únicamente a decidirse por ser director de cine, sino también a conocer la forma de trabajo para lograr serlo y definir -ya sea por la comodidad de ser el formato con el que creció o por cuestiones estéticas- su gusto por la producción tradicional.

Al confrontar las entrevistas desde la perspectiva de la conformación del *capital cultural* en su *estado institucionalizado*, resulta claro que el primer elemento de institucionalización con el que cuentan la mayoría de los directores es el académico. Es de reconocer la importancia que conlleva estudiar una carrera de cine como un cierto tipo de “ventaja competitiva”; sin embargo, es claro que un título universitario no es el único parámetro de reconocimiento institucional en el *campo cinematográfico*.

Uno de los elementos más comunes de reconocimiento institucional y que sirvió de parámetro de selección en la presente investigación es la participación y recepción de premios en festivales de cine, en casos como el de Fiesco y Hernández, la recepción de un premio internacional no sirvió únicamente para que fueran reconocidos en la industria, también funcionó como un aspecto personal de identidad con el medio, es decir, sentirse

como parte de la industria gracias al reconocimiento en un festival y a la recepción y crítica del público de ese festival.

Una referencia que hace Fiesco es la aceptación de trabajos diferenciados en festivales de cine, si bien hasta hace pocos años en diversos festivales tanto nacionales como internacionales no se permitía la inscripción de largometrajes en formatos digitales, el cortometraje, al ser considerado aún como un formato de experimentación tenía más abierta la posibilidad de participación; aunque también se pasó por un periodo de transición en el que se permitía la participación en ambos formatos, aunque actualmente es cada vez más difícil la participación en 35mm.

En un sentido estricto, Ripstein, por la época en que comienza a realizar sus trabajos de cine, no obtiene la “ventaja” de la institucionalización académica; sin embargo, tiene todas las ventajas de *capital cultural* en estado *incorporado* y el *capital social* de su familia, aun bajo este parámetro, logra obtener premios internacionales muy importantes, por lo que la institucionalización se conformó a partir del reconocimiento de la industria misma.

Como contraste, el mismo Ripstein realiza una fuerte crítica a la industria en México, al hacer referencia sobre el interés actual por ganar un premio *Ariel* en lugar de otras preocupaciones más importantes para el medio, desde ese punto de vista, la conformación de *capital cultural institucionalizado* se transforma para tomar él mismo la postura de una institución viviente.

3. Código de análisis: *Capital Cultural*.

En este apartado en específico se subraya la importancia del *capital cultural* como eje argumentativo de la relación Hombre – Dispositivo, mediante el análisis de las entrevistas con categorías generadas a partir de la realización de una múltiple codificación en el manejo de las entrevistas, de esta forma se utilizó la *codificación abierta, axial y selectiva*, en un segundo momento, tal codificación permitió la comparación de elementos entre las entrevistas y se obtuvo un segundo grupo de categorías de análisis.

La realización del análisis posterior a la definición de dichas categorías se llevó a cabo a partir de la vinculación con el aparato teórico, que en este caso fueron tres conceptos; como eje del análisis se estudia la referencia directa de las categorías con el *capital cultural* tanto en sentido *tecnológico* como *cinematográfico*, tal eje sirve como objeto de estudio en las relaciones Hombre – Dispositivo (Máquina o aparato) que propone Bruno Latour y finalmente la relación de las categorías finales con la situación tecnológica actual y la forma de ser representada en los medios audiovisuales contemporáneos, esto determinado mediante la percepción de los medios digitales que ofrecen Manovich y Darley, principalmente.

Las categorías que se utilizaron a partir de la codificación axial fueron divididas en dos partes, en primera instancia se realizó un listado de las categorías que se relacionaban con las respuestas de cada director, la frecuencia con que se mencionaron y la relación con la codificación selectiva, en este caso únicamente entre el capital cultural en sus tres formas (incorporada, institucionalizada y objetivada). Acto seguido se realizó una nueva codificación numérica utilizando 1 cuando la codificación de cada director se encuentra relacionada con el uso o la preferencia de uso de tecnologías digitales, -1 cuando la codificación de cada director hace referencia al uso de 35 o 16mm y 0 cuando tal codificación no es relevante para el uso o no de algún tipo de tecnología.

La segunda codificación de (1, 0, -1) se llevó a cabo entre paréntesis a partir de la tabla de codificación axial por cada tipo de *capital cultural*, siendo el primer código referente a la

producción, el segundo a la post producción y el tercero a la proyección, por ejemplo, si la codificación axial tiene entre paréntesis (1, -1, 0) indica que tal codificación tiene relevancia para el director en su toma de decisión de utilizar tecnologías digitales en la producción, tecnologías analógicas en la postproducción y no es relevante al momento de realizar la proyección.

Asimismo, se encontraron elementos que contienen tanto referencia positiva como negativa al uso de tecnologías digitales, en ese caso se realizó la codificación como 1-1.

Las codificaciones de las categorías relevantes en común que se analizan para los ocho directores son las siguientes: *Experiencia como espectador, Gusto, Educación o experiencia informal, Experiencia formal, Experiencia analógica, Experiencia digital, Familia en el medio, Amigos y Familia.*

La experiencia como espectador

En los ocho casos de los directores para la primer codificación axial la *experiencia como espectador*, se encuentra al menos un elemento de referencia al uso de un tipo de tecnología, de esta forma la única que no establece una relación directa de tal experiencia con la toma de decisión de un tipo de tecnología al momento de la producción es Paulina Rosas, los demás directores relacionan este tipo de experiencia con la posible selección al momento de dirigir una cinta en esta etapa.

Tabla 1. Experiencia como espectador (codificación)

Director	Producción	Postproducción	Distribución
Arturo Ripstein	1-1	1-1	1-1
Roberto Fiesco	-1	1-1	-1
Julián Hernández	-1	-1	-1
Víctor Velázquez	1	1	1
Paulina Rosas	0	0	1
Alfonso Coronel	1	0	1
Pablo Delgado	1-1	0	1-1
Juan Antonio de la Riva	-1	0	-1

La *Experiencia como espectador*, al ser una codificación directamente relacionada con el *Capital cultural* en su *forma incorporada* y en el ámbito de la producción, se observa íntimamente ligado en un sentido general a la posibilidad de selección, de esta forma, en directores como Velázquez, Coronel, Delgado y Ripstein la referencia para utilizar tecnologías digitales a partir de la experiencia y de este tipo de *Capital cultural* queda establecido, sin embargo, tanto para Delgado, como Ripstein existen valores dispares debido a que en ambos se relaciona este tipo de experiencia con su posible selección tanto digital como analógico.

Es claro que también existe una gran diferencia en cuanto a la experiencia en la producción que como espectador la relación H – M que establece Latour toma importancia, ya que por un lado se observa una íntima relación entre los directores de cine y el aparato tecnológico de reproducción, pudiendo ser este un televisor o un proyector cinematográfico, mientras que por otro lado la relación H – M también se observa al momento de la producción conforme el uso de un dispositivo que ya no es de observación, sino de creación del medio.

Analizando la relación existente entre Director – Televisor/Proyector, encontramos que se genera *capital cultural cinematográfico* en el ámbito familiar al convertirse la *cinefilia* del padre o la madre en un elemento de unión y tradición familiar.

En ese sentido, como se mencionó en el apartado anterior, seis de los 8 directores le dan gran relevancia al hecho de haber visto películas con su familia en menor o mayor medida, de esta forma, el *capital cultural* -en el mismo sentido que menciona Bourdieu- se genera dentro del núcleo familiar, por lo que comienza a conformarse como parte de su formación como directores en su etapa adulta, es decir, la influencia de la observación de películas en el entorno familiar es parte de la conformación de *capital cultural cinematográfico*, y a partir de la Tabla 1 se observa que también es un elemento que se relaciona con la toma de decisión de las tecnologías a utilizar.

Por supuesto, no con esto se quiere decir que el director realice la selección pensando de forma directa en la relación que tenía con el cine desde niño; no obstante, es una fuerte influencia al momento de realizar su trabajo, ya que forma parte de su conocimiento adquirido respecto al cine, de esta forma se puede afirmar también que el *capital cultural cinematográfico*, conformado a partir de la experiencia como espectadores de los directores, es a su vez parte del vínculo que tienen con el aparato cinematográfico de reproducción.

Ahora bien, dejando de lado la inclinación tecnológica final, la *experiencia como espectador* define no únicamente su relación con el aparato, sino también la forma estética en que observa el cine, así como los valores que puede añorar en sus producciones o reemplazar con modelos tecnológicos diferentes, desde esa perspectiva, la conformación

del *capital cultural cinematográfico* en su forma *incorporada* sirve como encadenamiento entre el aparato de reproducción y el director y es también conformador de la relación entre el director y el aparato de producción a utilizar en su futuro.

Se puede también observar la *experiencia como espectador* a partir de la idea de *inversión, herencia y disposición* de Bourdieu⁸⁵, en ese sentido, para la conformación de *capital cultural cinematográfico* en sentido *incorporado*, la familia de los directores deja como *herencia* en los directores el gusto por la observación cinematográfica, lo cual también genera una mayor *disposición* en el individuo por aumentar su conocimiento al respecto.

En el caso de Ripstein y Delgado no resulta tan evidente tal situación, esto debido a que ellos vivieron el cine en la infancia a partir de la producción, por lo que la *experiencia como espectador* se define en una etapa diferente, sin embargo, en los ocho casos existe una conformación a partir de la observación consciente, con definición de directores favoritos y experiencias de observación específicas como el caso de Juan Antonio de la Riva, quién llevo a cabo la conformación de su *capital cultural cinematográfico* mediante la relación H – M no únicamente a partir de observar las cintas exhibidas en el cine donde vivía, sino también al observar el fenómeno de la *persistencia retiniana* y *efecto phi* en el funcionamiento del proyector.

En el ámbito de la postproducción la relación en las respuestas en la tabla cambia drásticamente, mientras que en la producción el nivel de respuesta de influencia es de 7 de 8, en la postproducción es de 4 de 8, dónde además no hay un elemento en común definitivo, es decir, únicamente 4 de ellos toman en cuenta sus conocimientos a partir de su *experiencia como espectador* en el momento de la postproducción.

Es importante recalcar que la codificación de *Experiencia como espectador* como la codificación de *Experiencia analógica* son las únicas que tienen presencia general en todos los directores, por lo que es un elemento en común para la posible conformación del

⁸⁵ Bourdieu, 1979. Los tres estados del capital cultural. P. 12

habitus en referencia a la selección de tecnología a utilizar, ya sea en la producción, postproducción o distribución de sus cintas.

El *habitus* conformado en los directores de cine, en este caso es un reflejo también de la relación que mantienen con la *experiencia como espectador*; en otras palabras, a pesar de que ya en una etapa adulta todos los directores ven menos cintas que en la edad infantil y adolescente, mantienen por *herencia* el acto de la observación cinematográfica, desde esa perspectiva, es un acto que dentro del *campo cinematográfico* es bien visto al tener mayor bagaje cultural y estético del medio.

La educación o experiencia informal

En La categoría de *Educación o experiencia informal* muestra resultados también muy variables, para Fiesco, Hernández y Rosas no es un elemento determinante al momento de llevar a cabo una selección tecnológica, para Velázquez y De la Riva la *Experiencia informal* fue un elemento de posible determinación de su selección tecnológica, sin embargo, para De la Riva fue hacia un enfoque totalmente analógico, mientras que para Velázquez totalmente digital.

Tabla 2. Educación o experiencia informal (codificación)

Director	Producción	Postproducción	Distribución
Arturo Ripstein	-1	-1	0
Roberto Fiesco	0	0	0
Julián Hernández	0	0	0
Víctor Velázquez	1	1	1
Paulina Rosas	0	0	0
Alfonso Coronel	1	1	0
Pablo Delgado	-1	0	0
Juan Antonio de la Riva	-1	-1	-1

Para los directores restantes, no es un elemento contundente, para Ripstein y Coronel tal categoría es relevante para los ámbitos de la producción y postproducción, mientras que para Delgado lo es únicamente para la producción.

Si se establece la posible relevancia de la categoría a partir de la relación directa se observa que en el ámbito de la producción esta categoría tiene una importancia de 5 de 8, mientras que la de la postproducción de 4 de 8 y la distribución de 2 de 8, es decir, la *Educación o experiencia informal* para los directores entrevistados tiene una mayor

relevancia al momento de decidir un tipo de tecnología en el ámbito de la producción comparado con la postproducción y la distribución.

De esta forma, el *capital cultural cinematográfico*, generado por la *educación* o experiencia informal, tiene una gran relevancia al momento de realizar la película. Aunque no se puede afirmar de manera contundente que de esta forma se defina la selección del formato, es también un elemento a considerar, ya que se encuentra presente en una buena cantidad de casos al momento de la decisión, por lo que es muy probable su incidencia.

La *experiencia informal* en este apartado es también un elemento representativo de la conformación de conocimiento ajeno pero al mismo tiempo relacionado con la cinematografía, tal puede ser el caso de participación en grabaciones como ayudantes y otras carreras como en el caso de Coronel y su educación en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), por lo que la conformación de *capital cultural cinematográfico* no se encuentra del todo ligado a la relación H – M que Latour propone en este caso.

La experiencia formal

Desde otra perspectiva, la categoría de *Experiencia formal* en dirección de cine (refiriéndome específicamente al acto de dirigir un corto o largometraje), a pesar de no ser un elemento en común a considerar en el momento de su posible selección, sí es un referente amplio respecto a las capacidades adquiridas por los directores en sentido tecnológico al momento de dirigir formalmente.

Tabla 3. Experiencia formal (codificación)

Director	Producción	Postproducción	Distribución
Arturo Ripstein	1-1	1-1	1-1
Roberto Fiesco	-1	1	-1
Julián Hernández	-1	-1	-1
Víctor Velázquez	1-1	1	1
Paulina Rosas	0	0	0
Alfonso Coronel	-1	0	0
Pablo Delgado	-1	0	-1
Juan Antonio de la Riva	0	0	0

Esta categoría es también una representación de la conformación de *capital cultural cinematográfico* de manera formal y directa, así mismo, es una referencia a la pertenencia al *campo cinematográfico* a partir del acto de la dirección; sin embargo, no con esto se pretende decir que quién tenga un valor 0 en la categoría no pertenezca al campo.

Se puede observar que la vinculación de la experiencia formal con la selección tecnológica es alta, los valores de representación para la producción son de 6 de 8 en lo general y de 6 de 8 en sentido de selección por tecnologías analógicas, es decir, en todos aquellos directores dónde la experiencia formal es un posible elemento de determinación

de una tecnología particular, se ha inclinado su influencia en mayor medida por la preferencia analógica.

Este dato podría resultar sorprendente, se debe considerar en este caso que todos los directores han tenido relación directa con la dirección formal en 35mm y/o 16mm, ya sea en forma profesional o académica, por lo que, aunque no es un resultado evidente, sí es de gran importancia al momento de la conformación del *Capital cultural* tanto *cinematográfico* como *tecnológico*.

Al realizar un comparativo entre la relevancia de la *Educación o experiencia informal* frente a la *Experiencia formal* como directores, se puede notar que en algunos de los casos como Fiesco, Hernández y De la Riva le dan mayor importancia a un tipo de experiencia, esto se puede notar por el contraste total en sus respectivas codificaciones, por otro lado, un caso que resalta en ambas tablas es el de Paulina Rosas, ya que ella no considera en absoluto estos dos tipos de experiencias.

Es importante recalcar en este caso, que el *capital cultural cinematográfico* conformado en el ámbito académico es parte de la forma *institucionalizada*, así, la formación de los directores ya sea en el CUEC o CCC es un referente institucional de lo que sucede en el *campo cinematográfico*, por lo que también es definitorio en la relación H – M, como un elemento de *programa* desde la perspectiva de Latour.

Dentro del *campo cinematográfico* existen ciertas reglas y parámetros de producción que se van modificando con el tiempo, con la llegada de una nueva tecnología como lo es la producción en digital, instituciones como el CUEC y el CCC mantienen sus valores del *campo* por un tiempo, actuando como *antiprogramas* en los directores respecto a las nuevas tecnologías, este punto se convierte en observable al seguir manteniendo la *experiencia formal* una influencia en 6 de 8 ocasiones la preferencia por la tecnología analógica al momento de la producción.

Desde esta perspectiva, es claro que la *experiencia formal* en dirección, tanto en el ámbito académico como profesional sí es definitoria al momento de tomar una decisión respecto al tipo de tecnología a utilizar, esto se debe a que en la misma *experiencia formal*, al hacer uso de un tipo de tecnología, el director se identifica con ésta y tiene más oportunidad de

experimentar con ella, funcionando la operación como un *programa* de uso, en tanto que de forma institucional, en principio se genera una cierta resistencia, pero al paso del tiempo se configura como parte del *programa*.

Ejemplo de lo anterior es el uso mismo de las tecnologías digitales tanto en el CCC como en el CUEC, prácticamente desde la aparición del video los estudiantes han llevado a cabo ejercicios en ese formato como experimentación; aun así, hasta hace menos de 5 años se permitió a los estudiantes entregar sus trabajos más importantes en formatos digitales, en la actualidad incluso se puede egresar de dichas instituciones con trabajos producidos en formato digital.

Ahora bien, en el sentido de la producción y postproducción los números no son tan dispares; en el caso de la distribución se observa un cambio sustantivo, mientras que en el caso de la *Experiencia informal* únicamente Velázquez y De la Riva tienden a ser influidos por esta categoría, en el caso de la *Experiencia formal* solo Rosas, Coronel y De la Riva no lo contemplan.

La experiencia analógica

La *experiencia analógica* es el segundo elemento que todos los directores mencionan en común, en sentido estricto, era de alguna manera natural, esperar que el contacto con la tecnología tradicional tuviera una fuerte influencia al momento de seleccionar un tipo de tecnología en el ámbito de la producción.

Tabla 4. Experiencia analógica (codificación)			
Director	Producción	Postproducción	Distribución
Arturo Ripstein	-1	-1	1-1
Roberto Fiesco	-1	0	-1
Julián Hernández	-1	-1	1
Víctor Velázquez	-1	1	1
Paulina Rosas	-1	0	-1
Alfonso Coronel	-1	0	0
Pablo Delgado	-1	0	-1
Juan Antonio de la Riva	-1	-1	-1

De esta manera, a partir de la experiencia analógica no existe un disgusto con su uso en la producción, esto además tiene que relacionarse de manera directa con la mención en las entrevistas del concepto denominado como *Rigor del cine*.

A partir de la tabla también resulta claro que la selección por la tecnología analógica pierde importancia en esta categoría al momento de la Postproducción y la Distribución, no de forma total, pero si es de considerar el dato entre una primera relación de 8 de 8 a una relación 3 de 8 (postproducción) y 5 de 8 (Distribución).

La *experiencia analógica* es un referente directo a la conformación de *capital cultural incorporado* tanto *cinematográfico* como *tecnológico*, por supuesto no es referente de la

última tecnología a utilizar en el medio, pero sí es una conformación de conocimiento muy puntual ya que se requieren de conocimientos específicos para operar equipo de producción y proyección en 16 o 35mm.

Todos los directores entrevistados tuvieron contacto con la operación del formato analógico, ya sea en producción, proyección o ambos, en ese sentido, todos tuvieron la oportunidad de conformar conocimiento específico del *campo*, asimismo, se constituye tal conocimiento como parámetro para la tecnología digital posterior. En casos como el de Ripstein y De la Riva, quienes se formaron totalmente en el ámbito analógico, tomaron de referencia su *capital cultural cinematográfico y tecnológico* para acoplar o no una nueva tecnología.

Desde esa perspectiva de uso, la *experiencia analógica* puede ser considerada en determinados casos como *programa* y en otros como *antiprograma*; en otras palabras, la experiencia misma del manejo de un tipo de tecnología puede dar pie a intentar utilizar nuevas tecnologías para resolver el mismo problema o evitarlas.

Por ejemplo, para Ripstein la amplia experiencia con el formato de 35mm lo llevó a experimentar con los nuevos formatos digitales, si bien el *programa* debería ser considerado a partir de la nueva tecnología, la misma experiencia del director funcionó como el elemento detonador para la experimentación. Por otro lado, para directores como Julián Hernández y Roberto Fiesco, la experiencia con el formato en 35 mm los ha dejado satisfechos en cuanto al trabajo que realizan, por lo que siguen prefiriendo el formato analógico, en ese sentido la *experiencia analógica* funciona como *antiprograma* de las nuevas tecnologías.

Al ser la *experiencia analógica* no únicamente un elemento de conformación de *capital cultural*, sino también de configuración del uso de un tipo de tecnología, se puede afirmar que sí es un elemento que influye de manera directa en la toma de decisión de un tipo de tecnología en los tres momentos de creación y visualización de una cinta.

La preferencia en la postproducción por la tecnología analógica puede ser determinada por diversos factores, la que predomina comúnmente es la practicidad a partir del *Rigor del*

cine por tener menos tomas al final y poder ser seleccionadas al momento mismo del rodaje (script).

La posible causa de una menor preferencia por tal formato al momento de la postproducción es también determinada por la facilidad del denominado *transfer*, es decir, “transformar” a un formato digital las tomas realizadas en la producción para llevar a cabo la edición en digital y posteriormente realizar otro *transfer* a 35mm. Tal *transfer* por supuesto tiene costos elevadísimos, tanto por los químicos que se utilizan en el revelado y positivado como los aparatos a utilizar en la captura cuadro x cuadro.

La opción del *transfer* se convirtió en un común denominador de las cintas en 35mm para postproducir en estos últimos años de transición al digital, de esta forma se desplazó en su momento el uso de la *moviola*, siendo una posibilidad probablemente más limitada respecto a la edición en digital pero mucho más económica, en este sentido podría representar una ventaja, por otro lado, el uso de la *moviola* también implica llevar el *Rigor del cine* a un nivel extremo.

Por el lado de la distribución, la primera ventaja aparente es la unificación del formato comercial de 35mm ya que una cinta terminada en ese formato podía ser distribuida en cines comerciales, esto debido a que se podían reproducir sin problemas, en los inicios de las proyecciones digitales, la falta de una estandarización de formatos limitaba demasiado la proyección, tal problema se solucionó con la llegada del *DCP*. Aún existen en el mundo cines comerciales que no han realizado su transición a los sistemas de proyección digital, sobre todo los cines independientes, por lo que aún existe cierta ventaja de “universalidad” respecto al formato, ya que es común encontrarnos en las grandes cadenas de menos una sala con la capacidad de reproducción en 35mm.

También es un dato interesante que el nivel de relación de importancia de la categoría al momento de la postproducción baja a 4 de 8 y vuelve a subir en la distribución a 7 de 8, es decir, la importancia de la *Experiencia analógica* para los directores entrevistados sí es un punto a considerar al momento de un rodaje y de mostrar la producción al público.

El Rigor del cine

El *Rigor del cine*, utilizado en este caso como categoría, mantiene un gran vínculo con la *Experiencia analógica*, por un lado todos los directores en algún momento mencionan el término como una característica primordial de las producciones en formato analógico, es importante recalcar en este punto que la idea que se tiene sobre el *Rigor del cine* es precisamente un término construido en el *Campo cinematográfico*, por lo que, se incluye como parte de este apartado de la *Forma incorporada* del *Capital cultural*.

¿En qué se diferencia entonces la *Experiencia analógica* del *Rigor del cine*?, La respuesta se encuentra en la experiencia y el concepto, por un lado la *Experiencia analógica* es el registro mental de sus actividades relacionadas con el *campo* que tienen que ver con la tecnología “tradicional”, mientras que el *Rigor del cine* es la idea construida no necesariamente de esa experiencia, bien puede ser una idea adquirida o comentada en el mismo *campo* sobre cómo se realiza una producción en 16 o 35mm.

Tabla 5. Rigor del cine (codificación)			
Director	Producción	Postproducción	Distribución
Arturo Ripstein	0	0	0
Roberto Fiesco	0	0	0
Julián Hernández	-1	1-1	0
Víctor Velázquez	-1	0	0
Paulina Rosas	-1	-1	0
Alfonso Coronel	-1	0	0
Pablo Delgado	-1	-1	0
J. Antonio de la Riva	-1	0	-1

De esta forma, la idea del *Rigor del cine* es una influencia importante al momento de llevar a cabo una selección tecnológica, esto se observa desde el momento en que todos los directores hacen mención de ello y lo relacionan con las ventajas y desventajas de trabajar el cine en formato analógico, sin embargo, al momento de trasladar la idea a

categoría de análisis, los resultados no son en referencia directa total a un momento específico de la producción, postproducción o distribución en todos los casos.

La codificación a partir del *Rigor del cine* en este caso se observa con un fuerte sesgo al momento de la producción, sobre todo porque marca una preferencia a la tecnología analógica con una relación de 6 de 8, esto indica también que la conformación de *capital cultural cinematográfico* que se genera al trabajar con las tecnologías analógicas se encuentra íntimamente relacionado con la forma de trabajo, no necesariamente el conocimiento de operación de la tecnología, sino también el esquema y ritmo de trabajo.

Un ejemplo de lo anterior es la diferenciación básica de las filmaciones en 35mm frente al cine digital, con los formatos analógicos tradicionales se realizaban ensayos de una toma, esto debido al costo tanto de la cinta como de su manejo, de esta forma se realizaban pocas tomas, por otro lado en el cine digital se pueden grabar los ensayos, con la posibilidad de grabar una cantidad prácticamente infinita de tomas, es aquí donde el *rigor del cine* toma importancia como forma de trabajo, ya que se puede aplicar el mismo rigor al cine digital, lo cual facilita el flujo de trabajo al momento de la postproducción.

El *rigor del cine*, como forma o flujo de trabajo, es un elemento conformador de *capital cultural cinematográfico*, esto debido a que es parte de los conocimientos que se requieren de manera habitual en el *campo cinematográfico* para operar en el momento de una producción y hacer una diferenciación al momento de la toma de decisión del formato a trabajar, en ese sentido es acertado aseverar que influye directamente al momento de la producción; no obstante, la perspectiva cambia al momento de la postproducción y distribución.

Por otro lado, desde la perspectiva de Latour, la relación $H - M$ en este punto específico es complejo, ya que se refiere más a la actitud que toma el individuo o los individuos dentro de un set, por lo que la relación $H - M$ se conjuga en un sentido de actitud más que de relación directa.

En ese sentido, la percepción del *rigor del cine* en el ámbito de la postproducción y distribución es muy diferente, si bien es cierto que se tienen menos tomas al momento de la edición, también es cierto que ya no se lleva a cabo la edición de forma directa en la

cinta fílmica, en el caso de la distribución, aún se distribuyen cintas alrededor del mundo en formato tradicional de 35mm en algunas salas.

Lo anterior también se ve reflejado en la Tabla 5, por lo que sirve también como argumento para sustentar que el *rigor del cine* es un elemento que influye directamente en la toma de decisión de la tecnología a utilizar al momento de la producción, pero no lo es en la postproducción y distribución.

La experiencia digital

En otra categoría y a manera de contraste, la *Experiencia digital* resulta ser de gran relevancia para casi todos los directores (únicamente Juan Antonio de la Riva considera no haber trabajado en formato digital), a partir de la codificación, se puede observar que tanto para Hernández como Fiesco la *Experiencia digital* que han tenido ha contribuido a que sus elecciones al momento de la producción sean predominantemente por el formato analógico.

Tabla 6. Experiencia digital (codificación)

Director	Producción	Postproducción	Distribución
Arturo Ripstein	1	1	1
Roberto Fiesco	1-1	1	-1
Julián Hernández	-1	1	-1
Víctor Velázquez	1	1	1
Paulina Rosas	1	1	0
Alfonso Coronel	1	1	0
Pablo Delgado	1	0	0
Juan Antonio de la Riva	0	0	0

En el ámbito de la postproducción, la relación de influencia es de 6 de 8 y todos ellos como posible determinante hacia las tecnologías digitales, este dato es preponderante, ya que se encuentra íntimamente relacionado con las opciones de postproducción digital actuales, sin embargo, la misma *Experiencia digital*, que en algunos de los casos de los directores es influencia directa de la proyección en digital, al momento de considerar este aspecto en la distribución no únicamente desciende el factor de relación, sino que además se encuentra dividido en una relación de 2 de 8 en ambos tipos de tecnología.

Por supuesto, la *experiencia digital* puede ser muy variada para cada director, a diferencia de la *experiencia analógica*, esto debido a las muy diversas formas actuales de producir en

digital, desde la simple grabación con cámaras digitales hasta el uso de los *transmedia* y lo que Darley considera como *cultura visual digital*⁸⁶.

A partir de esta perspectiva de la *cultura visual digital* y lo que considera Manovich como *opulencia mediática*⁸⁷, refiriéndose a que en la actualidad es más sencilla la apreciación cinematográfica que la escrita, la *experiencia digital* de los directores dentro de la cinematografía es mucho más sencillo de apreciar, por lo que se relaciona directamente tanto con su *experiencia como espectador* como con su *experiencia formal e informal*.

Es decir, la *opulencia mediática* que describe Manovich, no es únicamente aplicable a la apreciación, sino a la construcción de discursos audiovisuales más digeribles por medio de la nueva tecnología a partir de la producción misma, tan solo los *transmedia* que dan al director la posibilidad de utilizar tomas directas de la película que producen, para ser utilizados en la publicidad de la misma o en la creación de otros elementos audiovisuales crean ese mismo efecto.

Desde ese punto de vista del cambio de percepción audiovisual en el que nos encontramos actualmente, la *experiencia digital* se configura como eje de las nuevas formas de creación, es por ello que un director recurre siempre a un especialista tecnológico, ya sea el fotógrafo o el postproductor para determinar las posibilidades de sus cintas tanto para una mejor producción, postproducción y distribución final.

Es ahí donde la *experiencia digital* de los directores retoma su importancia respecto a la influencia que puede generar al momento de decidir un tipo de tecnología, sobre todo en el mundo actual, esto se debe a que el director que tiene una experiencia digital conforma en ese momento cierto *capital cultural tecnológico*, por lo que, al tener ese referente se convierte automáticamente en una influencia, siendo esta consciente o no.

Los datos en esta última tabla son contrastantes respecto a la categoría de *Experiencia analógica*, donde la influencia es mayor aunque igual de dividida, en el ámbito de la

⁸⁶ Darley, 2002. Cultura visual digital. P.15.

⁸⁷ Manovich, 2005. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. P 130.

postproducción la relación también conforma un contraste, mientras que en la experiencia analógica encontramos una relación de 2 de 8 para cada tecnología (con un total de 4 de 8 en nivel de influencia), en la *Experiencia digital* encontramos una relación de 6 de 8 como influencia de selección de tecnologías digitales.

Los resultados del contraste entre ambas categorías no es gratuito, de entrada porque las experiencias en ambos casos son muy diversas, por ejemplo, en el *campo cinematográfico* pueden ser establecidos ambos tipos de experiencia a partir de ser espectador, tener relación con artefactos tecnológicos relacionados con el cine o incluso estar en contacto con una producción formal, en el caso de la *Experiencia analógica*, es un tanto más difícil el acercamiento, además de representar de manera física el fenómeno de la *persistencia retiniana* y *efecto phi*.

La codificación de ambos tipos de experiencia es también una muestra de las posibilidades y motivaciones de cada director para manejar o trabajar ambas tecnologías en la producción, por ejemplo, en el caso de la *Experiencia analógica*, todos los directores que conocen dicha tecnología la consideran en menor o mayor grado gracias a ese acercamiento, mientras que en el caso de la *Experiencia digital* dos de los ocho casos tuvieron dicha experiencia y no les resultó convincente, por lo que el haber tenido acercamiento a las tecnologías digitales les ha motivado a no utilizarlas, al menos no en sentido cinematográfico.

De esta forma, las posibilidades de selección son muy amplias, el rango se abre desde la posibilidad de utilizar un tipo de tecnología analógica hasta poder utilizar medios digitales *hiperreales*⁸⁸, pero esas posibilidades solo pueden ser pensadas a partir del *capital cultural cinematográfico* y *tecnológico* que tiene cada director junto con sus especialistas.

Desde la perspectiva de Latour, el enlace que se establece entre los directores y el aparato tecnológico se complejiza, la conformación de *capital cultural cinematográfico* y *tecnológico* en este caso es lo que determina las posibilidades de selección respecto a con

⁸⁸ *Ibidem*. P 267.

que máquina o aparato se vinculará el director, por lo que el estudio del enlace cambia a ser también definitorio de con que se enlaza.

El Gusto

Por supuesto, un elemento fundamental es el *Gusto* de cada director, la codificación de esta categoría en específico va ligada también con la preferencia de forma directa respecto a un tipo de tecnología, el único caso que tiene un gusto por ambas tecnologías es el de Ripstein, quien a pesar de que sus últimas producciones han sido realizadas en formatos digitales, no pierde el gusto por el formato analógico.

El caso de De la Riva es menos concreto, durante la entrevista mantuvo una postura neutra respecto a la selección tecnológica; a pesar de que él mismo considera no haber trabajado con las nuevas tecnologías digitales, considera en ambos formatos ventajas y desventajas, sin expresar algún tipo de preferencia a partir del gusto propio por alguna de ellas.

La valoración del *Gusto* expresado por cada director es de suma relevancia para el presente trabajo, no únicamente por ser uno de los elementos clave al momento de realizar la selección tecnológica, sino que también, a pesar de ser un elemento plenamente subjetivo, es representativo de las posibilidades de valoración estética y funcional para cada uno de ellos.

El *Gusto*, en sí mismo, también es un reflejo de lo que en cada director se ha conformado como parte de su *Capital cultural*, es decir, las diversas experiencias y aprendizajes que el director ha acumulado a lo largo de su trayectoria definen en gran medida su gusto específico.

Como caso excepcional, el gusto generado en Pablo Delgado es interesante, ya que a partir de una *Experiencia como espectador* al ver la cinta *Festen* (Vinterberg, 1998, Dinamarca), realizada en digital, se generó en él cierta fascinación por querer realizar un trabajo en formato digital, aunque de manera formal no es necesariamente seguidor de las tecnologías digitales.

La categoría del *Gusto*, en este caso, muestra resultados con una mayor tendencia a la selección tecnológica analógica en el proceso de la producción, con una relación de 5 de 8 y dejando únicamente espacio para la selección digital de 3 de 8, a pesar de que algunos de los directores tienen inclinación abierta por los formatos digitales, el *Gusto* mantiene cierta influencia en ellos para considerar las posibilidades tanto estéticas como funcionales de los formatos analógicos.

Tabla 7. Gusto (codificación)

Director	Producción	Postproducción	Distribución
Arturo Ripstein	1-1	0	0
Roberto Fiesco	-1	1	-1
Julián Hernández	-1	-1	-1
Víctor Velázquez	1	1	1
Paulina Rosas	-1	0	0
Alfonso Coronel	1	0	0
Pablo Delgado	-1	0	-1
Juan Antonio de la Riva	0	0	0

A manera de contraste, en el ámbito de la postproducción el *Gusto* no es un elemento de gran influencia al momento de la selección tecnológica, con una relación de 3 de 8 de manera general y de solo 1 de 8 con tendencia a la tecnología analógica, es un reflejo de que la influencia del *Gusto* en este caso es preponderante al momento de la producción y en mucho menor medida la postproducción y la distribución.

Retomando al concepto de *cultura visual digital*⁸⁹, el *gusto* en la actualidad se configura a partir de los elementos digitales a los que los directores de cine tienen a la mano, por lo

⁸⁹ Darley, 2005. Cultura visual digital. P 15.

que el *gusto* es una reconfiguración de los conocimientos y experiencias del director, en ese sentido el *capital cultural cinematográfico y tecnológico* se reflejan en el gusto por un tipo de selección tecnológica que se conoce y reconoce a través del tiempo.

Por último, las categorías de *Familia*, *Familia en el medio* y *Amigos*, resultaron tener muy poca influencia directa en la selección tecnológica, encontramos únicamente en las codificaciones de Ripstein y Delgado mención de la influencia de su familia, en el caso de la *Familia* en general, únicamente Coronel y De la Riva hacen alguna mención.

En la codificación de *Amigos*, Rosas y Coronel son los únicos donde encontramos la referencia directa, en contraste, observando la respuesta general cuando se les cuestionó *Dónde se informan respecto de las nuevas tecnologías en el medio*, o *Consulta a algún experto al momento de realizar la producción*, la respuesta común es en primer instancia una referencia directa a la figura del fotógrafo, amigos en el medio o compañeros de escuela.

Aunque los mismos directores no consideran a la *Familia* y *Amigos* de manera directa, si lo hacen mediante otras de las codificaciones, por ejemplo, en la *experiencia como espectador*, la figura del jefe de familia juega un papel preponderante al momento de considerar su primer acercamiento al cine, lo mismo sucede con la *experiencia informal* que se genera en Ripstein y Delgado desde su infancia, el papel de la familia en conjunto tal vez pasa desapercibido, no sucede así con el papel del padre o madre en específico que mantienen un gusto por el cine y que generan en el director *capital cultural cinematográfico*.

Lo anterior también quiere decir que si bien las amistades como tal no son un referente directo al momento de llevar a cabo la selección tecnológica, los compañeros de trabajo y academia sí lo son, aunque en un sentido más general, es decir, en todos los casos, los ocho directores admiten recurrir a algún experto que se encuentra informado respecto a las últimas novedades a utilizar para realizar su película; no obstante, tal experto puede ser una influencia tanto en la producción, postproducción y distribución, el único que hace una referencia directa a la postproducción es Fiesco, de esta forma, contempla al experto

en tecnología no únicamente para la producción, sino para llevar a buen término la postproducción de la cinta.

Por supuesto, los referentes culturales respecto al cine y la tecnología no únicamente se conforman mediante las relaciones dentro del *campo cinematográfico* y sus expertos, es la sociedad misma la que actualmente se encuentra generando día con día y mediante el uso de los *medios híbridos* y los *transmedia* la nueva *cultura visual digital*, en ese sentido la diversidad de elementos sociales que sirven de influencia para la selección de tecnología es enorme; sin embargo, los resultados de la presente investigación arrojan elementos suficientes para analizar, dentro de la situación actual, los argumentos de selección de un tipo de tecnología.

Conclusiones.

Después de la realización de las entrevistas y el análisis tanto comparativo como a partir de categorías, queda claro que el *capital cultural*⁹⁰ sí es un eje de estudio mediante el cual se puede analizar la relación Hombre – Dispositivo, en ese sentido, son múltiples los factores que se relacionan de forma directa a la experiencia de los directores de cine, al menos en los ocho casos estudiados desde el ámbito social actual, como es la influencia de la *cultura visual digital*⁹¹ hasta los elementos más íntimos como la *cinefilia* de cada uno de ellos.

La experiencia como espectador, desde esta perspectiva, se muestra como uno de los elementos fundamentales de influencia en la selección tecnológica, esto debido a que es una conformación cotidiana de *capital cultural*, tanto en un sentido de conocimiento como de conducta, es decir, en primera instancia funciona como un detonante del gusto que se genera en el director por su pasión, en un segundo momento funciona como un elemento de disciplina de adquisición de conocimientos no formales.

La *cinefilia* de los directores es una influencia directa del *capital cultural cinematográfico* generado a partir de la *experiencia como espectador*, vinculada desde la niñez o adolescencia, en ese sentido, la adquisición de elementos culturales respecto a la cinematografía es fundamental para los directores de cine, por supuesto, no es del todo un elemento de observación tecnológica en el momento, al menos no de forma consciente desde la niñez, pero sí de observación *a posteriori* de los elementos técnico – narrativos a considerar en los trabajos actuales de cada director. La *cinefilia* en este caso es un elemento de formación de un sentido estético, por lo que su influencia es directa al momento de definición de un tipo de tecnología sobre otro.

⁹⁰ Bourdieu. 1979. Los tres estados del capital cultural.

⁹¹ Darley, 2002. P.15. Cultura visual digital.

Es claro que la *cinefilia* es también representativa de la relación *Hombre – Dispositivo*⁹² en un sentido directo entre los directores y la proyección, pero también lo es al momento de que cada director pretende que el espectador tenga un tipo de relación con la proyección de sus cintas, es decir, mediante la *cinefilia*, se conformó *capital cultural cinematográfico* en los directores, quienes posteriormente pretenden mediante sus trabajos la emisión de un mensaje a los espectadores, mensaje que es a su vez conformador de *capital cultural cinematográfico* a partir de la interpretación y reinterpretación de lo que el director observó a lo largo de su vida y plasma en pantalla mediante un tipo específico de tecnología.

A partir de la idea de la conformación de tal mensaje en el espectador, la relación *Hombre – Dispositivo* se complejiza, de tal forma que ya no es únicamente la relación entre Director – Dispositivo, sino que se cierra la cadena de relaciones como Director – Dispositivo – Espectador.

A pesar de que el presente análisis obtiene como uno de sus resultados fundamentales que la *experiencia como espectador* es de gran relevancia para la selección tecnológica de los directores, no es como tal el eje de estudio entre una relación Dispositivo – Espectador, tal estudio o análisis puede ser un referente futuro de estudio en relación a la conformación de una nueva *cultura visual digital*⁹³.

Lo anterior queda en evidencia a partir de la idea de la multiplicidad de las pantallas de Lipovetsky⁹⁴, la conformación del *capital cultural* en los espectadores actuales en definitiva no es el mismo tipo de experiencia que tuvo De la Riva o Fiesco (por poner ejemplos), ya que, aunque efectivamente se puede seguir visualizando cine en salas y en

⁹² Latour. 1998. La tecnología en la sociedad hecha para que dure, en Domènech, Miquel. Sociología simétrica.

⁹³ Darley, 2002. P.15. Cultura visual digital.

⁹⁴ Lipovetsky, 2009. *La pantalla global*. P. 73.

televisión abierta nacional, también se puede observar en dispositivos de reproducción personal como teléfonos celulares, computadoras y *tablets* (entre otros).

La *cinofilia* o *experiencia como espectador* se ha modificado a través del tiempo y puede, en un futuro modificar el tipo de conducta, gusto, estética y/o selección tecnológica de los futuros directores de cine.

Actualmente, gracias al establecimiento comercial definitivo del cine digital, se corre el riesgo de perder en un futuro las posibilidades de creación en material fílmico, desde esta perspectiva a futuro, la *experiencia analógica* resulta fundamental para los directores actuales para comprender el funcionamiento del cine en sentido estricto, acerca a los creadores a la idea del *rigor del cine* y genera cierto *capital cultural cinematográfico*, no únicamente desde la perspectiva de las posibilidades técnicas que el material fílmico ofrece, sino también en un sentido social; en pocas palabras, la ventaja que representa conocer el funcionamiento mecánico y sus alcances estéticos.

Es importante la *experiencia analógica* para la conformación de conocimientos en el *campo cinematográfico*⁹⁵, este puede ser un aporte genérico para la generación de conocimiento tecnológico a futuro, es decir, para no perder la posibilidad tecnológica analógica ante la fuerza comercial del cine digital, mantener en los planes de estudio y formación de los directores de cine la *formación analógica* es imprescindible para tener un referente tanto en la forma de trabajo como en la estética que los diferencia. Por supuesto, no es una tarea sencilla debido a los altos costes que se van a generar a partir de la falta de material fílmico y su manejo, por lo que es un elemento que vale la pena rescatar en virtud de los conocimientos y *capital cultural cinematográfico y tecnológico* que genera.

A partir de la *experiencia analógica*, la conceptualización del *rigor del cine* es uno de los elementos que caracterizan la selección de tecnología al momento de la producción cinematográfica, si bien no es un elemento conformador en sí mismo de *capital cultural*

⁹⁵ A partir de la conceptualización de Campo de Bourdieu. Bourdieu, 1995. *Las reglas del arte*. P.29.

cinematográfico, sí es parte del conjunto de conocimientos adquiridos en el *campo cinematográfico*, de esta forma, cobra importancia ya que funge como un tipo de disposición al momento de elegir trabajar con un tipo de tecnología en específico, aunque no es necesariamente un elemento que se deje de lado al momento de trabajar con las tecnologías digitales.

El *rigor del cine* puede funcionar como un concepto ligado al uso de material fílmico, sin embargo, a pesar de caracterizarse principalmente por la idea de tener material limitado al momento de la producción, genera una forma de trabajo disciplinada, por lo que no es gratuito que se llegue a pensar que al momento de tener mayores posibilidades de material se rompa con tal disciplina; el *rigor del cine* en este caso es un elemento de consideración al momento de la selección tecnológica, pero es también una posibilidad de forma de trabajo sin importar cual se elija.

La selección de un tipo de tecnología digital también tiene una influencia directa de la misma *experiencia digital* de los directores, así como por un lado es importante la vinculación de conocimientos técnico – estéticos de la tecnología analógica, es de igual o mayor relevancia para la selección de tecnología actual la experiencia previa de diferentes tecnologías, tanto en pantalla como en producción.

Queda claro que la *experiencia digital* es un elemento conformador de *capital cultural cinematográfico y tecnológico*, así como es también de consideración al momento de la producción, postproducción y distribución de una película. Es de relevancia al momento de la producción desde la conceptualización de la misma cinta, esto debido a las formas actuales de producción/postproducción, ligadas íntimamente gracias a los *medios híbridos*⁹⁶; en otras palabras, las facilidades del uso de la tecnología digital para el manejo de la información y su reproducción en diferentes formatos digitales, permite actualmente ser probablemente el principal elemento de selección tecnológica.

⁹⁶ Manovich, 2008. *Software takes command*. P. 75.

Desde esa perspectiva, se debe considerar que la *experiencia digital* se comprende a partir de la producción, pero también de la vinculación actual de los directores con otros elementos digitales de interacción tecnológica, tal es el caso de los *transmedia*⁹⁷, desde esta configuración social de los medios, es importante retomar la idea de que la *experiencia digital* se encuentra en constante transformación al margen de la generación de nuevos dispositivos, pero también se entrelaza con la *experiencia como espectador*, que se modifica día con día y se transforma poco a poco en una *experiencia de interacción tecnológica*, dónde actualmente en un dispositivo de reproducción podemos encontrar elementos de creación, como por ejemplo aplicaciones de edición de video para celulares inteligentes (*smartphones*).

Por supuesto, la *experiencia de interacción tecnológica* se encuentra inmersa en la nueva *cultura visual digital*, sobre todo en el entendido de que un espectador ya no funge únicamente como tal, sino también es un posible agente de creación audiovisual, de esta forma se establece un tipo de relación diferente entre *Hombre – Dispositivo* que también puede ser motivo de estudio posterior en dos sentidos, por un lado las posibilidades de creación mediante los nuevos *medios híbridos* y los *transmedia*, y por el otro las creaciones para esos mismos medios, es decir, los resultados, esto se podría lograr gracias a las dos vías de interacción de dichos dispositivos.

Por último, un elemento de gran relevancia para el establecimiento de posibilidades de selección de un tipo de tecnología en el cine es el *gusto* de los directores, elemento que tampoco es conformador en sí mismo de *capital cultural*, pero que sí es resultado de la conformación mediante todos los otros elementos que configuran sus conocimientos y disposiciones sociales en el *campo cinematográfico*, en pocas palabras, el *habitus*⁹⁸ de los directores.

⁹⁷ Giandinoto, 2012. La multiplicidad de relatos del transmedia. La nueva cultura de la convergencia.

⁹⁸ Bourdieu, 1997. Capital cultural, escuela y espacio social. P. 9.

Los diferentes elementos que conforman el *capital cultural cinematográfico y tecnológico* de los directores, son a su vez elementos de conformación del *gusto* y la visión estética de cada director, por lo que, al mismo tiempo, el *gusto* genera en sí mismo un ideal estético que se refleja al momento de la selección de tecnología en el momento de la producción, postproducción y distribución de una película.

Otro de los posibles pendientes del posible trabajo es la búsqueda de la perspectiva estética a profundidad, más allá de la perspectiva social de los motivos de la selección de tecnología, no obstante, la categorización del *gusto* en los directores es un referente fundamental para la comprensión de la conformación de los ideales estéticos en la selección tecnológica.

Desde ese mismo punto de análisis, no se debe dejar de lado la consideración de los referentes estéticos a partir de la diferenciación tecnológica, dicho de otro modo, las posibilidades de la tecnología analógica como una representación de la realidad con posibilidades de creación a partir del montaje y, por otro lado, las posibilidades de los *medios híbridos*, donde la representación de la realidad ha sido superada para dar pie a la creación ya no únicamente mediante el montaje, sino también a partir de la creación total de ambientes y personajes ficticios.

El enfoque a partir de las posibilidades de creación total mediante los *medios híbridos* se complejiza en el caso de México, esto debido a que la industria cinematográfica como tal no ha alcanzado niveles de consideración en ese sentido, otra perspectiva es la posibilidad de creación de los directores en el extranjero, como un caso extraordinario de esto se encuentra Alfonso Cuarón con la película *Gravity* (Cuarón, 2013, Estados Unidos), cinta en la que se observa un ejemplo claro de creación total de ambientes a partir de *medios híbridos*, por desgracia no es un referente de la cinematografía nacional, más sí lo es del trabajo de un director mexicano.

Con lo anterior no se quiere decir que es necesario dejar de lado las tecnologías analógicas en la producción nacional, es importante valorar las posibilidades que cada tecnología puede ofrecer a las producciones nacionales, consideración relevante para la generación de una industria cinematográfica que no únicamente haga una valoración de los contenidos,

sino también de la conformación de una estética propia con la posibilidad de elegir entre diferentes y diversos tipos de tecnología.

Los elementos aquí encontrados y descritos pueden ser en gran medida coadyuvantes para identificar las necesidades tecnológicas a futuro de los directores de cine, las necesidades estéticas se encuentran ligadas respecto a la formación cultural de cada uno de ellos, por ello es importante vincular estos elementos con la industria y la generación de nuevas tecnologías, formar y fortalecer vínculos en la industria nacional para la experimentación y acoplamiento de tecnologías desarrolladas en el país y no únicamente adaptar las tecnologías extranjeras.

Bibliografía general.

- Acha, Juan.** 2000. *Introducción a la teoría de los diseños*. México, Editorial Trillas, 4ª. Reimpresión. Pp. 179.
- Bazin, André.** 2006. *¿Qué es el cine?*. España, Ediciones Rialp, pp. 395.
- Benjamin, Walter.** 1989. Discursos interrumpidos I. Filosofía del arte y de la historia. Argentina. Taurus. Pp. 206.
- Bourdieu, Pierre.** 1979. *Los tres estados del capital cultural*, en *Sociológica*, UAM-Azcapotzalco, México. Pp. 11-17
- 1995. *Las reglas del arte*. España, Barcelona, Anagrama. Pp. 518.
- 1997. *Capital cultural, escuela y espacio social*. España, Madrid. Siglo XXI Editores. Pp. 182.
- Casas, Armando.** 2006. Aspectos tecnológicos. En Cuadernos de Estudios Cinematográficos. Vol. 10. México, UNAM. Pp.175
- Castellanos, Vicente.** 2005. *Un acercamiento racional y estético a la semiótica cinematográfica*. En *Versión 14*. México, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. PP. 243 – 264.
- Cousins, Mark.** 2005. *Historia del cine*. España, Barcelona, BLUME, pp. 512.
- Darley, Andrew.** 2002. *Cultura visual digital*. España, Barcelona, Ediciones Paidós, pp.333.
- Deleuze, Gilles.** 1983. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. España, Ediciones Paidós, pp.318.

_____ 1987. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. España, Ediciones Paidós, pp.318.

Giandinoto, Gabriel. 2012. La multiplicidad de relatos del transmedia. La nueva cultura de la convergencia. En *Cine Toma, Revista Mexicana de Cine*. México, Paso de Gato, Ediciones y producciones escénicas. P. 34-38.

IMCINE. 2012. Anuario estadístico de cine mexicano 2011. México, IMCINE, pp.223.

Latour, Bruno. 1998. *La tecnología en la sociedad hecha para que dure*, en Domènech, Miquel. *Sociología simétrica*. España, Editorial Gedisa, P. 109 – 142.

_____ 2008. *Re-ensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Argentina, Buenos Aires, Editorial Manantial.

Lipovetsky, Gilles. 2009. *La pantalla global*. España, Barcelona. Editorial Anagrama, pp. 355.

Manovich, Lev. 2005. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. España, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, pp. 431.

Manovich, Lev. 2008. *Software takes command*. USA. Creative commons license, pp.245.

Mattelart, Armand. 2003. La sociedad de la Información: el enfrentamiento entre proyectos de sociedad. En *El Reto de México ante la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información*, Fundación Konrad Adenauer, A.C., México,

McLuhan, Marshall. 1989. *La aldea Global*. España. Gedisa Editorial, pp. 203.

Mora Urquiza. 2011. *Dispositivos de subjetivación política en Cuba: Medio siglo de imágenes de la revolución*. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Sede Académica de México, México, D.F. pp. 369.

Morata, María. 2006. *Nuevas tecnologías en las artes: cine experimental en la época digital*. España, Universitat de les Illes Balears.

OCDE. 2012. *Estudio de la OCDE sobre políticas y regulación de telecomunicaciones en México*. México. OECD Publishing, Solar, Servicios Editoriales S.A. de C.V. pp. 157.

Poloniato, Alicia. 2000. *Ciberespacio y mundos virtuales ¿Ocaso del principio de realidad?* En *Argumentos*, Núm. 36. México, Universidad Autónoma Metropolitana, pp. 5-22

Rodríguez, Luz Marina. 2010. *El cine, estrategia para el desarrollo del pensamiento*, en *Praxis y Saber*, Colombia. Universidad pedagógica y tecnológica de Colombia. Vol. 1 Núm 2. Pp. 87 – 110.

Rubio, Agustín. 2006. *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. España, Universitat Jaume I, Departamento de filosofía, sociología y comunicación audiovisual y publicidad.

Sedeño, Ana. 2009. *CINE DIGITAL: POSIBILIDADES PARA UN CINE SOCIAL Y CRÍTICO*. España: Universidad de Málaga.

Simone, Raffaele. 2001. *La tercera fase*. Editorial Taurus, México, pp. 168.

Strauss, Anselm. 2002. *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Editorial Universidad de Antioquía. Colombia.

Taibo, Carlos. 2011. *Manual básico de producción cinematográfica*. México, IMCINE. Pp.142.

Vela, Fortino. 2008. *Un acto metodológico básico de la investigación social*. En Tarrés, María. *Observar, escuchar y comprender: sobre la tradición cualitativa en la investigación social*. FLACSO, Colegio de México, México.

Wertheimer, Max. 1912. *Experimentelle Studien über das Sehen von Bewegung*. Z. Leipzig. Pp. 161 - 265

Anexos.

Entrevistas piloto y cuestionario final.

Las tres entrevistas piloto fueron realizadas a directores de cine seleccionados también por *muestreo intencional*, con un parámetro básico, que hayan estudiado o estudien algo relacionado con el cine o la producción de medios audiovisuales, quedando de la siguiente forma:

Alfonso Escandón. Licenciado en Comunicación por el ITESM.

Alejandro Murillo. Licenciado en Comunicación por la UNAM

Jesús Quintero. Estudiante de cine en CENTRO.

Después de la realización de las entrevistas y de llevar a cabo la primera codificación se llegó a la conclusión de modificar el cuestionario base y de añadir un posible parámetro de análisis a partir de la conceptualización de los términos *Capital cultural cinematográfico* y *Capital cultural tecnológico*. Por lo que el cuestionario se realizó de la siguiente forma:

Buen día, la siguiente es una entrevista con el propósito de responder a interrogantes relacionadas con mi trabajo de investigación en la maestría en Ciencias Sociales y Humanidades, para evitar la posible tendencia de sus respuestas al final de ella le comentaré el tema de mi investigación, favor de responder con la mayor sinceridad posible, muchas gracias.

¿Cómo fue su primer acercamiento al cine?

¿Hubo familiares o amigos cercanos que lo alentaron a participar en la industria del cine?

¿Cuál fue el primer instrumento de cine con el que tuvo contacto?

¿A qué tipo de cursos ha asistido relacionados con el cine?

¿En qué momento de su vida se empezó a sentir parte del ámbito o la industria cinematográfica?

¿Qué experiencias considera que lo llevaron a tomar la decisión de ser director?

¿Cuál fue su primera película como director?

¿Qué tecnologías utilizó en esa cinta?

¿Conocía alternativas a esa tecnología?

De ser así, ¿Por qué eligió la que terminó utilizando?

¿Ha producido alguna de sus películas?

¿Cuáles considera sus trabajos más importantes y por qué?

¿Qué festivales o premios en los que ha participado considera usted los más importantes y por qué?

¿Qué premios le han sido otorgados y por qué cintas?

¿Asiste a festivales / eventos de cine?

¿Aproximadamente cuántas películas ve al año?

¿Qué cintas considera importantes para su propio aprendizaje?

¿Tiene director o directores favoritos?

¿Qué tan amplia es su colección de películas y cuáles considera sus mejores adquisiciones?

¿Cómo es su relación con las copias de sus propias cintas? –en 35, digital, etc.-

¿Cuándo realiza una cinta considera el factor de exhibición?, es decir, ¿Tiene un ideal de cómo debe ser exhibida?

¿En qué momento de su vida conoce las tecnologías digitales?

¿Cuándo las ve en acción por primera vez? –Producción o pantalla

¿Le entusiasmaron en ese momento?

¿Qué aspectos le resultaron más atractivos de estas tecnologías?

¿Qué tipo de transición tecnológica le ha tocado vivir que sea de relevancia en la industria y/o en su obra?

¿Considera haber participado en ella directamente?

¿Cuenta con equipo propio de producción? ¿De qué tipo?

¿Cómo considera que el equipo con el que cuenta haya revolucionado técnicamente al medio?

¿Qué aspectos considera diferentes al momento de dirigir entre una producción digital con respecto a una tradicional en 35mm.?

¿En qué sentido es diferente?

¿Qué factores influyen en la toma la decisión sobre el tipo de tecnología a utilizar en sus producciones?

¿Le gusta trabajar con las tecnologías digitales?

¿Dónde se informa sobre las novedades tecnológicas en la industria del cine?

¿Consulta a algún experto en sus producciones sobre la tecnología que utiliza?

¿Su formación qué tanto ha influido en la toma de decisión de las tecnologías digitales?

De tal forma que se logró que las entrevistas tuvieran una duración entre 30 y 45 minutos aproximados, del total de preguntas y debido al tipo de cuestionario en ocasiones fue pertinente el añadido de una o dos preguntas más relacionadas con las respuestas en el instante, así mismo fueron obviadas preguntas que respondieron dentro de la respuesta de otra pregunta.

Lista de acrónimos.

3D – 3ª Dimensión.

4D – 4ª Dimensión.

AMACC – Academia Mexicana de Ciencias y Artes Cinematográficas.

CANACINE – Cámara Nacional de la industria Cinematográfica y del videograma.

CCC – Centro de Capacitación Cinematográfica.

CUEC – Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.

DCP – Digital Cinema Package.

DVD – Digital Video Disc.

ENAP – Escuela Nacional de Artes Plásticas.

HD – High Definition.

IMCINE – Instituto Mexicano de Cinematografía.

IMDb – International Movie Database.

MPAA – Motion Picture Association of America.

UAM – Universidad Autónoma Metropolitana.

UNAM – Universidad Nacional Autónoma de México.