



El cine en la era digital en España e Iberoamérica

El cine y el vídeo en la era digital.
Los nuevos medios y las TIC's

María Cristina Capriles
mcaprile@reacciun.ve

Escuela de cine y televisión
<http://www.escinetv.org.ve/>



Los Nuevos Medios y las TIC's

El Cine y el Video en la Era Digital

Para abordar el tema del cine y el video digital, partimos de los Medios de Comunicación tradicionales y los Nuevos Medios o Medios Digitales.

Medios digitales son hoy diversos: la radio, la fotografía, la multimedia, y los medios audiovisuales, que se han transmutado en lo que conocemos ya como

- Video Digital
- Cine Digital

Ocasionalmente el cine y el video son obras de arte y por tanto, además de los Nuevos medios de comunicación, no quiero dejar de mencionar a

El Arte Digital. Este es conocido como Net-Art.

La Producción Audiovisual Digital:

La producción digital requiere de equipos digitales, tiene a su base una nueva tecnología. Están las Cámaras Digitales y el Audio Digital, entre otros.

Los grandes estudios cinematográficos y los nuevos productores independientes están cambiando, o ya han cambiado, sus equipos y accesorios de analógicos a digitales.

La creación digital está permitiendo una democratización de la producción, ya que es posible hacerla a muy bajo presupuesto, y así la encontramos realizada por jóvenes y no tan jóvenes.

Pasos para la creación de una producción digital: guión; storyboard; planificación y presupuestos de producción todos computarizados, en base a softwares que facilitan los procesos, dirección con el uso de cámaras digitales, cambios en la dirección de fotografía, y postproducción basada en el uso de efectos, con fusión de lo audiovisual y la informática, y el uso de softwares poderosos y enorme memoria para el almacenamiento de la data.

El personal que produce cine y video digital domina mas de un lenguaje: literario, audiovisual, musical, multimedia (convergencia de lo audiovisual y la informática) y la programación.

Equipos: Hardware, Software, Audiovisuales y Sonido. Acceso a Internet.

La Postproducción Audiovisual Digital:

Como proceso final en la construcción de una obra audiovisual digital, en principio el cineasta o videoasta conoce los procesos anteriores y domina su estado actual de evolución. Pasó del Off-Line al On-Line. De lo Lineal (Secuencial-Assemble) a lo No Lineal (Estructurada-Insert).

Utiliza alguno de los softwares de postproducción, tales como AVID. MEDIA - 100. Adobe Premiere. Final- Cuts. Otros. Además, para la sonorización y musicalización hace uso de la Postproducción de Audio Digital, tal como puede ser Protools.

Exhibición de las obras audiovisuales digitales:

En principio se han visto llegar a los mercados nuevos equipos de proyección de cine digital. Se están construyendo o remodelando las Salas y los Circuitos de Cine para constituir las Nuevas Salas Digitales de Cine, en las que se logra la Exhibición con calidad digital.

El tradicional Video y/o Cine analógico se transmuta por tanto en Video y/o Cine digital. Todo ello comienza en el proceso de pasar lo analógico a digital. Para ello

Mediante la Digitalización requiere de equipos que lleven las obras analógicas, a su compresión en los discos duros de las computadoras. Todo ello lo estamos viendo y tiene como resultado una Democratización de la Producción y permite la Exhibición de obras digitales en Salas de Cine y en diversas Salas acondicionadas, tales como Auditoriums, Salas de Conferencias, aulas de clases, etc.

Pero, y fundamentalmente, ha nacido un nuevo medio INTERNET, que será en el futuro muy próximo, el eje de todo CINE y VIDEO DIGITAL.

Animación por Computadora: 2D y 3D

Efectos Especiales computarizados.

Antecedentes:

ChromaKey

1980 Panurge. Jean-Cristophe Averty. Francia

1982 Mosaico de Trucajes. María Cristina Capriles. Francia

Investigación en computación:

1982 Animación. Techné. INA. Instituto Nacional Audiovisual. Francia.

Multimedia:

Cine y Video Digital. Audio, textos, animaciones, imágenes varias: digital.

Las imágenes en movimiento digitales en CD-Rom, DVD

El Cine en Internet

EL Video en Internet

El Uso de Softwares en la producción de imágenes en movimiento:

Flash, Director, Dreamweaver, otros.

-para la red (www)

-para las pantallas de salas de cine

-para la televisión

La Televisión Digital:

Televisión Interactiva. TV-I

Televisión de Alta Definición. HDTV (High Definition TV)

Distribución por: Satélite, Cable (Fibra Optica)

Internet:

Sitios temáticos de cine. Exhibición e Información

Portales con énfasis en cine digital

www especializadas en información cinematográfica

La búsqueda de información cinematográfica en la red y sus herramientas

Del Arte Rupestre al Arte Digital

Cómo se llegó a la Era Digital

La historia del arte digitalizada en imágenes múltiples, a partir de Egipto:

Imágenes analógicas y digitales, 2D y 3D.

La Educación a Distancia:

e-learning: Educación a distancia, por Internet, Interactiva

Uso de las imágenes en movimiento: Video y Animaciones Digitales para educación

Videoconferencias con fines educativos.

La Información Digital:

Elaboración de Bases de Datos

Desarrollo de Motores de Búsqueda

La Comunicación Digital:

El fondo: • Los contenidos de la comunicación digital interactiva.

La forma: • El Arte. El Diseño Interactivo. El diseño de las interfaces.

Producción de programas científicos

Producción de programas educativos digitales

Producción de publicidad o comerciales para internet

Producción para e-commerce, comercio electrónico.

Muestras de imágenes digitales para ilustrar la conferencia:

• Imágenes analógicas digitalizadas para un Video de contenido social:

Aspectos de la geografía de Venezuela: mar, montañas, campos sembrados, industrias...

La ciudad de Caracas sobrevolada y grabada desde un helicóptero:

Rascacielos, quintas, edificios y ranchos. Largos minutos volando sólo sobre ranchos

Reflexión del usuario receptor (respuesta)

• Imágenes Digitales, producidas desde la Computadora:

6 Sorprendentes Videos. Computación a partir de After Effects.

Conclusiones:

1. La imagen cinematográfica es una simbiosis, como desideratum estético, de la imagen en movimiento y el sonido. Este carácter audiovisual que empezó siendo en cine y luego en video una señal analógica, ha pasado a ser digital. La sucesión binaria de unos (1) y ceros (0) ha transformado los medios de producción, de postproducción y de exhibición. Los equipos también cambiaron. Estos cambios son no sólo cuantitativos sino cualitativos. Es una revolución, la digital.

2. La comunicación interactiva, registrada en Video y Cine Digital e informáticamente conservada, presentada bien en Multimedia (CD-Rom, DVD-Rom e Internet) como en Cine y Video Digital, por televisión y cine en estos casos, permitirá al hombre la mejor comprensión de la sociedad globalizada de hoy, donde por cierto, no todos los hombres y mujeres participan de iguales beneficios o en iguales condiciones. Ni siquiera en condiciones básicas de calidad de vida.

3. Los registros, cada día mayores y mejor documentados, provocarán la expansión geométrica del conocimiento, basado en información. Proliferarán las Bases de Datos. Estamos frente al registro en directo de la historia misma del hombre, lo que permitirá reaccionar, buscar mas rápidas soluciones, proyectar el futuro.

4. La Sociedad del Conocimiento necesita de imágenes digitales. Cada día se nutre más de los multimedia, donde las imágenes hablan como antes lo hicieron los textos, y en los MM se encuentran urdimbrados todos los lenguajes, para el mejor producto final.

5. Hoy por hoy no sabemos cuánto tiempo durará la etapa del cambio. Estamos en una situación de progresión continua, con un exponencial geométrico, no aritmético. ¿Se detendrá en un momento el desarrollo de la tecnología? Hoy no lo parece.

María Cristina Capriles
Caracas.