



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

*Comunidad académica comprometida
con el desarrollo humano de la sociedad.*

Diciembre 1°, 2017.
16/17

DICTAMEN QUE PRESENTA LA COMISIÓN DE INVESTIGACIÓN DE LA DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y DISEÑO

ANTECEDENTES

- I. El Consejo Divisional en su sesión 07.17 celebrada el 7 de abril de 2017, mediante el acuerdo DCCD.CD.02.07.17, integró la Comisión de Investigación como sigue:
 - Jefe del Departamento de Ciencias de la Comunicación
Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez
 - Encargada del Departamento de Teoría y Procesos del Diseño
Mtra. Lucila Mercado Colín
 - Jefe del Departamento de Tecnologías de la Información
Dr. Alfredo Piero Mateos Papis
 - Representante Titular del Personal Académico, Depto. de Ciencias de la Comunicación
Dr. Felipe A. Victoriano Serrano
 - Representante Titular del Personal Académico, Depto. de Tecnologías de la Información
Dr. Luis E. Leyva del Foyo
 - Representante Titular del Personal Académico, Depto. de Teoría y Procesos del Diseño
Dr. Luis A. Rodríguez Morales

- II. Mediante oficio recibido con fecha 26 de octubre de 2017 por la Oficina Técnica de Consejo Divisional de Ciencias de la Comunicación y Diseño, le fue turnado para su análisis y discusión el informe de actividades académicas desarrolladas por el **Mtro. Jorge Javier Eduardo Suárez Coellar**, durante el disfrute del periodo sabático comprendido del 26 de agosto de 2016 al 25 de agosto de 2017, aprobado en la *Sesión Ordinaria 04.16* celebrada el 20 de abril de 2016, mediante el acuerdo *DCCD.CD.11.04.16*.

- III. La Comisión de Investigación sesionó el día 1° de diciembre de 2017, fecha en la que concluyó su trabajo de análisis y evaluación del informe.

- IV. Se analizaron los siguientes elementos:
 - PROGRAMA DE ACTIVIDADES ACADÉMICAS POR DESARROLLAR DURANTE EL PERIODO SABÁTICO
 - EVALUACIÓN GENERAL



División
Ciencias de la
Comunicación y
Diseño

Unidad Cuajimalpa

DCCD | División de Ciencias de la Comunicación y Diseño
Torre III, 5to. piso. Avenida Vasco de Quiroga 4871,
Colonia Santa Fe Cuajimalpa. Delegación Cuajimalpa de Morelos,
Tel. +52 (55) 5814-6553. C.P. 05300, México, D.F.
<http://dccd.cua.uam.mx>



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

*Comunidad académica comprometida
con el desarrollo humano de la sociedad.*

Con base en los antecedentes y consideraciones anteriores, la Comisión de Investigación emite el siguiente:

DICTAMEN

ÚNICO: Tras evaluar favorablemente el informe de actividades académicas y los productos presentados por el **Mtro. Jorge Javier Eduardo Suárez Coellar**, esta comisión propone al Consejo Divisional aceptarlos. Lo anterior es referente al disfrute del periodo sabático comprendido del 26 de agosto de 2016 al 25 de agosto de 2017, aprobado en la *Sesión Ordinaria 04.16* celebrada el 20 de abril de 2016, mediante el acuerdo *DCCD.CD.11.04.16*.

MIEMBROS DE LA COMISIÓN:

Dr. Jesús Octavio Elizondo Martínez
Jefe del Depto. de Ciencias de la Comunicación

Mtra. Lucila Mercado Colín
Encargada del Depto. de Teoría y
Procesos del Diseño

Dr. Alfredo Piero Mateos Papis
Jefe del Depto. de Tecnologías de la
Información

Dr. Felipe A. Victoriano Serrano
Representante Titular del Personal
Académico de Ciencias de la
Comunicación

Dr. Luis E. Leyva del Foyo
Representante Titular del Personal
Académico de Tecnologías de la
Información

Dr. Luis A. Rodríguez Morales
Representante Titular del Personal
Académico de Teoría y Procesos
del Diseño



División
Ciencias de la
Comunicación y
Diseño

Unidad Cuajimalpa

DCCD | División de Ciencias de la Comunicación y Diseño
Torre III, 5to. piso. Avenida Vasco de Quiroga 4871,
Colonia Santa Fe Cuajimalpa. Delegación Cuajimalpa de Morelos,
Tel. +52 (55) 5814-6553. C.P. 05300, México, D.F.
<http://dccd.cua.uam.mx>



Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
 Unidad Cuajimalpa

*Comunidad académica comprometida
 con el desarrollo humano de la sociedad.*

Ciudad de México, a 25 de octubre del 2017

DCCD.DCC.122.17

	UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA UNIDAD CUAJIMALPA
RECIBIDO	
26 OCT 2017	
NOMBRE Y FIRMA:	ANDREA COPEDA
OFICINA TÉCNICA DE CONSEJO DIVISIONAL CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y DISEÑO	

Mtro. Octavio Mercado González
 Presidente del Consejo Divisional de
 Ciencias de la Comunicación y Diseño
 Presente

ASUNTO: Informe de Periodo Sabático.

Por medio de la presente envío a usted el informe del periodo sabático que entrega el profesor Jorge Suárez Coéllar para ser considerado por el Consejo Divisional.

Adjunto al informe del profesor, un CD con el tráiler de la película "La Promesa", además de una serie de entrevistas realizadas por durante su sabático.

Sin más por el momento, aprovecho la oportunidad para enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE

"Casa Abierta al tiempo"

Dr. Jesús O. Elizondo Martínez
 Encargado del Departamento de Ciencias de la Comunicación

	UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA UNIDAD CUAJIMALPA
RECIBIDO	
26 OCT 2017	
NOMBRE Y FIRMA:	J
DIRECCIÓN DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y DISEÑO	

C.c.p. Jorge Suárez Coéllar –Profesor Investigador del Departamento de Ciencias de la Comunicación
 C.c.p. Archivo



Unidad Cuajimalpa

DCCD | Jefatura del Departamento de Ciencias de la Comunicación
 Torre III, 5to. piso. Avenida Vasco de Quiroga 4871,
 Colonia Santa Fe Cuajimalpa. Delegación Cuajimalpa de Morelos,
 Tel. +52 (55) 5814-6550 y 51. C.P. 05348, México, D.F.
<http://dccd.cua.uam.mx>



CDMX Octubre 24 de 2017

Informe Periodo Sabático 22/08/2016 al 22/08/2017¹

de Jorge JE Suárez Coéllar

Departamento de Ciencias de la Comunicación

División de Ciencias de la Comunicación y Diseño

UAM Cuajimalpa

A fin de mantenerme a la vanguardia en la utilización de las nuevas herramientas y la tecnología empleadas en la realización cinematográfica y con el objetivo de continuar actualizado y poner en juego mis habilidades y competencias participé como Director de fotografía en un largometraje (adjunto (2)) la carta de la Productora por mi participación en el largometraje "La Promesa", dirigida por Oscar Blancarte y filmada en las siguientes locaciones: diversos lugares de Puebla, Guanajuato, Edo de Mex, y Sinaloa. En dicha constancia se explica el motivo por el cual no fue posible producir la serie de televisión "tercera oportunidad, segunda temporada").

Adjunto (3) un CD con el tráiler de la película, la cual se encuentra en su etapa de terminación.

Asimismo, y con la finalidad comparar la manera en que se utilizan las tecnologías digitales en otros países y poder valorar los diferentes acercamientos a dichas tecnologías, tomé cursos/talleres de actualización en cinefotografía digital en el Instituto "Shota Rustavelli Theatre and film Georgia State University", con sede en Tbilisi Georgia y participé con una conferencia magistral (adjunto (4) la constancia otorgada por dicho Instituto y los documentos para la clase magistral (5-6)). Con la misma intención, aproveché la oportunidad para participar en un par de talleres con la compañía ABK TECHNOLOGY (adjunto (7) constancia de mi participación).

Por último y como un proyecto de investigación a largo plazo, realicé de una serie de entrevistas con el fin de explorar y entender los nuevos conocimientos y destrezas requeridos en el medio audiovisual y, al mismo tiempo, conocer la percepción que tienen los cineastas de diversos departamentos en la realización audiovisual, respecto a la manera en que han ido cambiando los roles, así como

¹ Anexo (1) la propuesta de actividades realizadas en el periodo sabático.

las necesidades de conocimientos y destrezas tecnológicas, debido a la incorporación de nuevas tecnologías digitales en el mundo cinematográfico.

En estos momentos (me gustaría continuar con más entrevistas) estoy en la etapa de análisis de las respuestas, a fin de extraer algunas conclusiones o planteamientos que sirvan de guía para elaborar los futuros Programas Operativos del Laboratorio de Comunicación y Experimentación Audiovisual I y II (anexo (8) las preguntas realizadas así como su traducción al idioma inglés).

En los DVD adjuntos (9,10,11,12,13,14,15,16) encontrarán las entrevistas realizadas en video (en bruto) y en un documento adjunto (17-18) las entrevistas de quien prefirió responder por escrito.

Breve semblanza de los entrevistados:

Ben von Dobreneck (9)

Trabaja desde 2007 para Komplizen Film.

Cursó estudios de Producción Cinematográfica en The German Film and Television Academy Berlin (dff).

Terminó sus estudios con el film: *DUST ON OUR HEARTS* by Hanna Doose and *LIMBO* by Anna Sofie Hartmann se estrenó en el festival de San Sebastián y fue nominado para el European Film Academy's Discovery Award.

DUST ON OUR HEARTS ganó el premio a la mejor dirección y a la mejor producción en el Munich International Film Festival in 2012, así como el premio a la obra prima.

Desde 2012 ha sido responsable como Line Producer de todas las fases de los proyectos desde su financiamiento hasta el control de los gastos de producción. En la actualidad, junto con Jonas Dornbach, es Director Gerente de Komplizen Film.

Filmografía:

"*Western*", a feature film by Valeska Grisebach,

„*Una Mujer Fantástica*“, a feature film by Sebastián Lelio,

„*Toni Erdmann*“, a feature film by Maren Ade,

"*Scarred Hearts*", a feature film by Radu Jude,

"*Hedi Schneider Is Stuck*", a feature film by Sonja Heiss,

"*Lies*", a feature film by Vanessa Jopp,

"*Love Island*", a feature film by Jasmila Zbanic,

„*Kathedralen der Kultur*“, a documentary film by Wim Wenders,

„*Staub auf unseren Herzen*“, a feature film by Hanna Doose,

Lomer Akhvlediani (10)

Cinematographer

Studied filmmaking in VGIK (Moscow Film Institute)

Teaches at the Tbilisi Shota Rustaveli Theatre and Film University Film&Tv Faculty

Selected Filmography

Director of Photography for:

- Jug (Кувшин)* (1969) Dir. Irakli Kvirikadze
Necklace for my beloved (Ожерелье для моей любимой) (1971) Dir. Tengiz Abuladze
Hurly-burly (Переполюх) (1975) Dir Lana Gogoberidze
Wishing Tree (Древо желаний) (1976) Dir. Tengiz Abuladze
Stepmother Samanishvili (Мачеха Саманишвили) (1977) Dir. Eldar Shenhelaia
Earth, This Is Your Son (Твой сын, Земля) (1980) Dir. Rezo Chkheidze
The life of Don Quixote and Sancho (Житие дон Кихота и Санчо) (1988) Dir. Rezo Chkheidze
Besame Бесаме (1989) Dir. Nino Akhvlediani
Express information (Экспресс-информация) (1993) Dir. Eldar Shenhelaia
White Feast (Белый праздник) (1994) Dir. Vladimir Naumov
Goldmine (Золотое дно) (1995) Dir. Marek Nowicki
The story of Richard, Milord and the beautiful Firebird (История про Ричарда, Милорда и прекрасную Жар-птицу) (1997) Dir. Nino Akhvlediani
Heavenly Apple (Райское яблочко) (1998) Dir. Roman Ershov
Old Nags (Старые клячи) (1999) Dir. Eldar Riazanov
Still Waters (Тухие омуты) (2000) Dir. Eldar Riazanov
Impostors 2 (Самозванцы2) (2001) Dir. Konstantin Khudiakov
Spartacus and Kalashnikov (Спартак и Калашников) (2002) Dir. Andrei Proshkin
Caucasian Roulette (Кавказская рулетка) (2002) Dir. Fyodor Popov
Bless the Woman (Благословите женщину) (2003) Dir. Stanislav Govorukhin
Four taxi drivers and a dog (Четыре таксиста и собака) (2004) Dir. Fyodor Popov
My Big Armenian Wedding (Моя большая армянская свадьба) (2004) Dir. Rodion Nakhapatov
You will never leave me (Вы не оставите меня) (2006) Dir. Alla Surikova
No extradition from Don (С Дона выдачи нет) (2006) Dir. Oleg Massarigin
Dream (Мечта) (2006) Dir. Sergei Snejkin
Two sisters (Две сестры) (2008) Dir. Oleg Massarigin
Queen (Королева) (2008) Dir. Levon Grigorian
MUR. Third Front (МУР. Третий фронт) (2011) режиссер Эльёр Ишмухамедов
(MUR= Moscow Criminal Investigation Department)

Director of documentary films:

Servantino (Сервантино) – 1977

Festival in Kofolan (Фестиваль в Конфолане) – 1978

Prizes:

Stepmother samanishvili.- Cairo CIF Award for best Photography

The Wishing tree:

1977 Main prize of All-Union Film Festival

1977 Golden aurochs at VI Film festival in Tehran

1978 Special prize at Karlovy Vary International Film Festival

1979 Shota Rustaveli Prize

1979 David di Donatello for Best Foreign Film

Necklace for my beloved All USSR Film Festival Award

Russian Cinematographs Guild award for Lifetime achievement

Archil Akhvlediani (11)

Cinematographer

Studied in VGIK (Moscow Film Institute)

Graduated from the Shota Rustaveli Theatre and Film Institute

Artistic director of 'ABK Technoligy'

Selected filmography

Director of Photography for:

The Street Days, 2010, Dir. Levan Koguashvili

Clinic (TV Series), 2009, Dir. Giorgi Liponava

The Book of Masters 2009 Dir. Vadim Sokolovsky. Disney's first russian production.

On the edge, 2008, Dir. Rauf Kubayev, Eduard Topol

Vanechka, 2007, Dir. Elena Nikolaeva

Russian Triangle, 2007, (With Giorgi Beridze), Dir. Aleko Tsabadze

Accidental companion (TV Movie) 2006, Dir. Vadim Sokolovsky

The first after God, 2005, Dir. Vasili Chiginsky

Lovitor, 2005, Dir. Farkhot Abdullaev

Mysteries, 2000, Dir. Mikheil Kalatozishvili

Chosen One, 1991, Dir. Mikheil Kalatozishvili

Crossroad, 1991 Dir. Levan Kitia

Hawaiian waltz, 1990, Dir. Zaza Buadze

Mario Luna (12)

Diseñador gráfico, cinefotógrafo y director de documentales y animáticos.

Es maestro de Cine fotografía del CUEC desde hace más de 40 años, en 2003 inició como colaborador del Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC). Ha participado como cine fotógrafo en cuatro documentales para la Unidad de Televisión Educativa (UTEV), en 12 documentales para el Instituto Nacional Indigenista (INI), en 4 largometrajes de cine de ficción, y como guionista en dos más (2002).

Recibió el Ariel de Plata al mejor cortometraje en 1977 y el 1er. premio por el trabajo realizado en el área de fotografía documental del XIX Certamen Nacional de Periodismo.

Maricarmen de Lara (13)

Egresada del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) de la UNAM como Realizadora.

Durante 30 años ha producido una vasta obra de cine documental y de ficción, buena parte de ésta, a través de su compañía Calacas y Palomas.

Su trabajo se centra en cuestiones de género y los derechos sexuales de la mujer, aunque, el documental que la dio a conocer en México y el extranjero, *No le pedimos un viaje a la luna* (1986), es un testimonial sobre el sismo de 1985 en la Ciudad de México.

En 1999, dirigió su primer largometraje, *En el país de no pasa nada*, que la hizo acreedora a tres premios en la edición número 15 del Festival Internacional de Cine en Guadalajara, entonces Muestra de Cine Mexicano, y la llevó a diversos encuentros filmicos en el mundo.

Cursó un posgrado en cine documental en el Instituto de Cine de Moscú y uno más en nuevas tecnologías en la Universidad del Sur de California (USC). Ha sido becaria del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA) y de las Fundaciones MacArthur y Ford; se ha desempeñado como profesora titular en cine y televisión en la UNAM y dirigido cursos de cine documental en la Universidad Autónoma de México (UAM).

Ha formado parte del jurado de los premios Emmy, la Semana Internacional de Cine de Valladolid, el Sistema Nacional de Creadores (SNCA), el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) y el Premio José Rovirosa al mejor documental mexicano y estudiantil que otorga el CUEC y la Filmoteca de la UNAM.

Enrique Ojeda (14)

Ingeniero de Sonido, Editor, Productor y Director

Actualmente Secretario Técnico del CUEC UNAM

Filmografía:

- 2016 *Rumbos Paralelos* (sound mixer)
- 2015 *La casa más grande del mundo* (sound)
- 2014 *Legends* (sound)
- 2014 *Las oscuras primaveras* (sound)
- 2013 *Ciclo* (Documentary) (sound)
- 2013 *Nosotros los Nobles* (sound)
- 2012 *La mala luz* (sound mixer)
- 2012 *Música ocular* (Documentary) (sound mixer)
- 2011 *La otra familia* (sound) / (sound mixer)
- 2010 *No eres tú, soy yo* (sound) / (sound mixer)
- 2010 *Seguir siendo: Café Tacvba* (Documentary) (sound)
- 2009 *Secuestro a domicilio* (sound)
- 2009 *Viaje redondo* (sound mixer)
- 2008 *Volverte a ver* (sound) / (sound mixer)
- 2007 *Párpados azules* (sound) / (sound mixer)
- 2006 *Nia* (Short) (re-recording mixer)
- 2006 *La vida inmune* (sound mixer)
- 2005 *Los rieles con alma* (Short) (sound)
- 2005 *Mi nombre es Ringo* (Short) (sound recordist)
- 2004 *Mitos y mitos del falso matriarcado Juchiteco* (Short) (sound)

Arturo de la Rosa (15)

Cinefotógrafo. Estudió en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la Universidad Nacional Autónoma de México, especializándose en cinefotografía, tiempo durante el que participa en cintas producidas por dicha casa escolar, entre las que sobresalen el documental *El grito* (López Arretche, 1968), *Descenso del país por la noche* (A. Gurrola, 1974) o *De todos modos Juan te llamas* (Fernández Violante, 1975). Tras un periodo de intermitente actividad filmica, a partir de 1985, con *Crónica de familia* (D. López), De la Rosa es uno de los fotógrafos más requeridos en la industria del cine mexicano, sobre todo a un depurado y sobrio manejo de la imagen, lo cual se constata en importantes películas como *Ulama, el juego de la vida y la muerte* (Rochín, 1986), *Días difíciles* (Pelayo, 1987), *Goitia, un dios para sí mismo* (D. López, 1989), *Elisa... antes del fin del mundo* (De la

Riva, 1996) o *Paso del norte* (Rochín, 2002). De igual forma, en el ámbito internacional tiene participación en diversas producciones, entre ellas *Gringo viejo* (Old Gringo, Puenzo, 1989, E.U.A

Desde 1998, es Miembro Activo de la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas, A.C.

Pedro de la Garza (16)

Postproductor. De 2000 a 2006 trabajó en la Jefatura de Departamento de Postproducción y Servicios Técnicos Compañía C.C.C., Centro de Capacitación Cinematográfica A. C. De 2006-2009 fue Subdirector de producción y Servicios Técnicos Compañía C.C.C., Centro de Capacitación Cinematográfica A. C. También ha realizado capacitación, supervisión y asesoría técnica en diversas escuelas de México: CCC, CUEC, UAM, U. De G., Centro de Capacitación Cinematográfica, Unión Latina y Centro (diseño – cine – televisión) también en Cuba en EICTV Asesor en la construcción y equipamiento de las nuevas instalaciones del CUEC-UNAM.

Invitado especial para impartir una conferencia de postproducción en el Talent Campus de Guadalajara.

Entre las películas que ha postproducido destacan:

Los ladrones viejos, las leyendas del artegio (Everardo González. Documental 2008) *Quemar las naves* (Francisco Franco. Ficción. 2008) *Las buenas hierbas* (María Novaro. Ficción. 2008) *Trazando Aleida* (Christiane Burkhard, 2008) *Corazón del tiempo* (Alberto Cortés. Ficción 2009) *Cinco días sin Nora* (Mariana Chenillo. Ficción. 2009) *La tienda de raya* (Mariana Chenillo, Cortometraje Ficción, 2010) *Sin miedo a Nada* (María Novaro. Ficción, 2010) *La leyenda de las Arcas* (Hugo Rodríguez. Ficción. 2010) *Fecha de Caducidad* (Kenia Marquez. Ficción. 2010) *El Cielo en tu mirada* (Pedro Pablo Ybarra Ficción 2011) *Suave Patria* (Francisco Javier Padilla Ficción 2012) *Cuates de Australia* (Everardo González Documental 2012) *Tercera Llamada* (Francisco Franco Ficción 2013)

Alexader Yevseyev (17)

Documentary film-maker maker

Cinematographer / Camera man

Worked for Kiev Nauchfilm Studios (Science Doc studio). He is author of more than 100 documental, over 10 years of work. He collaborates as documentary maker with different countries like France and Japan, special mention is his work for EDF (Electricity of France) regards Chernobyl.

From 2001 to 2011 he was chief-cameraman of Tonis TV channel, for the Ukrainian TV and at the same time worked as news reporter and in travel programs for the TV Channel.

Juan Mora Cattlet (18)

Estudió cine en la Facultad de Cine y Televisión de la Academia de Bellas Artes de Praga Checoslovaquia y, desde 1975, se dedica a la creación de obra cinematográfica de ficción y documental, así como a la enseñanza del cine en el CUEC de la UNAM y posteriormente en el CCC, donde actualmente labora.

En cine ha realizado una labor extraordinaria y única en la difusión de la cultura indígena prehispánica, recibiendo el Reconocimiento de la Secretaría de Educación Pública en el Día Internacional de la Lengua Madre de la UNESCO (2007), por la difusión de las lenguas indígenas en los medios de comunicación masivos, con los largometrajes "*Retorno a Aztlán*", en náhuatl (Gran Premio Especial del Jurado del Festival de Cine Latinoamericano de Trieste, Italia, 1992) y "*Eréndira Ikikunarii*", en purépecha (Mejor Película y Mejor Director, en el 8th Indio Hispanic Film Festival, Estados Unidos, 2008; Mención Especial del Jurado del Festival 10es Rencontres du Cinema Sud-Americain, Marsella, Francia, 2008 y la Presea José Tocaven Lavin al Mérito Artístico 2007, de manos del C. Presidente de los Estados Unidos Mexicanos).

Ha realizado cerca de 25 cortometrajes de ficción y dos largometrajes, para los cuales recibió las prestigiadas becas de las Fundaciones Guggenheim (1986/1987) y Mac Arthur (1998/2000). En largometraje, también ha recibido dos Arieles, por guion (1987) y edición (1982), el premio al mejor guion (1987) en el III concurso de cine experimental del IMCINE y STPC y recientemente el Nosferatu de oro (2014) del Festival Internacional de Cine Fantástico, Terror y Sci-Fi FERATUM. Este año 2016 se creará el Premio Juan Mora al Mejor Cortometraje Mexicano en el Festival SUSTFEST. Ha realizado cerca de 118 documentales para la UNAM, Canal 22, Canal 11 e INBA, habiendo recibido el "Colón de Oro" al Mejor Documental (1985) por "*Recuerdos de Juan O'Gorman*", en el IX Festival de Cine Iberoamericano, en Huelva, España, y dos nominaciones al Ariel para el Mejor Documental, ambas en 1985.

7 de abril 2016

Dr. Gustavo Rojas Bravo
Jefe del Departamento de Ciencias de la Comunicación
División de Ciencias de la Comunicación y Diseño
Unidad Cuajimalpa UAM
Presente

El presente documento tiene como objetivo someter ante el Consejo Divisional el programa de actividades que realizaré durante el periodo sabático que deseo solicitar (22-08-2016 – 21-08-2017)

Vivimos en una época que atraviesa por una serie de cambios vertiginosos, principalmente en aquellos ámbitos en los que intervienen los medios digitales como es el audiovisual-cinematográfico. En este campo, la velocidad del cambio es de tal magnitud que se vuelve indispensable invertir mucho tiempo y esfuerzo para poder mantenerse al día, no solo para adquirir y entender los conocimientos innovadores, con un hábil manejo de los mismos, sino para saber cómo transmitirlos y hacerlos de fácil comprensión al alumnado, tomando en cuenta los objetivos y necesidades que se pretenden alcanzar o cubrir en la currícula universitaria.

Una de las funciones más importantes a realizar por parte del técnico académico es, entre otras, capacitarse continuamente y estar a la vanguardia en las nuevas tecnologías y herramientas requeridas por su área de conocimientos y expertise, con el objetivo de mantenerse actualizado y profundizar competencias y habilidades, que en mi caso, se suscriben al ámbito de los medios audiovisuales, artísticos y de comunicación.

No hay mejor manera de estar al día en los procedimientos y tendencias de la creación cinematográfica, que involucrándonos y participando en la producción de ésta. Por tales motivos, me he propuesto participar como cinefotógrafo en la realización y seguimiento de la postproducción de un largometraje y de una serie para la televisión. Anexo la carta de intención de la Casa Productora (Leo's Films) para mi participación en los mismos.

Durante los meses de abril y mayo de 2017 realizaré un curso y un taller de actualización en cinematografía digital, en "The Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University" con sede en Tbilisi, República de Georgia. A su vez a manera de intercambio, daré una serie de clases magistrales en el tema: Un acercamiento a la tecnología digital y las nuevas tendencias en el quehacer cinematográfico en México. Adjunto carta de invitación.

Así mismo, y como mecanismo de aprendizaje para explorar y entender los nuevos conocimientos y destrezas requeridos en este cambiante medio audiovisual, realizaré una serie de entrevistas a cineastas de distintas nacionalidades (como por ejemplo a: mexicanos, mexicanos radicados en E.U, cubanos, franceses, alemanes, georgianos, rusos); principalmente directores, cinefotógrafos y postproductores, a fin de conocer la percepción que ellos tienen respecto a la manera en la que han ido cambiado los roles tradicionales en el ámbito cinematográfico, así como los nuevos saberes y destrezas tecnológicas que se requieren para estar al día en la materia.

Las entrevistas serán video-grabadas con la intención de tener un registro audiovisual que nos permita una aproximación al panorama global y multicultural de los retos a los que distintos



técnicos, académicos y gente relacionada al cine se enfrentan hoy en día con la revolución tecnológica y de medios existente en diversos contextos. Dichas entrevistas facilitarán la comprensión de los nuevos saberes y destrezas que la tecnología digital ha impuesto en los procesos creativos, tan necesaria para una formación que responda a las necesidades actuales.

La información recabada a través de la realización de dichas entrevistas será de gran interés y utilidad para poder reorientar las materias (UEAs) pertinentes y, a partir de ello, responder a las nuevas necesidades de los futuros comunicadores en medios audiovisuales.

Atentamente

Jorge JÉ Suarez Goéllar



07/04/2016.

[Handwritten signature]



Ciudad de México a 16 de octubre 2017.

**Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Cuajimalpa
Presente**

Por medio de la presente hago constar que Jorge J. E. Suárez Coéllar, como parte del año sabático realizó la Dirección de Fotografía del largometraje "La Promesa", escrita y dirigida por Oscar Blancarte y Producida por Leos Films. Así mismo ha estado participando dentro de la Postproducción en la corrección de color.

Así mismo le informo que se le ha invitado a participar como Director de Fotografía en la segunda temporada de la serie "Tercera Oportunidad", pero por razones ajenas a nuestra voluntad no ha sido posible empezar dicha producción.

Sin más por el momento le envié un cordial saludo.

A t e n t a m e n t e

**Oscar Blancarte Pimentel
Director**

LEOS FILMS S. DE R.L. DE C.V.

Colima 93, col. Roma, Cuauhtémoc 06700 Distrito Federal
Tels. (55) 5525 1183 y (55) 3707 9731.
info@leosfilms.com



საჯარო სამართლის იურიდიული პირი-
საქართველოს შოთა რუსთაველის თეატრისა და კინოს
სახელმწიფო უნივერსიტეტი

LEGAL ENTITY OF PUBLIC LAW-
SHOTA RUSTAVELI THEATRE AND FILM
GEORGIA STATE UNIVERSITY



www.tafu.edu.ge

N 662/01-17

18.07 2017

To the Universidad Autónoma Metropolitana,
Unidad Cuajimalpa

Dear Sir /Sirs/,

Film and TV Faculty of the Shota Rustaveli Theatre and Film Georgia State University (TAFU) is pleased to inform you that Mr. Jorge Javier Eduardo Suárez Coéllar, academic at the Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa (Mexico City, México) conducted Master Class (Lecture) on "Digital Technology and New Tendencies in Mexico to Approach the Cinematographer's Craft", for the students of the Film and TV Faculty, in April 30th, 2017. At the same time he has taken an upgrade course and workshop on digital filmmaking.

The Pedagogical Council of the TAFU Film and TV Faculty considers that his lessons and workshops had a profound effect on general education of our students, who asked me to thank your University for the opportunity to get knowledge from such a great specialist.

With respect and best wishes,

Otar Litanishvili

Dean of the TAFU Film and TV Faculty



Lecture: New concepts and knowledge needed due to the incorporation of digital technology in moviemaking

Jorge Suárez

I want to talk about an issue that has interested me and attracted much of my attention in recent years, particularly since I have been working as a teacher. This does not mean that before, while I was mainly involved in film photography, I did not live and experience it in my own flesh. But now that I have had to make decisions regarding what knowledge is essential to teach and promote, I recognize that we must think, research and delve into the topic of: the way in which digital technology has transformed the filmmaking, and this leads to the necessity of acquiring new knowledge.

This is the basis of the research I am carrying out, and for which I would like to ask for your support and cooperation. Instead of just giving a lecture, I want to promote an exchange of ideas and concepts to clarify the most important topics that must be adapted and/or incorporated in today's filmmaking teaching. In order to do so, we must discuss the changes moviemaking has undergone, the new concepts that have emerged and the new roles fostered by the incorporation of digital technology. I believe you are the most suitable to spot these new adaptations and needs.

Digital film is the confluence of film and digital video.

I belong to the generation that has learned to make analog movies and now works with digital filmmaking. That is to say, we learned all the concepts and technology for negative-film working, which had its own very solid teaching methodology, and both the concepts and knowledge we needed to learn were perfectly defined. And although, of course, there always were innovations and changes, these were within the same logic and tendency of filmmaking. (Digital and traditional workflow)

In practice, we then had to migrate from the knowledge and concepts of film (analog) moviemaking to the incorporation of digital technology, and this certainly implied a definite change in the way:

- conceiving and thinking cinema,
- of using narrative resources,
- and unquestionably of filmmaking technology.

Although I directly experienced this drastic change as a cinematographer, it also applies to all the other areas and roles of the film industry.

We can briefly recount the initial irruption of digital technology (in the United States of America), as follows:

- In 1969, during the transmission of the Moon landing. In order to correct the transmission offset at such a long distance, the signal was transferred to a time base corrector (TBC) and then broadcasted to worldwide television, this TBC worked digitally.
- Holland creates the Images 655 system, adding resolution lines to NTSC video signal, through which he creates effects to movies such as *Norman, is that you?* (1976), and *Heaven can wait* (1978).
- In 1982, Disney integrates computer generated effects (EFX) into live-action in the movie *Tron*.
- In 1987, Giuseppe Rotunno shot *Julia & Julia*, the first film to use high definition (HD). Although it was analogue HDVS system, it worked with the new HD format definitions.
- In 1984, George Lukas, the greatest driving force of digital cinema, created with the use of laser discs, the edition system Editdroid, which is the first nonlinear editing system. At the end of the 90's, most of Hollywood productions are edited with a nonlinear system, although they were captured in analogue film.
- In 2000, *Star Wars. Episode II: Attack of the -clones*, was done entirely digital, for which Sony developed the digital camera Cinealta.

Early stages in Mexico:

- In the 80's, cinematographer and director Rafael Corkidi, one of Mexico's digital pioneers, abandoned negative filmmaking and began experimenting in video and never came back to film.
- In 1989, Jaime Hermsillo shoot *Un momento de ira* and *El aprendiz de pornografo* in video. Later, he remakes the last one in a film called *La tarea* (1990).
- In 2000, Ripstein shoots *Así es la vida* and *La pérdida de los hombres*, both captured in digital video PAL . In 2002, he shoots *La virgen de la lujuria* in digital HD.
- In 2000, Ahtié makes *Vera* with 3D digital animation.
- In 2001, Hoffman makes *Panchito Rex*, done entirely in virtual sets.

Digital Technology has changed the film making industry in a definite and overwhelming way, in all its stages:

In the preparation and conception stage:

This entails creative and conceptual changes regards:

- the ease of making very complicated camera movements, the possibility of significantly increasing the duration of each take and the amount of these,
- the (trouble-free) quantity of takes that can be done,
- the great variety and facility to create visual effects,
- and the countless possibilities introduced in postproduction,

amongst other means, modify film's narrative structure. (you may help me to think about which other elements had change the narrative structure).

In the realization stage (production and postproduction):

In this stage, the major impact is in the technical elements.

- In first place, during shooting time, there are many possibilities in camera settings,
- In this technical elements we also must take into consideration things like the auto-settings possibilities of some processes -with all the risk they involve-, as the autofocus (that in some cases has to be used since sometimes the viewfinder quality is very poor, or due to the difficult to have focus marks), or the auto exposure mode which gives the sensation of correct capturing, letting the camera decide for you putting aside the dramatic necessities of the image this issue of you deciding or letting the camera decide is a main problem for all auto modes: Color temperature, color correction, and so on.

Also, there are many changes in postproduction since the equipment has become price accessible and everyone can become an editor, and the digital effects are handy an easy to produce. All of this introduces a great change in the way a movie is shot.

Exhibition stage

This last stage includes exhibition and distribution. These activities have also been extremely modified. There are a great variety of exhibition modes: synchronic distribution (like in theaters or TV programs) and asynchronous distribution (like DVDs, internet, and other systems like Netflix). All this has modified the way of viewing movies, it is no longer necessary to go to a movie theater or to be at a certain place in order to watch a movie.

On the other hand, in distribution terms, movies can be distributed without a physical support, that is, copies are eliminated, and this, besides lowering costs allows for immediate and simultaneous distribution, ensuring the same viewing quality.

The main differences between cinema, video and audiovisual have been obliterated, perhaps only leaving the differences in terms of their purpose, but currently films are seen in movie theaters, on TV, and, of course on the internet.

I will now mention in more detail some of these points to elicit your comments regarding the changes and needs in: knowledge, concepts, and skills. I will exemplify mainly from a photographer's point of view, but that does not mean there is another great variety of important points of view, to which you will be able to draw my attention.

As the narrative-conceptual changes set off from the technical modifications, I will begin with these. The new technology has developed in a rather erratic way, since emerging concepts and formats are almost immediately displaced by new ones with different characteristics.

New concepts and knowledge:

The first thing we do is define the camera set ups. In order to do so, we must understand each concept. For instance:

- Codec: Compression and Decompression Code, differentiates between different intraframe and interframe codecs.
 - The differences between a .mp4 file, .mov .avchd .av and the codecs that these containers can handle intraframe and interframe: prores, interframe: mpeg-2, h264, and their respective possibilities and limitations.
- Dynamic range: The film latitude of the negative vs. latitude of the video. The creation of a "range" with dynamic range log, rather than linear. (Low contrast image with more information, more dynamic range, and the HDR High Dynamic Range)
- Definition: which mainly refers to the number of pixels: NTSC 420, HD-720 and 1080, 2K-2048, 4K-4096. (Although, of course, they also depend on the codec used and the form of capture p or i)
- Sample depth: The number of values you have in order to describe certain information. 8 bits(256), 12 bits (1024), 24 bits (4096).
- Progressive or interlaced caption.
- Color Depth: Color sample: 4: 4: 4, 4: 2: 2, 4: 1: 1, 4: 2: 0
- Obturation: Can be greater to 180^a (vel less to 1/48)

- Back focus
- Sensor size and its relation with the optics.
- Data storage formats

Each camera has its own characteristics with different options in their menus, and different setting possibilities, depending on each particular project; it is important to be able to understand the creative potentials of each option.

The cinematographer has been obliged to handle a series of concepts, knowledge and skills that are closer to computer technology than to photography, and it becomes essential to share knowledge from other fields in photographic work.

These, I believe, are the most important notions and concepts future film makers must learn to handle and know, but, at what depth?

Thus, digital technology has altered the handling of, amongst other things:

- Exposure: exposure meter use, WFM, histogram, zebra and color zone.
- Focus: monitor size and quality and the auto management possibilities, [[DESCRIBE HOW THE OPERATOR'S ROLL HAS BEEN CHANGING]]
- Camera movements: use of image stabilization (in camera and post), different forms of dollies, handheld camera, use of remote control cranes and drones.
- Cheaper access to digital support has led to an excessive use of takes and camera setting ups, as well as the common use of multi-cameras.
- Image manipulation using filters, HDR, Log capturing and color correction in situ or in postproduction.
- Manipulation is not only given in the image itself but also in the image's movement (fast camera, slow camera and its combinations and in the changes obtained with the point of view movement: combination of travellings, cranes, and Matrix effect drones (bullet time), etcetera.

Postproduction has become the field where virtually all image elements can be modified, allowing the alteration of time and space, through visual and digital effects, and enabling to practically remake the film narrative.

The world of the internet has also allowed an enormous horizontal exchange of knowledge, creating new dynamic and participative communities such as CML.

Definitely, Digital Technology has influenced the way we make, conceive and watch films or audiovisual products. It has allowed for the creation of unreal worlds, creating the sensation of portraying reality, and thereby altering our notion of reality.

It has created new roles: Postproduction designer, data manager, video supervisor.

Perhaps all new digital technology knowledge is concentrated in the Digital Imaging Technician's (DIT) role.

The DIT works in collaboration with the cinematographer on workflow, systemization, camera settings, signal integrity and image manipulation to achieve the highest image quality and creative goals of cinematography in the digital realm.

The DIT is the connector between on-set time and post production. DITs support the camera team with technical and creative tasks with the digital camera. Their purpose is to ensure the best technical quality possible, as well as production safety. DITs are responsible for tasks during preparation, on-set time and post production, finding the better workflows in a particular project.

Now, help me recapitulate: What concepts and knowledge derived from digital technology must we teach, and which elements have become obsolete? Can you let me know your points of view?

I would like to conduct some interviews on this topic to several of you. Who would like to be interviewed?

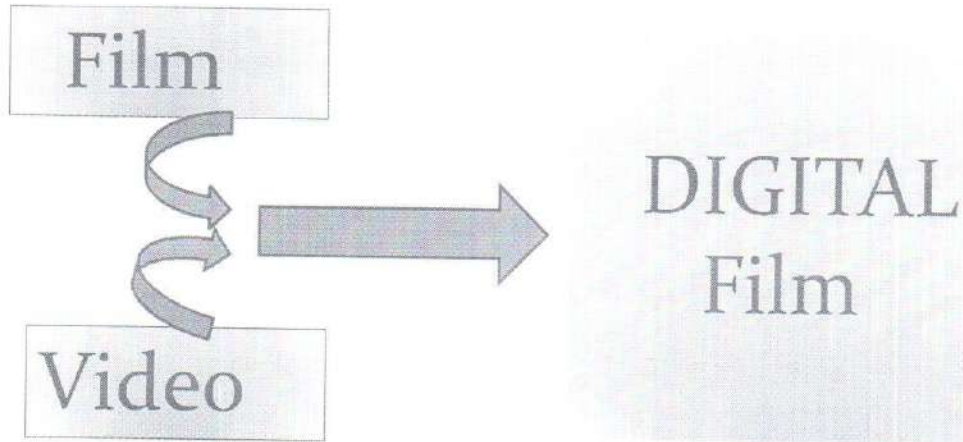
[[INCLUDE THE INTERVIEW QUESTIONS.]]

Film making in the digital era

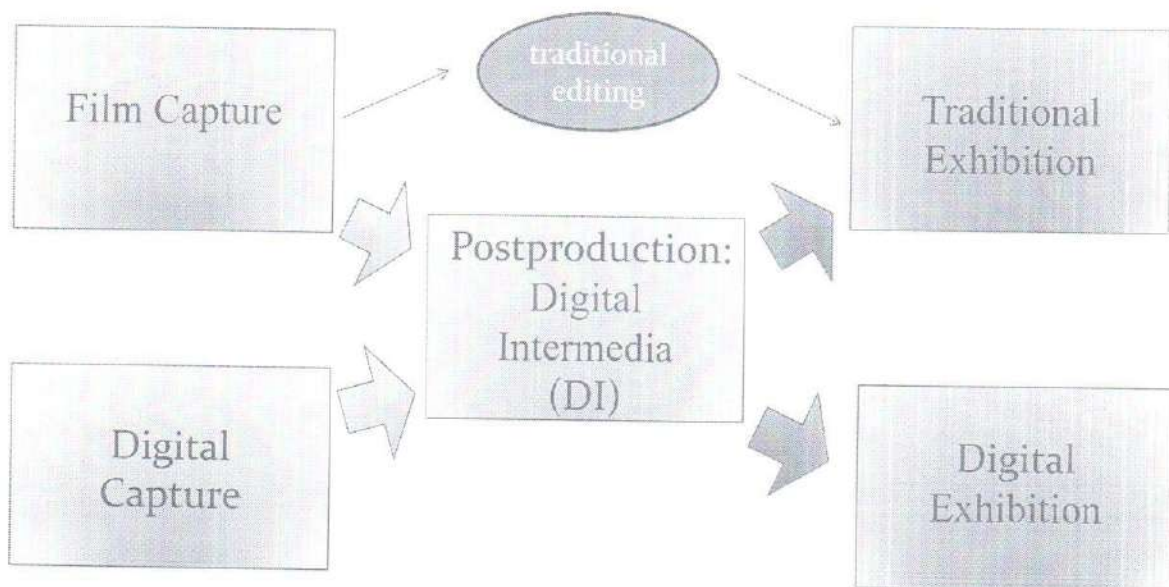
New concepts and knowledge needed due to the incorporation of digital technology in moviemaking

- New concepts and knowledge are needed due to the incorporation of digital technology in movie making
- Which are the most important topics that must be adapted and/or incorporated in today's film making teaching?
- What has changed in movie making?
- What new concepts have emerged?
- Which are the new roles fostered by the incorporation of digital technology?

Digital film making is the confluence of film and digital video



DIGITAL FILM



Digital Film

The incorporation of digital technology, implied a definite change in the way of:

- Conceiving and thinking cinema
- Using narrative resources
- Film making technology

The irruption of digital technology

- In 1969, during the transmission of the Moon landing, the signal was transferred to a time base corrector (TBC).
- Holland creates *Images 655 system*, for the visual effects in films like *Norman, is that you?* (1976), and *Heaven can wait* (1978).

The irruption of digital technology

- In 1982, Disney integrates computer generated effects (EFX) into live-action in the movie *Tron*.
- In 1987, Giuseppe Rotuno shot *Julia & Julia*, the first HD film.

The irruption of digital technology

George Lukas:

- In 1984, he created the edition system Editdroid, the first nonlinear editing system.
- In 2000, his film: *Star Wars. Episode II: Attack of the clones*, was produced entirely with digital technology.

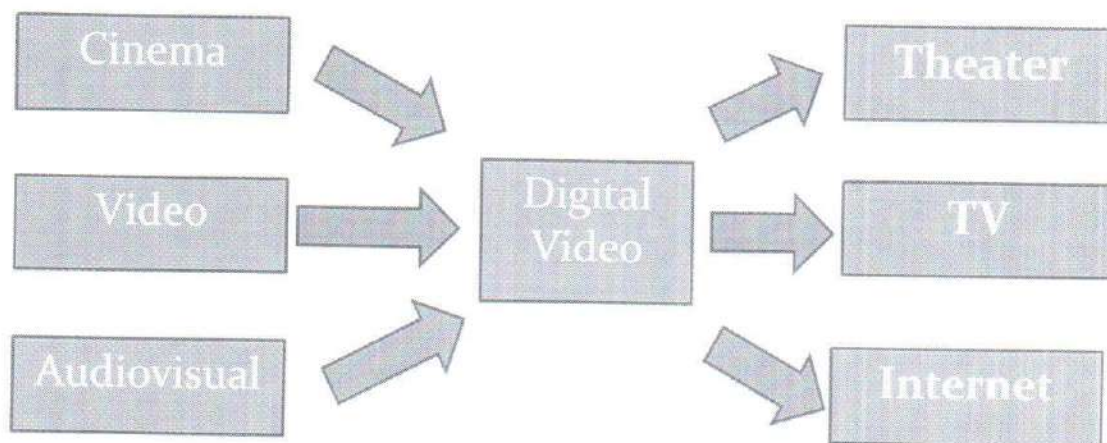
Early stages in Mexico

- In the 80's, cinematographer and director Rafael Corkidi, began experimenting in video and never used film again.
- In 1989, Jaime Hermsillo shoot *Un momento de ira* and *El aprendiz de pornografo*, in video.

Early stages in Mexico

- In 2000, Ripstein shoots *Así es la vida* and *La pérdida de los hombres*, both in digital video PAL . In 2002, he shoots *La virgen de la lujuria* in digital HD.
- In 2000, Athié makes *Vera* with 3D digital animation.
- In 2001, Hoffman makes *Panchito Rex*, entirely in virtual sets.

- Digital technology changed film making industry in all its stages:
 - Preparation and conception
 - Realization: production and postproduction
 - Exhibition



New concepts and knowledge

Among others:

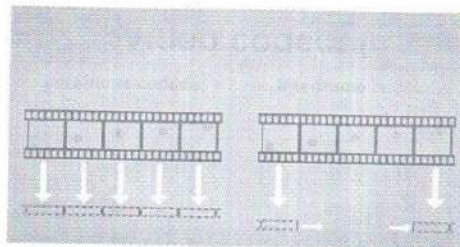
- CODEC
 - interframe and intraframe
- DYNAMIC RANGE
- DEFINITION
- SAMPLE DEPTH
- PROGRESSIVE OR INTERLACED
- COLOR DEPTH
- OBTURATION POSSIBILITIES
- BACK FOCUS
- SENSOR SIZE
- DATA STORAGE FORMATS

New concepts and knowledge

CODEC.- COMpression DECompression

- Intraframe:
 - ProRes

Iterframe:
h264, mpg-2



New concepts and knowledge

DYNAMIC RANGE

- This is the gamma concept of film
- Has been modified by the use of logarithm processes instead of a lineal log range



HDR High Dynamic Range

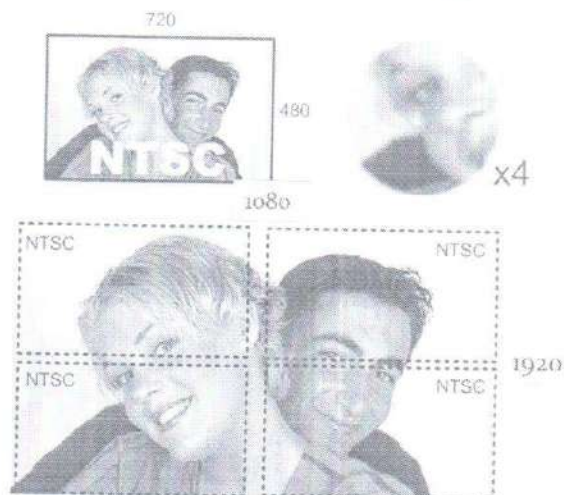
- Blending two images with different exposures

New concepts and knowledge

DEFINITION

Number of pixels:

- NTSC .- 420,
- HD .- 1080,
- 2K .- 2048,
- 4K .- 4096 .



New concepts and knowledge

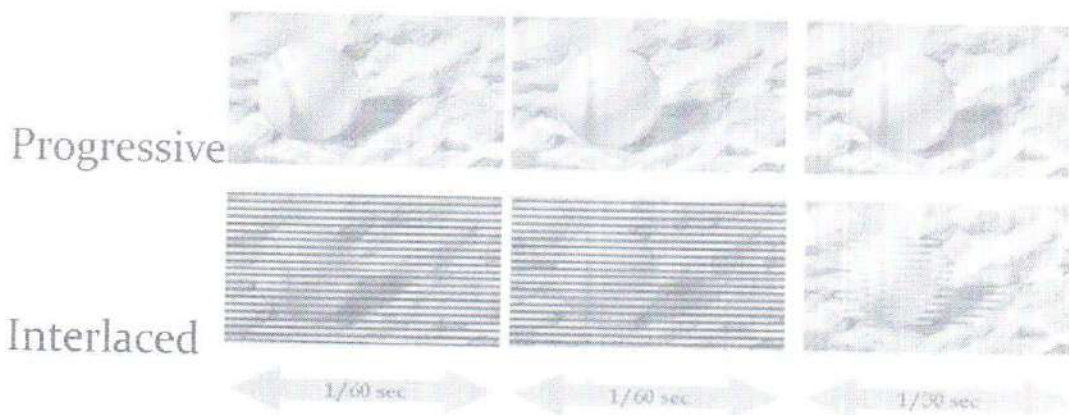
SAMPLE DEPTH

- Number of values you have to describe certain information:
 - 1 bit = 2 values (1 y 0) o (open or close) (in color: either black or white).
 - 2 bits = 4 values: black, dark grey, light grey, white
 - 8 bits: 256 values
 - 10 bits: 1024 values
 - 12 bits: 4096 values

New concepts and knowledge

PROGRESSIVE OR INTERLACED

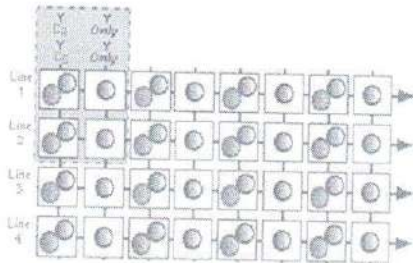
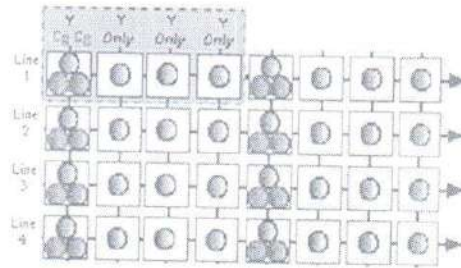
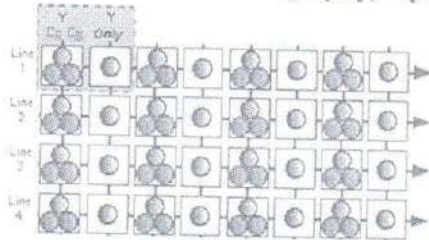
In interlaced mode each frame is divided in two field and when reproduced in progressive mode causes artifacts



New concepts and knowledge

COLOR DEPTH (color sample):

4:4:4, 4:2:2, 4:1:1, 4:2:0



The human eye has much more tolerance to inaccurate color depth than to light intensity, but this is important for efx

New concepts and knowledge

OBTURATION POSSIBILITIES

Can be higher than 180° (or less tha $1/48s$)

- BACK FOCUS a concept for video cameras
- SENSOR SIZE a concept equivalent to film formats 35mm or 16mm. This has great influence in optics.
- DATA STORAGE FORMATS (video containers: .mov, .mp4)

- Each camera gives different setting options
- Understanding them, enriches the creative possibilities of the project.
- The cinematographer has been obliged to handle a series of concepts, knowledge and skills that are closer to computer technology than to photography.
-


Digital technology has altered:

- Exposure
- Focus
- Camera movements
- Amount of takes, camera setting-ups and popular use of multi camera.
- Images manipulation
- Images movement manipulation



Digital technology has altered:

- Postproduction visual effects enables to alter all image's elements, including time and space, which changes film narrative structure.

- 
- Digital technology has influenced the way we make, conceive and watch films or audiovisual products.
 - It has allowed the creation of unreal worlds, creating the sensation of portraying reality, and thereby altering our notion of reality

New rolls:

- Postproduction designer
- Data manager
- Video supervisor
- Digital Imaging Technician's (DIT)

- What concepts and knowledge derived from digital technology must we teach, and which elements have become obsolete?
- Can give me your points of view?

Tbilisi, Georgia
21 JUL 2017



To the Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Cuajimalpa

ABK Technology certifies that Jorge Javier Eduardo Suarez Coéllar took part in the workshops: “New lighting techniques for digital media and led technology” (18 hours) and “Using cinematographic optics in digital cameras” (18 hours) within the frame of the post production of the Georgian-British documentary “Living Room” (dir. Caryne Chapman Clark) and shooting of the documentary “Georgian Sinfonietta - Time of Baroque” (dir. Nino Akhvlediani).

Archil Akhvlediani

Artistic Director and General Manager
ABK Technology, Tbilisi, Georgia

ABK TECHNOLOGY LTD
4, iakob Nikoladze Str.
Tbilisi, Georgia. 0179

TEL: +995 591 336 026
inbox@abktech.ge
www.abktech.ge

Cuestionario Entrevistas

Versión Español e Inglés

En esta época, cada vez que empezamos a rodar un nuevo proyecto, tenemos que tomar algunas decisiones que incluyen el conocimiento de conceptos que pertenecen principalmente a la cultura digital. Por ejemplo, a la hora de *settear* la cámara debemos decidir el tamaño en que se grabará (hd, full hd, 2k, 4k), el formato de grabación y el códec (Mp4, H264, appleprogress...), tipo de color grading o raw, entre muchos otros.

También debemos de ser capaces de entender cómo va a ser el "data flow" para poder evitar problemas en la postproducción y sacar el mayor provecho de ésta, lo cual nos obliga a tener una buena comprensión de la tecnología digital utilizada o por lo menos entender los conceptos principales.

La tecnología digital tiene una gran influencia en el proceso general de la producción audiovisual, desde en la concepción misma del relato hasta en la estructura dramática de la película, incluyendo las necesidades de producción, por ejemplo, la posibilidad de contar historias que no necesariamente sean grabadas en escenarios reales o la modificación del tiempo y del espacio.

Estoy interesado en entender cuáles son los conocimientos y conceptos de la tecnología digital que los nuevos cineastas deben dominar, para poder adaptarse a las condiciones actuales de realización y producción cinematográficas; así como entender cuáles son los conocimientos que se requieren para poder aprovechar diversas funciones de los equipos como la automatización (el foco, la temperatura de color, la exposición, corrección de movimientos, etc.) sin volvernos esclavos de la ésta tecnología.

Al contestar las preguntas, tengan en mente que lo que me interesa saber es cuáles son los principales conceptos del ámbito digital que los alumnos deben manejar y conocer y cuáles otros conocimientos tradicionales tendrán que reforzar.

- 1.- ¿Cuáles son los principales cambios, que el uso de la tecnología digital, ha generado en las necesidades de conocimientos, de especialidades y de nuevos roles de trabajo?
- 2.- Pensando tanto en el lenguaje narrativo como en las posibilidades técnicas incluyendo, tiempos de realización, uso de accesorios y necesidades de equipo, ¿cómo han influido las herramientas digitales en las formas de concebir un proyecto?
- 3.- Al estar preparando una producción (Toma en cuenta todos los elementos de la producción: rodaje, postproducción y distribución), ¿cuáles son los principales elementos de la tecnología digital (formato de grabación, uso de multicámaras, técnica fotográfica, uso de drones, efectos visuales, posibilidades en postproducción etc.) que ayudan o afectan la realización del proyecto?

4.- Cuando estás iniciando un nuevo proyecto y debes de tomar decisiones como el *data-flow* para la posproducción y los efectos visuales, o el setteo de la cámara ¿cuáles son los conceptos digitales que se deben de conocer y entender?

5.- ¿Cuáles son los conceptos de la tecnología digital que la mayoría del crew (los distintos departamentos) debería de entender y tomar en consideración?

6.- ¿Cómo consideras que la tecnología digital ha cambiado la manera en que un Director, Fotógrafo, Productor, Sonidista o Director de Arte trabajan y que conocimientos han tenido que adquirir?

7.- Nombra los conceptos del mundo digital que más utilizas, ¿cuáles son los más importantes y cuáles, los más difíciles de entender?

Now days every time that we start shooting a Project we have to take some decisions that include knowledge of concepts that are mainly part of the digital culture, for instance: setting the camera this includes to decide on format and codec (appleprogress, mp4...), size(1280, 1920,2K 4K), color grading (or raw) and many others.

Also we have to be able to understand the data flow in order to avoid problems in postproduction and be able to get the maximum out of it. This also means to have a good understanding of the digital technology or at least to understand the main concepts.

Digital technology has a big influence in the overall process of film making from the conception of a story, to the narrative structure of the film and the production necessities of it because for instance this technology gives possibilities to tell stories that not necessarily are shoot in the real scenarios or to modify time and space.

I'm interested in the main knowledge and concepts specially of this digital technology that the new cinematographs should domain to be functional in actual situations; also to understand which knowledge is needed to be able to get advantage of different technology possibilities like for instance the auto mode functions (focus, exposition, color temperature) without converting ourselves in slaves of this technology because of the lack of understanding how to manage it.

So I would ask you that when you are answering the questions to please have in mind that the main purpose is to find out which are the main concepts and knowledge specially from the digital technology that the filmmakers has to know and manage.

- 1.- Which are the main changes that the use of digital technology has led to, regarding: new knowledge, new rolls, skills and expertise requirements?
- 2.- How have digital tools influenced the way you conceive a project, both in film language and in the use of tools including: possibilities and realization times, accessories and equipment needs?
- 3.- When you are preparing a film, please take in consideration all stages: shooting, postproduction and distribution; Which are the main elements of digital technology (like multi-camera set ups, photographic technology, possibilities of postproduction and visual effects) that shape your conception?
- 4.- In your practice, when you are beginning a new project and must take decisions regarding the workflow of the project, taking in consideration the postproduction and camera set up possibilities, which are the most important concept students should understand?

5.- When preparing the shooting, what are the concepts that most of the crew should understand and take into consideration, thinking about the possibilities and needs of the various stages of the film like using different cameras, defining workflow, and production-postproduction needs.

6.- As a DP, director or producer, how has digital technology change the way you work and what are the new skills you must be able to handle?

7.- Name the concepts of digital knowledge you use the most, which are the most important and which the most difficult to understand?

If its possible please video record you answers it doesn't need to have a great quality, it can be done directly from your webcam on your computer, or if not you can soundrecord the answers or write them down. If possible answer in English if not in Russian.

Thanks for your help

Jorge, everything is very interesting, that you are developing for young cameramen

I said that unfortunately I understand very little in post-production!

But I'll try to comment some questions (without order) ...

1. The main thing is that the young people are immediately identified, WHAT THEY WANT TO MAKE in CINEMA!!! Priorities! Because universal cameramen cannot be prepared practically! Everybody has to be professional in some field! (Documentary, TV news, advertising, music videos, or feature films !!!) ... because ALL THESE directions have a MULTIPLE PRODUCTION TECHNOLOGY ... mostly in the original EQUIPMENT and post-production;
2. ALL types of camera art, skill, are based on BASIC, GLOBAL KNOWLEDGE of the IMAGE ... which we studied with you in VGIK! ... moreover - regardless of the TECHNOLOGY of the formation of this image! Nobody can abolish the physics of OPTICS, LIGHT, and LIGHT-EMITTING MATERIAL (the image carrier!) ... that's just the chemistry you do not need to know-developer-fixation, etc.)))))
3. Digital imaging technologies are improved every year, so you need to keep an eye on innovations ... BUT ... basically in the stream, of your main job (well, just - in the news do not use RED, or cameras with obturators!).
4. The CAMERAMAN should understand in the "big project" from the very beginning - which technology the PROJECT should be made in! But there can be a dozen technologies! Therefore, it is necessary to understand - the level of opportunities (technical and financial !!!) for SHOOTING EQUIPMENT and post-production methods! It's one thing to know what can be done on modern digital technology, and another, to understand ... HAVE YOU MONEY IN THE BUDGET FOR EVERYTHING THAT!!! (Do you remember KONOPLEV (Основы Кинопроизводства)?... Basics of film production ... NO ONE CAN NOT CANCEL ALL of these norms of work !!!)
5. All the rest - the routine of routine of the production process ... if the camera is multi-camera set, then the cameras are reduced according to parameters and optics! ... further correction in postproduction, which completes the work!

Well, here's the type of ...

I will take cerveza and will be happy to create some notes!!!)))))))))))))))

Alexader Yevseyev

Телеканал "Київ"

Entrevista Juan Mora Cattlet

Respuestas

1. Cualquier programa, cuando funciona, ya es obsoleto.
2. Cualquier programa cuesta más y dura cada vez más que se ejecuta.
3. Si un programa es útil, deberá ser modificado.
4. Si un programa no es útil, deberá ser documentado.
5. Cualquier programa tiende a expandirse hasta llenar toda la memoria disponible.
6. El valor de un programa es inversamente proporcional al peso de sus "outputs".
7. La complejidad de un programa crece hasta que excede la capacidad del programador que debe mantenerlo.

Ni modo, también hay que ser muy fluidos en inglés.

2.- Pensando tanto en el lenguaje narrativo como en las posibilidades técnicas incluyendo, tiempos de realización, uso de accesorios y necesidades de equipo, ¿cómo han influido las herramientas digitales en las formas de concebir un proyecto?

*Los recursos de registro, manipulación y creación digital de imagen y sonido, han abierto una enorme puerta a la creatividad, sólo limitada por el presupuesto. El uso de green screen, sets y/o personajes digitales, full cgi, o gráficos; así como los sistemas de grabación, librerías, síntesis, procesamiento y mezcla de audio, permiten pensar proyectos que en pantalla pueden parecer grandes producciones, aunque por novedosos, estos recursos frecuentemente son complejos de manejar. No se diga dominar, dada su constante renovación, pero se puede hallar un campo intermedio si se planea con cautela. Aunque, como todo en esta profesión, está sujeto a las **Leyes de Murphy**: "Si algo puede fallar, fallará", o en otras palabras: "La Naturaleza (digital) está siempre del lado del fallo oculto".*

*(Incluyendo el **comentario de O'toole** a estas leyes: "Murphy era un optimista")*
Es por eso que siempre es necesario tener un plan "B" de contingencia, que contemple prescindir de una gran cantidad de cantidad de recursos digitales, para asegurar la terminación del proyecto. La frase "Lo arreglamos en Post" es la mentira más irresponsable en una producción de este tipo. Y se la he oído decir a profesionales muy capacitados. Hay que saber que se puede o no puede hacer en podt, y el costo en dinero, tiempo y equipo que presupone. Mejor hay que resolverlo en el set en la medida de lo posible.

Creo que el trabajo actoral se ha visto beneficiado. La multicámara y toma larga, aunque no vaya a ser utilizada como plano secuencia, permite a los actores desarrollar de manera continua las tareas escénicas de sus personajes y el arco dramático con un mayor control y creatividad. También elimina los problemas de matching emocional y de acción de los actores. Hay que tener cuidado con el mal uso de la improvisación. El trabajo creativo no puede ser sustituido por esta. Las cosas hay que pensarlas muy bien y ensayarlas antes de ejecutarlas, sólo así rinden.

3.- Al estar preparando una producción (Toma en cuenta todos los elementos de la producción: rodaje, postproducción y distribución), ¿cuáles son los principales

elementos de la tecnología digital (formato de grabación, uso de multicámaras, técnica fotográfica, uso de drones, efectos visuales, posibilidades en postproducción etc.) que ayudan o afectan la realización del proyecto?

A mí me ha funcionado para el rodaje usar el formato más grande que permitan el presupuesto y las condiciones de producción, así como la multicámara. No confío en las supuestas sensibilidades altas de los sensores (creo que cada sensor sólo tiene una sensibilidad ideal), por eso es esencial contar con el mejor sistema de monitoreo y control de calidad en el set o locación, para lo cual se necesita gente especializada, no improvisada. Para poder ahorrar recursos y tiempo, es indispensable una supervisión constante del estudio de Post. Observando estos principios, he podido tener más libertad en la post, pues he podido mezclar formatos, corregir encuadres o lograr tomas compuestas que en locación o set son imposibles o muy caras de lograr. También he aprendido que un efecto en set o locación es preferible al CGI, pues elimina sobre todo, los problemas de integración (compuestos) y fotorealismo de la imagen. Hay que elegir el equipo y software más adecuado al proyecto en sí.

4.- Cuando estás iniciando un nuevo proyecto y debes de tomar decisiones como el *data-flow* para la posproducción y los efectos visuales, o el seteo de la cámara ¿cuáles son los conceptos digitales que se deben de conocer y entender?

Creo que lo más importante es entender la inestabilidad del sistema, que hace esenciales los respaldos de archivos en por lo menos 3 discos espejo. Otro aspecto importante es la identificación de tarjetas y de los reportes del anotador y data manager, así como la revisión técnica de lo grabado casi simultáneamente con el rodaje. Así como la elaboración de los proxis con la numeración que corresponda exactamente a la metadata generada en cámara, para asegurar una edición y conforming sin problemas o sorpresas. Respecto a la post, VFX y seteos, es importante incluir durante el rodaje al equipo de trabajo que los va a realizar, para que los plates o elementos que se van a componer posteriormente, se hagan según los requerimientos de los programas y métodos de trabajo de los diversos estudios. Un green mal iluminado, el no considerar la presencia lumínica de personajes u objetos virtuales, el no contar con los datos precisos de iluminación, definición y características ópticas de los lentes o movimientos de cámara, puede imposibilitar la integración fotorealista de los elementos visuales en el compuesto final.

5.- ¿Cuáles son los conceptos de la tecnología digital que la mayoría del crew (los distintos departamentos) debería de entender y tomar en consideración?

Hay profesionales que provienen del cine fotoquímico, o analógico, por llamarlo de una manera otros formados únicamente en el medio digital. Con el cine analógico, puesto que el resultado del rodaje se veía en pantalla hasta que el negativo era revelado y los rushes impresos, se tomaban muchas precauciones en todos los departamentos, trabajando con rigor para reducir razonablemente los márgenes de error. Por ejemplo, el rango de rodaje de 3 o 4 a 1 que era la norma, parece

muy reducido respecto al de lo digital, donde parece no haber límite de material. Esto demandaba la preparación muy cuidadosa de cada emplazamiento, la observación detallada durante el momento de rodaje, para detectar los errores, y su corrección puntillosa antes de realizar una nueva toma. La sensación de contar con material ilimitado, que parece reinar en el ámbito digital, ha creado una especie de laxitud muy peligrosa. Además de producir una cantidad excesiva de material grabado, no siempre muy bueno, para la edición. Creo que para la gente formada únicamente en lo digital, recuperar ese rigor sería muy provechoso y permitiría un mayor rendimiento y efectividad en el trabajo. En fotoquímico había que pensar mucho cada corte, ya que el fotograma eliminado muchas veces era difícilmente recuperable. Era una disciplina mental de construir primero la película en la mente y después comprobarla en la edición. Lo cual aplica para el rodaje.

6.- ¿Cómo consideras que la tecnología digital ha cambiado la manera en que un Director, Fotógrafo, Productor, Sonidista o Director de Arte trabajan y que conocimientos han tenido que adquirir?

No se trata sólo de adquirir conocimientos nuevos, sino de desarrollarlos descubriendo las ventajas que abre lo digital. Por otro lado, hay una inmediatez que considero engañosa. Con lo digital, ya que se usa un video assist que sólo da una imagen aproximada al resultado final, hay que desconfiar de esta y aprender a ver todos los detalles, tanto de arte, como de iluminación y encuadre. Respecto a este último, cuando se tenía que filmar en 1:1.33 considerando que se proyectaría con mascarillas 1:1.85 o 1:1.66, se cuidaba la composición para que funcionara en cualquiera de estos tres formatos. Es una práctica que hay que recuperar, considerar que el formato de grabación no va a ser necesariamente el formato de exhibición, y componer para distintas posibilidades. Algo similar se aplica a la multicámara, no es la de televisión. Existen varios cineastas, como Kurosawa, que la trabajaron antes del cine digital y encontraron soluciones muy útiles. Como montar ópticas distintas en cámaras ubicadas paralelamente, cámaras que violan la ley del eje en momentos. El digital permite tomas muy largas de las cuales se usan solo segmentos, lo cual aumenta la eficiencia del tiempo de rodaje. Hay que desarrollar formas de iluminación y captura de sonido que permitan esto. Iluminar para varias cámaras es un reto creativo que no se soluciona con la luz plana. Aunque se use sólo luz ambiente, hay que aprender a usarla creativamente, rodando en exteriores la multicámara resuelve en gran parte los cambios de iluminación por condiciones climáticas, permitiendo continuidad en ésta.

7.- Nombra los conceptos del mundo digital que más utilizas, ¿cuáles son los más importantes y cuáles, los más difíciles de entender?

Habría muchos que mencionar, pero creo que los que requieren mayor atención y comprensión son los que se refieren a profesiones relativamente nuevas, como la del data manager, del supervisor de animación o sobre todo del colorista. Son los nuevos aliados y conviene entender su trabajo para un mejor resultado de los proyectos.