

“No somos cineastas experimentales, somos cineastas que experimentamos con el uso de los formatos o soportes que están ocurriendo”

Entrevista con Leo Medel y Daniel Ferreira

Entrevista realizada por Carolina Gainza¹

En esta entrevista entrevistamos a Leonardo (Leo) Medel y Daniel Ferreira, ambos socios de la productora Merced, donde han trabajado en películas que experimentan con el formato digital. Leo Medel es realizador formado en la Escuela de Cine de Chile. En dicha institución obtuvo la mención en dirección y guión. Es director de variadas películas, entre las que destacan; ‘Constitución’ (2016), ‘Coach’ (2016), ‘MILF’ (2014), ‘LAIS’ (2013) y ‘Papá o 36 mil juicios de un mismo suceso’ (2008). Daniel Ferreira es también formado en la Escuela de Cine de Chile donde obtiene la mención de Post productor de imagen y sonido. Luego se especializa en Diseño Sonoro en la escuela Vancouver Film School en Canadá. Además de ser el montajista de todas las películas de Leonardo, ha trabajado en las películas de Carlos Flores, Miguel Angel Vidaurre, Oscar Cardenas y haciendo el sonido de una serie de cortometrajes animados, siendo el último “Here is the plan” de Fernanda Frick.

La entrevista se enmarca en el trabajo de investigación vinculado al proyecto Fondecyt “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”, dirigido por Carolina Gainza.

¿Cómo creen ustedes que lo digital ha afectado al cine? ¿Cuáles creen ustedes que han sido los principales cambios o impactos de lo digital en el campo audiovisual?

Daniel Ferreira (DF): Para mí, lo digital se confunde un poco. Cuando hablamos de lo digital, lo primero que se piensa es que aparece la rapidez, que todo es más rápido: podemos salir, grabar algo, después luego editarlo y subirlo. Esa primera lectura es válida, pero es la misma que se hacía en el cine cuando apareció el 8 milímetros, el revelado rápido, la moviola, etc. En esa época se daba la misma reflexión que hacemos nosotros ahora al decir que con lo digital todo es más fácil. Lo mismo se generó cuando aparecen las cámaras de cine más sencillas de utilizar y las emulsiones menos complejas. La

¹ Académica de la Escuela de Literatura Creativa de la Universidad Diego Portales y directora del proyecto Fondecyt iniciación N°11140247, “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”. Entrevista realizada en abril de 2017.

tecnología aplicada a lo cinematográfico va haciendo cambiar el cine y, en este caso, me parece que lo digital lo modifica, pero tiene que ver con algo que va más allá de la rapidez.

¿En qué sentido lo modifica entonces?

DF: Lo modifica en términos de materialidad. Nuevamente, me parece que hay una modificación de lo técnico, hay una evolución técnica de por medio, no sé si hubo una evolución narrativa -lo comento desde mi aspecto técnico-, no sé si ayuda a tener otra percepción, pero esa es la modificación que percibo. Ahora podemos tomar estos recursos técnicos o esta tecnología y los podemos incluir en el cine, hay una libertad para poder incluir otros elementos tecnológicos al espacio cinematográfico.

Y en términos narrativos, ¿crees que es más complejo?

DF: En términos narrativos, creo que no hay una modificación desde lo digital, creo que aún estamos en ese camino. Leo tenía esta idea de que no todo es cinematográfico, entonces, me parece que lo digital no afecta lo cinematográfico, sino que, lo digital afecta el espacio en que nos comunicamos, la forma de comunicar una idea; comunicamos una idea a través de un video, comunicamos una idea a través de YouTube, de cualquier video que podamos postear, pero eso no necesariamente es cinematográfico ni lo que afecta al cine.

¿Qué dirías tú, Leo?

Leo Medel (LM): Para mí lo cinematográfico es una dimensión que nos permite presenciar, es decir, ser espectadores activos de cómo el movimiento está ocurriendo, y no todas las imágenes en movimiento tienen esa condición. Por ejemplo, un programa de concursos no es cinematográfico y sí son imágenes en movimiento. Yo diría que la cinematografía, más que imágenes en movimiento, es la imagen del movimiento, es el movimiento capturado, y es una tradición que está en las paredes de algunos pueblos, está en el comic, y no necesariamente está conectado con la dimensión teatral, de hecho, creo que lo teatral tiene que ver con otro fenómeno, tiene que ver con la presencia y con el momento. Entonces, se produce lo digital, lo digital permite el flujo de lo cinematográfico, y el flujo de lo cinematográfico permite cosas como el streaming, y el streaming permite transmitir una cosa en vivo, pero para mí eso no es cinematográfico, pero una serie que está en Netflix o en cualquier plataforma de streaming, puede ser muy cinematográfica. Cuando apareció la televisión y empezamos a ver series que estaban serializadas, efectivamente se producían de forma serial, se producían en el mismo set, con los mismos actores y espacios, eso reducía los costos. Con el advenimiento de lo digital, hemos

empezado a ver temporadas de series que, en el fondo, no son otra cosa que narraciones de trece horas, una sola narración. Si uno viera series como 'Mad Men', donde ya no tienen eje serial, es decir, el segundo, tercer y cuarto capítulo no se parecen entre sí, ni se parecen al primero, y tenemos una curva dramática que se desarrolla a lo largo de esas trece horas, hay capítulos donde no pasa nada y hay capítulos donde pasan un montón de cosas muy importantes, un capítulo podría ser el clímax de esta curva dramática. Entonces, el avistamiento de estas películas extremadamente largas por parte de cineastas experimentales durante el siglo XX, gente como Warhol o como algunas películas de Ruiz, de alguna forma prevé que íbamos a empezar a ver estas películas largas. Mucha gente ya no tiene la experiencia de ver un capítulo cada día, sino que, una tarde ver todos los capítulos. Entonces, en términos narrativos tengo la impresión de lo que lo digital nos ha acercado al ingreso a estas narraciones largas.

En su experiencia creativa, por ejemplo, como la de 'Papá o 36 mil juicios de un mismo suceso', donde pasamos de una narrativa lineal a una fragmentada, que no tiene que ir conectada, ¿qué los motivó a experimentar con las tecnologías y el lenguaje digital?

LM: Primero, me parece que el fenómeno cinematográfico existe desde que existe el tiempo, yo incluso creo que el fenómeno es anterior a la pintura, por ejemplo. Para mí resulta evidente que un ser humano, en una situación previa a la cultura, primero ve nubes en movimiento y encuentra formas en las nubes en movimiento, o ve fuego y encuentra formas en el fuego, o ve agua y encuentra formas en el agua, mucho antes de sintetizar esa información en una imagen. Sintetizar la información en una imagen es un procedimiento extremadamente más complejo. Entonces, el cine está vinculado esencialmente a qué es lo que está pasando, cuál es el espacio técnico que podemos desarrollar, cuál es el presente. Cuando nosotros hicimos 'Papá o 36 mil juicios de un mismo suceso' el presente eran los DVD, no era el futuro. Hoy día que hicimos "Constitución" y vamos a grabar pronto otra película en realidad virtual, el presente para nosotros es la realidad virtual. Evidentemente, no ha llegado la realidad virtual a todas las casas, no tiene un público enorme, pero me da la sensación de que nosotros estamos tratando de hacer lo que está pasando, no estamos tratando de adelantarnos. Nosotros siempre hemos planteado que no somos cineastas experimentales, somos cineastas que experimentamos con el uso de los formatos o soportes que están ocurriendo en ese momento, que se están usando.

A pesar de que las tecnologías son algo que tenemos a la mano, es algo que está ocurriendo, es posible ver más documentales interactivos que películas de ficción en estos formatos, como las que ustedes realizan. ¿Qué piensan respecto a eso?

DF: Nosotros somos una generación que nacimos sin computadores y, cuando entramos a estudiar cine, de a poco fueron apareciendo. Yo tuve el primer computador cuando estaba en segundo medio, hoy día un niño tiene un Tablet al año. Entonces creo que, por lo menos desde mi experiencia o intención, cuando aparecieron los computadores en segundo medio, me pregunté; *“¿cómo puedo sacarle el mayor provecho de este computador que tengo adelante?”*, y eso se trasladó al espacio cinematográfico. Entonces, desde mi perspectiva, siempre estuvo la intención de ver hasta dónde podíamos empujar los límites, qué estaba pasando, qué estaba pasando con los DVD, qué más se puede hacer con ellos.

Claro, el formato es importante. Películas como ‘Constitución’ o ‘Papá o 36 mil juicios de un mismo suceso’, no se podría haber hecho en el formato anterior.

DF: Claro, pero había otras tecnologías. Me da la sensación de que tiene que ver con la coyuntura temporal.

LM: Es decir, en el tiempo del DVD, nosotros trabajábamos con DVD, cuando se puso de moda el streaming y los web shows, hicimos un web show.

DF: Cuando empezó la realidad aumentada, que todavía no llegaba a Chile, había unos indicios de la realidad aumentada.

LM: Nosotros hicimos una portada para la revista ‘Paula’ en año 2010, que tiene realidad aumentada. Había dos o tres revistas en el mundo que tenían esas portadas con realidad aumentada.

DF: También estábamos buscando cómo podíamos contar historias con realidad aumentada. Mi sensación siempre estuvo relacionada como un tema temporal. Nacimos en una época donde había muchas tecnologías disponibles, donde estaban apareciendo. Creo que los cineastas nuevos, ya no se preocupan por donde mostrar su película, se preguntan si la película está en Youtube, se preocupan de hacer el video, de hacer la película, de hacer la serie y mostrarla en Youtube. No hay un cuestionamiento sobre qué significa la plataforma, sobre cómo utilizarla, más bien es como; *“mi plataforma está ahí, ¡utilicémosla!”*.

LM: Quería agregar que, con el hecho de que nosotros estemos inscritos en una escuela, ya es una tradición. Somos alumnos de Carlos Flores. Cuando aparecieron las primeras cámaras que se podían llevar al hombro, Carlos Flores trabajó con ellas, cuando aparecieron los VHS, Carlos Flores trabajó con el VHS, en términos de soporte. Cuando

Carlos Flores crea, con otros artistas, 'Satelitenis', era un espacio donde él se enviaba VHS's como si fueran cartas, que es la posibilidad que tienes con un VHS que no tendrías con rollo de película. Nosotros nos educamos al alero de Carlos. Entonces, me acuerdo que cuando nosotros hicimos 'Papá o 36 mil juicios de un mismo suceso', Carlos llegó, agarró su computador y pidió que lo bajarán a la oficina para mostrarnos un videojuego, nosotros estábamos completamente familiarizados con el videojuego, pero fue su forma de conectarse e hizo un descalabro, desordenó todo para poder mostrarnos en la reunión algo que él consideraba importante para lo que nosotros estábamos haciendo. Entonces, para nosotros, lo digital tiene que ver con lo circunstancial, en el sentido que, si nosotros hubiéramos nacido en los años cincuenta, probablemente estaríamos experimentando con otra cosa. El último tiempo estoy obsesionado con las máquinas de Kirchner, con la linterna mágica, la fantasmagoría, todos los dispositivos técnicos que permitían experiencias, toda la pre-cinematografía. Siento que está más cercana a las cosas que nosotros podemos estar experimentando en este momento o dan claves de lectura de cosas que se pueden llegar a construir, eventualmente.

¿Conocen a alguien más en Chile que esté haciendo este tipo de cine, como el que ustedes hacen?

LM: Tengo la sensación de que la manifestación cinematográfica de lo hipertextual, ha estado vinculada en los últimos años, a la micronarración, al microvideo, a la experiencia web. Nosotros tenemos una regla: 'siempre vamos a ser largos', como por ejemplo, con la realidad virtual. Entonces, si la modificación es hacia este espacio, va a ser un largometraje que se modifica hacia ese espacio. Creo que hay proyectos hipertextuales cinematográficos muy interesantes, como "Washita", que tiene una dimensión cinematográfica, pero que está más vinculada a la multiplicidad de narraciones, que a la tradición cinematográfica del siglo XX.

¿Por qué creen ustedes que hay ciertos géneros más proclive a la experimentación con el digital, ejemplo, el documental o web series?

LM: Tengo la sensación de que hay dos elementos importantes: por una parte, tiene que ver con los recursos. Hacer una película siempre es más caro, decidir hacer una película con instrumentos, formatos u objetos que todavía no están probados, es un riesgo grande porque implica la posibilidad de la pérdida. En cambio, si haces algo más pequeño, no te arriesgas tanto a esa situación. No estoy diciendo que nosotros seamos especialmente arriesgados, quiero decir que es más inteligente la opción de menos recursos. Por otro lado, me parece que la multiplicidad de las narraciones tiene que ver con nuestro día a día. Hoy día, nosotros agarramos el smartphone, abrimos Facebook, lo cerramos,

posteamos una cosa, abrimos Instagram, estamos viviendo en cien pantallas a la vez y la tradición cinematográfica requiere de la atención dispuesta en un eje. Me parece que todo este espacio de experimentación tiene que ver con nuestra cotidianidad y la de nosotros tiene particularmente que ver con nuestra cotidianidad aplicada a ese fenómeno anterior, que es la cinematografía del siglo XX.

En términos creativos, ¿cuál creen que son las potencialidades que la hipertextualidad digital o narrativas no lineales tienen para el cine?

DF: Hace un tiempo se hablaba del marketing 360, el tener una película o traer un producto y que tuviese múltiples subproductos en distintos lugares, ya sea un videojuego, monitos animados, comics, o lo que sea, que iban haciendo que la historia se fuese completando. Ejemplo, con la película 'Matrix' salió un videojuego en el que se mostraba lo que pasaba antes de una de las películas y animaciones que mostraban sucesos que ocurrían en paralelo. También había un comic que hablaba de historias que iban pasando en contiguo. Entonces, en el espacio cinematográfico, se ha aprovechado los distintos formatos, no solo digitales, también libros, comics, pinturas, videojuegos, etc. Eso es lo transmedia. Hoy día, en el espacio digital se desarrollan mucho los metajuegos; son videos. Hace tiempo vi un video demasiado complejo, veinticinco minutos donde estamos viendo solo cámaras de seguridad de una reunión familiar donde, supuestamente, hay un cumpleaños y muchas cámaras que están mostrando distintos sucesos, hay una niña que está acostada en el piso de la cocina y una familia está discutiendo muchas cosas, de repente, la niña se empieza a hundir en el piso de la cocina. Los papás desesperados dicen; "¿qué está pasando con esta niña?". Hay una construcción abajo y, de repente, la niña traspasa el piso, llega hasta el subterráneo, la reciben en un colchón, la cámara sale, la gente está en forma horizontal. Eso es todo, ahí termina, pero es muy largo y hay un montón de información alrededor de ese video; comentarios de una hora sobre el video. El mismo autor de ese video hace otros videos que complementan esa narración, genera una página web donde está relacionado este mismo video, donde hay que entrar al código de fuente para ver distintas pistas e ir descubriendo qué está pasando en esta historia. Entonces, me parece que lo digital posibilita que todo esté en tu computador, esté todo en este espacio, traslada toda la experiencia, que antes sucedía en distintos formatos físicos, a este espacio.

Súper interactivo el ejemplo que das. Y, en el caso de su obra creativa, ¿cuál fue su experiencia?

LM: Tengo la sensación de que 'Papá o 36 mil juicios de un mismo suceso' ni siquiera es una película. Nosotros no decimos eso porque es súper poco marketero, es una máquina

de hacer película, es una estructura que produce películas impensadas por nosotros, sospechadas algunas y otras súper insospechadas. Creo que el modelo de 'Papá o 36 mil juicios de un mismo suceso' hoy día es súper aplicable, es un poco siniestro lo que voy a decir, pero es súper aplicable a la web 3.0, o sea, al hecho de que el próximo paso de una narración hipertextual como 'Papá o 36 mil juicios de un mismo suceso' sería que la situación se acomode al usuario.

DF: O sea, tu visión del mundo.

LM: Claro. La película podría ser para mayores de catorce, para mayores de dieciocho, etc.

Hecha a la medida del usuario.

DF: Y, además de hecha a la medida, sin entregar alguna información, que era una de las cosas que queríamos lograr con 'Papá o 36 mil juicios de un mismo suceso'. Nosotros queríamos que la experiencia cinematográfica no pasara por el hecho de ingresar datos, ni su edad, ni dónde nació, que no tuviera que ingresar nada, que funcionara como una película, solo que diferente.

Claro, cada vez que ingresas se muestra algo distinto. Es lo que pasa en la narrativa hipertextual, donde tú vas armando, en este caso, la película. El siguiente paso podría ser, justamente, armarlo a tu medida, disponer de los distintos pedazos de la historia.

DF: Además, creo que la palabra que se elimina es el 'cómo yo quiero'. El ejemplo más claro es lo que buscamos cada uno en nuestros teléfonos, aunque busquemos la misma palabra, vamos a tener resultados diferentes, y no es porque yo lo quiera, no es porque yo lo haya decidido conscientemente, todas estas acciones que yo hago en mi computador van determinando mi personalidad y van disparando algo que quiero, sin saber.

LM: Además, en términos cinematográficos, implica volver al origen. Por ejemplo cuando Lev Manovic define la articulación de los nuevos medios, desenmarcándose de la tradición del videoarte, pone como ejemplo la película 'El hombre con la cámara' (1929), una película que está hecha de fragmentos y taxonomizaciones, en el fondo. Taxonomizar una narración, creo que es el siguiente paso para mantenernos a cada uno contentos con aquello que se le cuenta, aunque también puede entrar en algo súper siniestro.

Y, ¿ustedes conocen todas las posibilidades de combinación? ¿Las han visto todas?

DF: No. Lo que conocemos son todos los trozos que hay dentro y cuando conversamos con alguien que la ha visto, siempre nos preguntamos; *"¿entonces todavía no ha visto este*

trozo? ¿Todavía no ha visto este trozo combinado con este otro?”, porque eso va produciendo sensaciones diferentes. Nosotros también tenemos una idea de cómo funciona la película, o sea, conocemos el universo completo de nuestra película y sabemos cuáles son las líneas que conecta a cada persona con el otro.

LM: Igual yo siento que ‘Papá o 36 mil juicios de un mismo suceso’ es un objeto fallido, en el sentido de que requiere ser vista, por lo menos, cuatro, cinco veces, para que empiecen a preguntarse qué sucede, si cambio esto o aquello. Si uno la ve dos veces, no necesariamente pasa eso y dos veces es lo máximo que podemos exigirle al espectador, porque dura sesenta minutos.

LM: De repente, dejábamos la película dando vuelta toda la tarde y nos sentábamos a decir: “¡oh! Mira lo que está pasando”, como si fuera una especie de hipertelenovela.

DF: Eso ocurría en todos nuestros procesos de probar si es que el DVD era estable o no. Necesitábamos ver si aguantaba dos días reproduciéndose y lo dejábamos funcionando. Tuvimos muchas pruebas técnicas fallidas.

Respecto al lenguaje digital, en general, este está caracterizado por las posibilidades de interacción, de no linealidad, de inmersión, etc. En el caso de ‘Constitución’, por ejemplo, ¿creen que se dan esas características? ¿Creen que uno podría decir que lo digital tiene su propio lenguaje?

DF: Cuando entramos a lo digital, es otro lenguaje.

LM: Por abaratamiento de costos, posibilidad de reproducción, de grabar infinitamente - mucha gente grabó ochenta horas y después montó dos películas-, lo digital tiende a ser más liviano como carga perceptual del realizador, es decir, puedo equivocarme cuando haga algo, no gasto una cantidad desmesurada de plata en cinco rollos de película, etc. Eso, naturalmente, genera una lógica de trabajo más fluida. Creo que con lo digital hemos alcanzado niveles de, no sé cómo decirle, naturalidad respecto a, por ejemplo, las actuaciones. Me parece también que lo digital ha aportado todo un espacio de imaginario, que va desde el glitch de cinta mini DV al datamosh, en torno a culturas casi completas de imaginarios digitales. Algo como lo que se hace con las animaciones de comienzos de los noventa, donde hay todo un terreno de protodigitalidad o este primer momento de lo digital. Y, también me da la sensación que, en la medida que permite la articulación de módulos en un espacio interactivo, como cuando Netflix nos pregunta si queremos seguir viendo esta serie, teniendo una cantidad de tiempo antes de que se reproduzca de nuevo sola y uno dice: “la voy a ver de nuevo, no alcancé a ponerle stop”, se está generando una

cultura que tiene dos vías. Por un lado, ver cosas extremadamente impresionantes, como los gifs, cosas cortitas, micro, pequeños glimpses a los que accedemos y, por otro lado, la cultura de ver narraciones audiovisuales extremadamente largas, porque nosotros tenemos que hacer el esfuerzo de entrar en la lógica narrativa o escuchar a un tipo de narrador particular, en un periodo de tiempo en que existe la posibilidad de escucharlos a todos. O sea, todo el material audiovisual existente, de forma más intrincada o menos intrincada, está todo disponible y eso implica que uno, como espectador, también diga: *“no quiero ver un todo infinitamente, quiero ver algo y mantenerme viendo este algo por una cantidad de tiempo”*, como para no tener que hacer el ejercicio psíquico de volver a meterme en la forma de narrar o en un mundo nuevo, queremos mantenernos en esos mundos por una cantidad de tiempo. Ahí entra el fenómeno de las series, sobretodo series que están producidas de forma menos serial. Me parece que eso es algo que no existía hasta hoy, tanto en términos de desarrollo de lenguaje, por ejemplo, series que tengan valles narrativos tan largos y que nosotros sigamos viéndolas, hasta audiovisuales dispuestas para que eso funcione.

En ese sentido, ¿cómo impacta esto en el usuario? En películas como ‘Papá o 36 mil juicios de un mismo suceso’, ‘Constitución’ o ‘LAIS’, ¿cómo creen que afectan al espectador?

LM: Para nosotros, la pregunta siempre es un poco al revés. Hoy el espectador ya tiene un uso, habilidades y costumbres diferentes de las que tenía el espectador de los años sesenta o setenta, entonces, para nosotros el tema es, ¿Cómo apelamos a ese espectador? ¿Cómo logramos que, esto que nosotros estamos haciendo, tenga sentido para él? Nosotros hicimos gabinetes para el espectador, para traspasar el fenómeno del cine a algo similar al estar en tu cama sentado con tu laptop, en un espacio que se vuelve íntimo, no público. Hoy, mucha gente dice; *“¡oh! Hoy día no puedo ver una película. Voy a ver un capítulo de una serie antes de dormirme, que dura media hora”*. En el caso del gabinete, tenía que ver con experiencias de corta duración.

DF: Experiencias que sucedían antes de un gran evento.

LM: Claro. Para nosotros, la relación con el espectador, consiste más bien en averiguar algo de él, quién es, qué hace, cuáles son sus costumbres, qué película le gustaría ver. Creo que hemos acertado, de mejor o peor manera, respecto a eso. O sea, hemos tenido experiencias que son muy exactas para un tipo de usuario y otras que no han funcionado.

DF: Bueno, siempre está el afán de entregar una experiencia que le sea natural al usuario. Hoy día, la realidad virtual es natural o está en camino a ser más natural. Con ‘LAIS’, lo que

generaba lo natural era el kinect, desplazarse en el espacio, moverse hacia adelante o hacia atrás, mover tus manos. Con el DVD, lo normal era comprarlo y verlos en tu casa. Era como; *“no vi esta película en el cine, me compro el DVD”* o *“me compro el DVD porque tiene todas estas escenas extras”*. Hoy día, da lo mismo, no se compra DVDs. De hecho, casi no se compran BluRay. El año 2011, fue el último año que compré BlueRay y DVD. Entonces, siempre está asociado a lo que está sucediendo en ese momento. Respecto a la pregunta sobre si lo digital implica otro lenguaje, creo que implica un lenguaje nuevo. Sin embargo, desde el espacio cinematográfico, este siempre ha utilizado tantas otras disciplinas, como el diseño, fotografía, arte, sonido, que se está nutriendo constantemente de las nuevas tecnologías. Nuestra reflexión, o la reflexión que surge, es que cada disciplina tiene un arte base, un oficio base, la pintura se va a ver influenciada porque aparecen nuevas tecnologías en el óleo, se seca más rápido o se seca más lento, o una acuarela que es mejor que la otra, pero el oficio base siempre sigue siendo el mismo. En el cine, el oficio base es el montaje. El montaje no aparece en ninguna otra disciplina artística y el montaje no ha variado, lo que ha variado son la forma de contar historias, esa forma de contar historias puede que se modifique en el texto, en la escritura, pero las estructuras de montaje están estudiadas. O sea, no hay una nueva teoría del montaje. Cualquier montaje de cualquier película, está encarnado dentro de una forma de contar historias que siempre ha sido igual.

¿Incluso si lo combinas de distinta manera?

DF: Incluso si lo combinas de distinta forma, porque en la forma de montar ‘Papá o 36 mil juicios de un mismo suceso’ se juntaban tres espacios, o sea, había una escena que tenía un montaje interno y, esa escena que tenía un montaje interno, tenía un tipo de montaje súper definido. Luego, la misma escena en forma de musical, tiene un montaje que corresponde al montaje de escenas musicales, las de suspenso tienen uno de suspenso y uno de los troncos de la película se llama remontaje que, luego de que había pasado cuatro o cinco meses de que habíamos visto la película y los distintos trozos, dije; *“Pero ¿qué tal si remontamos algunas escenas que están muy largas y le damos un sentido diferente?”*, y dijeron; *“Ya, tratemos de hacer eso”*. Creo que remontamos doce escenas; la del inicio, donde la protagonista ordena su casa y lleva las cosas, una escena muy lánguida donde toma todo y ordena, luego la modificamos y todo era mucho más rápido, ella ordena y termina sus labores de casa. Montamos otra escena donde mostramos todo lo que pasa en el living cuando llega la hija y están conversando. Montamos otra escena donde vemos todo lo que pasa en la pieza y algunos momentos de lo que pasa en el living. Entonces, el personaje en la pieza nunca se entera muy bien qué es lo que conversan en el living, pero en esos ejercicios de remontaje, su materialidad no se modifica, no es afectada por la tecnología. Aunque hoy día tengamos computador, hacemos lo mismo que

se hacía con las moviolas. Tenemos menos miedo a equivocarnos, podemos probar muchos más montajes, pero la entrada de lo digital no aceleró ni cambió el montaje, lo que permite es que éste elemento único cinematográfico pueda hacer más fácil la unión de todas las otras artes que confluyen en el cine. Creo eso ha hecho que nos vayamos preguntando sobre nuevas tecnologías y que no nos sean tan extrañas.

¿Y en las películas de realidad virtual?

DF: Con la película 'Constitución' tal vez un poco, porque nos preguntamos por qué hay algunas experiencias de realidad virtual que fallan. Vimos un corto de Google llamado 'Pearl', es muy bonito, sucede dentro de un auto y vemos todo lo que pasa en la vida de un papá con su hija, vemos cómo recorren distintas partes de un país tocando guitarra. Está en realidad virtual, pero no funciona, es todo muy caótico, porque está trasladado a la idea de un montaje tradicional cinematográfico. La reflexión que se tiene que hacer en cuanto al montaje, es en la medida de su formato de exhibición. Nuestra reflexión en cuanto al montaje de 'Constitución' era; *"no podemos hacer un montaje cinematográfico"*, porque la forma de utilizarlo es más parecida a la realidad, donde nosotros estamos montando constantemente nuestra vida. Yo te miro a ti, miro mi celular, miro hacia afuera, miro el envase, miro el vaso y yo estoy haciendo mi propio montaje, en medida de lo que estoy conversando, estoy pensando y estoy mirando hacia un lado, estoy pensando y estoy mirándote a los ojos. En una experiencia cinematográfica tradicional, cuando nos sentamos en el cine, nosotros no estamos montando nada, estamos presenciando la mirada del otro, estás sentado mirando el punto de vista de alguien, nuestros ojos no se desplazan a lo largo del cuadro, estamos viendo la vida a través de los ojos de otra persona que ya decidió cuál era el montaje. En el espacio de la realidad virtual, no podemos hacer eso, porque no estamos sentados frente a una pantalla, estás viendo una realidad, te sentaste en la realidad y ahora decides qué mirar. Entonces, tal vez ahí hay una modificación en cuanto al ejercicio del montaje. En 'Constitución', el ejercicio del montaje pasa en el momento cuando pegamos esta secuencia gigante de sueño con esta otra secuencia gigante de sueño también. Entonces, ¿cómo se juntan las dos? ¿Cómo se mezclan? Se mezclan a través del sonido, porque ya no podemos mezclarlas a través de las imágenes, el sonido viene de cualquier lado, te estoy mirando a ti pero estoy escuchando lo que pasa en la calle y eso me dispara imágenes, eso es lo que nosotros intentamos hacer, que el sonido disparara imágenes. En las primeras escenas se está escuchando a ella hablar, de repente empiezas a escuchar de fondo el mar, te das cuenta que su voz se modifica y es la voz del personaje que viene después, entonces, ya no estás perdido en lo visual, no estás mirando, hubo un corte, tienes que darte la vuelta, tienes que mirar para todos lados, porque hay que dejar que el espectador explore esa escena y que él produzca el montaje, pero guiado, nosotros lo guiamos a través de la conversación que ocurre en la

izquierda o la derecha. Por eso, nuestra primera reflexión fue que la experiencia cinematográfica fuera llevada a la realidad virtual, no podía ser en 360, no podía generar al espectador la posibilidad de girarse para todos lados. Si llevamos a experimentar una realidad virtual, tiene que ser lo más parecido a nuestra realidad, pero haciendo uno de los ejercicios técnicos. O sea, tenemos la posibilidad de estar acá y que al otro segundo nuestra realidad se modifique. Entonces, podías experimentar efectivamente un relato cinematográfico siguiendo una historia.

Existe un famoso documental llamado 'Everything is a remix', en el que se plasma la idea de que lo digital potencia las prácticas de remezclar, samplear, tomar algo y armar otra cosa. Finalmente, lo que se cuestiona es la originalidad y la autoría. ¿Cómo ven eso desde el cine? ¿Creen que lo digital potencia este tipo de prácticas de tomar una escena e introducirla en otra creación?

DF: No sé si lo potencia, pero creo que sí lo facilita.

Está la idea de que todo el mundo puede hacer cine.

DF: Claro, todo el mundo puede tomar una cámara y grabar, pero no todo es cinematográfico, todo es grabable. Pero, ¿Por qué se produce la idea de lo cinematográfico? Porque muchas definiciones del cine están escritas desde eso. El cine es la imagen en movimiento, veinticuatro fotogramas por segundo, eso es lo cinematográfico. Entonces, bajo ese paradigma, hoy día es mucho más fácil hacer cine y el digital, creo que efectivamente, lo que potencia es la creatividad, no es esa mirada respecto a que lo digital potencia la copia o que solo sirve para mezclar cosas. El digital permite tener acceso a múltiples herramientas para decidir qué tomar y cómo armar algo que se te ocurrió, luego tengo la posibilidad de decir; "*¿quién más ha hecho algo similar a esto?*", ahí encuentro otras referencias, encuentro a alguien que lo hizo igual a como lo hice yo y puedo volver a cambiarlo, y así sucesivamente. Lo que potencia es la iteración constante, algo que era muy difícil en la era predigital. De hecho, en esa misma línea, fuimos al festival 'Ruidosa' y se comentó que en Chile una mujer se puso a hacer cine en la misma época de los hermanos Lumière, hizo montaje cinematográfico e hizo ficción, no simplemente registros documentales, fue mucho más avanzado de lo que estaba pasando en Europa. En la era digital, todos nos hubiésemos enterado de que eso estaba pasando en ese tiempo y que los europeos iban mucho más lentos, pero no. En la época predigital la historia es lineal, pasó acá, luego esto acá, pero no hay una historia que sucede en paralelo. Hoy todo sucede en paralelo, sabemos todo lo que está pasando en todo el mundo. Entonces, lo digital potencia el conocimiento y la creatividad, eso me parece, no potencia un tipo de arte, no potencia la idea del hacer remix o narraciones hipertextuales,

no. Podemos seguir haciendo cine lineal, pero ahora con mucha más información sobre lo que está pasando en el cine lineal en el mundo, desde saber que no estoy solo, que hay una corriente, que esa corriente tiene textos escritos y que esos escritos los puedo leer, que hay música que se hizo en esa misma línea, etc.

La inmediatez.

DF: Yo creo que tampoco es la inmediatez, sino que es de más fácil acceso, ya no tengo que encargar libros que van a venir por barco y se van a demorar tres meses o un año, o no tengo que esperar la traducción, puedo leer un sitio en ruso y que me lo traduzca Google, puedo tener un panorama más amplio, en teoría, porque todo cambió después del ataque a las torres Gemelas. Antes teníamos todo disponible, ahora tenemos cookies, que trackean nuestro movimiento. Si nosotros nos dedicamos a ver mucha política, toda nuestro feed de Facebook, Twitter e Instagram va a estar relacionado a la política, cualquier herramienta que vaya recolectando información del usuario, sobre sus preferencias, va haciendo que la promesa de internet como espacio donde estaba todo se reduzca, teniendo solo un espacio de visión y que para poder soltarnos de ese espacio tengamos que ir moviéndonos de un lado a otro lado.

¿Cómo ha cambiado la industria del cine con la entrada de lo digital?

DF: Hay que encontrar nuevos espacios económicos. Cuando aparece Creative Commons, muchos dijeron; *“Ya, súper, voy a subir mi proyecto, que hago yo sólo, y lo dejo libre para que cualquier persona lo utilice”*. Nosotros, cuando queríamos hacer algo, antes nos daba lo mismo, decíamos; *“Está esta canción, tomémosla, usémosla, no importa”*. Hoy día, más viejos, pensamos en los derechos y en el pago asociado, en dinero, como retribución al esfuerzo de esa persona, no tratando de darle la vuelta y utilizarla de todas formas. Tiene que ver con lo profesional. Antes de estar en Canadá, siempre pensaba que no importaba descargar de forma pirata un software, no me importaba, pero después de estar allá pensaba que si te gusta tanto algo, por qué no pagar un poco por eso, si hay gente que lo está utilizando. En Youtube pasa lo mismo, ves algo y cada reproducción representa dinero. Es otra forma de retribución, no sientes que le estás pagando tú, pero si le doy play al video, el autor gana dinero. La transacción es diferente, la transacción es un click, no es que le done dinero al creador. Antes, ibas al cine y pagabas tu entrada para ver una película y la veías. Si bajas una película, ¿cómo le estás dando plata a ese autor? Bueno, hay que encontrar otra forma de darle la plata a ese autor. Aparece Netflix. Yo pago mi suscripción a Netflix y puedo ver todo el catálogo. No por cada click le llega dinero al autor, sino que Netflix ya le pagó. Entonces, hay otros mecanismos de comercialización. Creo que los derechos de autor tienen que existir, tiene que existir un derecho asociado a

la creación de tal obra y que alguien me reconozca que yo la hice. ¿Qué pasa si se utilizó para otras cosas? Bueno, se utilizó para otras cosas. Si yo quiero ganar plata con eso, tengo que encontrar cuáles son las formas que tengo para poder ganar. No significa, que si voy a hacer cine, estoy contra los torrents y la gente que piratea películas, no. Tu mismo tienes que encontrar cómo hacer dinero con tus películas. En el caso de la música, la industria no se murió porque apareció Napster, no se murió porque apareció YouTube.

Pero se transformó.

DF: Se modificó, y pasa lo mismo con el cine.

Se ha transformado bastante, de hecho, la experiencia de ver el cine, para muchos ya no pasa por ir a la sala de cine.

DF: No es menos cinematográfico porque bajas la película por torrent, pero tienes que encontrar otra forma para entregar dinero a los realizadores que te gustan, que siguen haciendo películas. No me da pena bajar una película de Martin Scorsese, porque no le estoy cortando o bajando el presupuesto.

Claro. No es lo mismo que bajar la película gratis de un cineasta emergente.

DF: Claro, pero hay ahí una cosa ética, moral. Más allá de eso, tiene que ver con encontrar formas nuevas de comercializarse, de cómo generar dinero. ¿Cómo los youtubers no tienen problemas? Porque YouTube ya generó un espacio de comercio, ganan porque alguien se suscribe, ganan porque le dan play a su video.

Claro, hay que buscar otra forma de industria.

DF: Sí. ¿Cuál es el modelo de industria ahí? YouTube Red es un canal de series y películas, es otra plataforma de comercialización. Ya no arriendas, la idea del VOD, donde se arrendaba una película por cierta cantidad de tiempo, sigue siendo un videoclub, porque le estás pagando a tu proveedor, es una sensación extraña. No es como comprar una polera, una camisa o cualquier cosa. ¿Por qué voy a pagar de nuevo por esto? ¿Por qué voy a arrendar una película, si ya estoy pagando por esto? Encontremos otra forma de financiarlo.