



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES



**“PRODUCIENDO PRODUCTORES.
LA PRODUCCION AUDIOVISUAL EN LA FCPYS Y LOS FESTIVALES
CINEMATOGRAFICOS COMO PLATAFORMA AL CAMPO AUDIOVISUAL.”**

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:

ODETTE KARINNE BURGOS ATALA

ASESOR:

MTRO. ARTURO GUILLEMAUD RODRIGUEZ VAZQUEZ

CIUDAD UNIVERSITARIA, 2012



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Para Vanessa

Como muestra de que a pesar de las adversidades, mientras tengas ganas puedes alcanzar tus metas y concretar tus sueños. Hoy tú estás en mi examen, mañana yo quiero estar en el tuyo. Te quiero mucho, te amo, eres lo mejor que me ha pasado en la vida.

AGRADECIMIENTOS

Encontré el motivo que hace que todo esfuerzo valga la pena, encontré la luz que me faltaba cuando el camino se encontraba oscuro, encontré la inspiración, el deseo para salir adelante y luchar por una mejor vida, porque encontré el significado de lo que para ti representan tus hijos. Gracias mami, por tu apoyo y tu compañía en este camino. Llegué, llegamos. Te regalo esta alegría que vislumbra la llegada de muchas más. Te entiendo ahora, con la profecía cumplida. Ya soy mamá. Gracias. Te quiero mucho.

Es curiosa la facilidad con la que redacté tantas cuartillas y lo complicado que me resulta ahora tratar de decir tantas cosas en un párrafo. Es un esfuerzo conjunto, un apoyo de todos, que viene y va de regreso. Sé que hay mucho que decir, mucho que expresar y por eso espero éste trabajo con el que ahora finalizo una etapa muy importante en mi vida, esperada por ustedes y deseada por mí, sea lo suficientemente fuerte y clara para decir gracias a mi familia, mi papá, mis hermanos, mi abue y mis tíos, gracias a todos por su ayuda y cariño tan distinto y tan necesario, Es en ustedes en quien pienso para escribir mis primeras líneas, los quiero.

He llegado, por fin he llegado... pero hubo un momento donde parecía que no lo podía hacer, hasta que te conocí. Muchas gracias porque cuando llegué, me abriste la puerta, porque cuando te solicite apoyo con mis materias, jamás me lo negaste y me diste las condiciones adecuadas para que yo pudiera continuar, avanzar y llegar hasta este momento en donde ahora estoy. Gracias por tomarte el tiempo de escucharme y hacerme ver que puedo. Gracias por confiar en mi palabra y por creer en mis deseos e impulsar mis sueños. Gracias por tu humanidad, tu sencillez y buen humor. Este paso te lo agradezco y te lo comparto. Te quiero mucho coordi coordi. Voy por más.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
CAPITULO 1. EL CINE ANTES DEL CINE	8
1.1 La técnica. De lo análogo a lo digital	11
1.2 Los formatos	14
1.3 La técnica y la parte sonora	19
1.4 Los formatos contemporáneos	25
1.5 Gramática del cine	27
1.6 Géneros Cinematográficos	34
1.7 Hollywood, un análisis semiótico	35
1.8 El cine como...	40
CAPITULO 2. PRODUCCION Y REALIZACION AUDIOVISUAL	
2.1 Producción Audiovisual	43
2.2 Realización Audiovisual	46
2.3 Producción Audiovisual. Sus etapas y tipos	47
2.4 Roles y deberes	49
2.5 Legislación de los medios de comunicación	58
CAPITULO 3. LA COMUNICACIÓN COMO LICENCIATURA	
3.1 La licenciatura en la UNAM. FCPyS	64
3.2 Perfil del estudiante de ciencias de la comunicación	67
3.3 CUEC	74
3.4 CCC	75

CAPITULO 4. EL APOYO AL DESARROLLO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES EN MEXICO

4.1 IMCINE	78
4.2 Festivales Cinematográficos Nacionales	80
4.3 Metrajes	84
4.4 El consumo del cine en México	86
CONCLUSIÓN	87
FUENTES DE CONSULTA	89

INTRODUCCIÓN

Como comunicólogos... no, simplemente como estudiantes que expresamos nuestro deseo de convertirnos en estudiosos y aprendices de las Ciencias de la Comunicación, desde la preparatoria, nos enfrentamos con visiones muy peculiares, particulares y sobre todo, muy lejanas a lo que nuestra profesión en realidad es.

Como primer impulso, nuestro receptor que conoce la carrera que elegimos, asocia palabras como comunicación, producción, incluso periodismo con “salir en la tele” o cierran su participación con la frase “vas a ser famoso”, en el mejor de los casos, pues hay quien se atreve a imaginar que estudiar esta apasionante carrera significa tratar de desbancar a los titulares de los noticieros más “importantes” en cadena nacional, “dedicarse al chisme” o por qué no, “dar el clima” y esto no le sucedió a ninguna amiga, ni a un primo, me sucedió a mí.

Con esta pequeña anécdota y recurrente situación que parece heredarse a través de las generaciones, y con lo que seguro más de alguno se identifica, solo pretendo hacer evidente ese primer choque que como estudiantes podemos tener al momento de comparar el plan de estudios que la carrera ofrece, con la idea de la comunicación en el colectivo de la gente.

El segundo momento de choque ocurre, quizá, al ser formalmente estudiante de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación, en donde a través de la percepción de la demanda que tiene la carrera y la concientización de los pocos espacios que existen para mostrar nuestros contenidos, resulta preocupante el futuro.

Sin embargo, y es como a través de los capítulos de este trabajo de investigación, pretendo mostrar, explicar y compartir la importancia y la esencia de lo que es la licenciatura en Ciencias de la Comunicación, específicamente en la especialidad de producción audiovisual.

Por ello, el primer capítulo está dedicado a revisar de manera breve los antecedentes de la cinematografía desde antes de ser precisamente cine, cómo se fue desarrollando la cuestión técnica, tecnológica, cómo llega el sonido o cuando llega el color, pasando también por la importancia, la posibilidad y la capacidad de

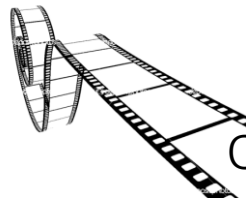
contar una historia a través de las imágenes en movimiento desde que las historias eran mudas, hasta la era de la tecnología, los efectos especiales o la tercera, incluso cuarta dimensión.

El siguiente capítulo tiene como propósito explicar y exponer sobre las diferencias que existen entre los productores y realizadores audiovisuales, la importancia del rol que asumen y conocer a quienes sumando esfuerzos y bajo la batuta de un productor audiovisual logran materializar una idea, para convertirla en un producto.

El capítulo número tres, se centra en exponer la seriedad que adquiere el quehacer productivo en el campo audiovisual al preocuparse por generar planes de estudio, aulas y escuelas, facultades actualmente, donde la Máxima Casa de Estudios de Latinoamérica, la Universidad Nacional Autónoma de México ofrece una Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, la evolución y desarrollo de la misma y su peso a nivel nacional al ser impartida en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de nuestra gran universidad.

Por último, dada la formación que la carrera brinda a los estudiantes en esta facultad, sugiero en el capítulo cuarto, que son las pantallas de los festivales cinematográficos las que nos permiten acercarnos al campo audiovisual, expresarnos y seguir aprendiendo, pero sobre todo, creando. Es como a partir de estos festivales, podemos expresarnos sin censura ni limitaciones y es también como a través de ellos, son hoy en día conocidos y reconocidos productores, directores y cineastas mexicanos que jamás habrían figurado tratando de buscar la oportunidad en los canales de cadena nacional.

No pretendo hacer comparaciones entre roles o trabajos, pues al final todos lo son. La única intención de esta investigación, de esta tesina, es mostrar lo apasionante y amplio que es el campo de la producción audiovisual así también como las ilimitadas posibilidades que tenemos para dejar una huella en él.



CAPITULO 1.

EL CINE ANTES DEL CINE

“Un buen vino es como una buena película: dura un instante y te deja en la boca un sabor a gloria; es nuevo en cada sorbo y, como ocurre con las películas, nace y renace en cada saboreador.”

Federico Fellini

CAPITULO 1. EL CINE ANTES DEL CINE

Solamente treinta y tres personas, del centenar que paseaba por el Boulevard des Capucines, se animaron a entrar al número 14, en cuya puerta un gran cartel anunciaba “Cinematógrafo Lumière, entrada 1 franco.”¹

Con las luces apagadas y los asientos ocupados, sobre una gran tela blanca comenzaron a proyectarse imágenes de una estación de tren. En realidad, el público no se extrañó de nada, pues ya conocían las “linternas mágicas” con las que se ampliaban fotografías... hasta que la imagen comenzó a moverse.

Cuando ante los ojos de estos curiosos espectadores apareció la proyección de un ferrocarril que se aproximaba a toda velocidad a la estación, algunas personas huyeron temerosas de la sala por ser aplastados por el tren. Una vez pasado el susto, regresaron apenas a sus lugares a disfrutar del resto de las imágenes en movimiento.

Según la más oficial de las historias, así fue la primera proyección pública del cinematógrafo de los hermanos Lumière, quienes pensaban que su invento no pasaría de ser una curiosidad científica sin trascendencia alguna.

La ilusión de contar historias a través de las imágenes comenzó, tal vez, en las antiguas cavernas, cuando el ser humano intentó contar historias con luces y sombras.

Son más de cien años en los que el cine ha evolucionado en sí mismo, tanto en la forma de producirlo como en la forma en que lo consumimos hoy en día. El cine ha sido utilizado para entretener a las masas, como una herramienta de

¹ Taibo, Paco, *Historia Popular del Cine.*, p.46

documentación de los grandes cambios sociales, como las guerras mundiales, la Revolución Mexicana o simplemente para dar voz a los movimientos sociales que existen o han acontecido desde distintos puntos de vista; ha sido utilizado también como una forma de expresión de sociedades que reflejan el sentir de una época, como los movimientos impresionistas (en Alemania), Neorrealistas (en Italia) o la Nueva ola Francesa, por mencionar algunos, y se ha asentado como una importante industria en Hollywood.

Hollywood es un distrito en los Ángeles, California, que se encuentra al noreste del centro de la ciudad. En el año de 1880, Hobart Johnstone Whitley, un hombre dedicado al negocio de bienes y raíces, se instala en la periferia de Los Ángeles, California, un sitio lleno de acebos –un grupo de árboles y arbustos aquilifoliales del género *ilex*; holly en inglés-, por lo que su esposa Margaret sugirió bautizarlo como Hollywoodland.²

Con el éxito más que claro del cinematógrafo, Edison, inventor de la mayoría de los recortes y pequeños aparatos que forman un tomavistas, comenzó una guerra por la patente; en este afán de obtener su reconocimiento, y claro, su dinero, comienza a perseguir a quienes deciden que el invento de los hermanos Lumière puede proyectar algo más que imágenes de un tren, por lo que los incipientes productores comienzan a emigrar con sus estudios cinematográficos a Nueva Jersey, Chicago y Nueva York.

Es en esta búsqueda por un espacio tranquilo donde descubren Hollywood, un lugar con un clima muy agradable, paisajes llenos de vida y sol durante todo el año para generar cualquier tipo de toma y por supuesto, la calma de estar lejos de cualquier Thomas Alva Edison. Es en el año de 1911 que se estableció ahí el primer estudio cinematográfico.

En 1923, Whitley mando instalar en una colina el famoso letrero de poco más de 13 metros de altura como promoción para la venta de terrenos, este letrero antes de 1914 decía “Hollywooland”. Hoy, lo asociamos como la meca del cine occidental.

² Algarabía, léeme y sabrás. Editorial Otras Inquisiciones. S.A. de C.V. María del Pilar Montes de Oca Sicilia. Junio 2012, p 21.

Etimológicamente, la palabra «cinematografía» fue un neologismo creado a finales del siglo XIX compuesto a partir de dos palabras griegas. Por un lado κίνη (kiné), que significa «movimiento» y por otro de γραφός (grafós). Con ello se intentaba definir el concepto de «imagen en movimiento». Como forma de narrar historias o acontecimientos, el cine es un arte, y comúnmente, considerando las seis artes del mundo clásico, se lo denomina séptimo arte.

El cine es más que el séptimo arte, es el arte y nos acompaña más que ningún otro, porque frente a una pantalla puede pasar cualquier cosa. En una sala, entre la oscuridad y la indiferencia de los demás espectadores se puede hacer lo que sea: llorar, reír a carcajadas, preocuparse, saltar del asiento y sentir las emociones más raras.

Es el cine, además, nuestra aproximación al pasado o al futuro, a la guerra, al conocimiento del mundo, es nuestra educación sentimental, la búsqueda de distracción, evasión, consuelo y la sensación, el *aftertaste* que nos queda, a veces por horas, a veces por días, porque la impresión que una película deja en nosotros, va de lo inocuo a lo consustancial, del aburrimiento hasta el éxtasis.

Además de todas estas sensaciones, el cine nos ha dejado desde hace más de un siglo, figuras, estrellas, actores, actrices, pero también estilos y corrientes de expresión, técnicas y tecnologías, conceptos, ideas, formas, gestos, caras, frases y acercamientos al mundo.

1.1 LA TÉCNICA. DE LO ANALOGO A LO DIGITAL.

La técnica del cine consiste en hacer pasar ante nuestros ojos varias imágenes por segundo, dándonos así la ilusión del movimiento. Pero ¿cómo ha evolucionado esta técnica? Veamos.

Por técnica me refiero al avance y evolución que ha sufrido la manera en que se ve y hace el cine. Esta evolución comenzó siglos atrás En el año 5000 a.C. en la India, se representaban con las manos figuras y formas de animales o personas a través de sombras sobre una tela; sin embargo es entre el año 206-220 a.C. que en China, la dinastía Han perfecciona esta técnica utilizando papeles de colores o piezas de vidrio, proyectadas por medio de lámparas detrás de una pantalla o de papel.

En el siglo V los antiguos griegos desarrollaron la cámara estenopeica en la que una imagen proyectada dentro de una habitación oscura, de cabeza y sobre un muro era vista a través de un pequeño agujero; sin embargo es hasta el siglo X cuando el matemático y astrónomo persa Ibn al-Hayam diseña, con este principio, la cámara oscura, que permitió la observación de eclipses y astros transitando frente al sol sin perder la vista.

Es Johannes Kepler quien en 1604 explica que esta cámara permite obtener la proyección de una imagen que a su vez es invertida con un espejo para que se refleje en una tela, y da las bases para desarrollar el telescopio y posteriormente, la fotografía. Invertiendo este proceso, es decir, proyectando la imagen hacia una tela o un muro, el astrónomo Holandés Christiaan Huygens diseña la linterna mágica unos años después.

Basado en un modelo chino, se crea en 1834 el zootropo, un tambor que contiene los dibujos en su interior y cuenta con orificios verticales por los que, una vez que se le da vuelta, simula un movimiento secuencial de las imágenes.

Para el año 1863, John Wesley Hyatt desarrolla el nitrato de celulosa, que comenzó a utilizarse como película fotográfica en 1887. Al ser un material flexible, logra desarrollar largos rollos de película esenciales para grabar la imagen en movimiento.

En 1820 Joseph Nicephore Niepce realiza el primer fotograbado logrando proyectar una imagen por una larga exposición; años más tarde se asocia con Louis Daguerre y continúan perfeccionando la técnica. Pese a la muerte de Niepce en 1833, Daguerre continua hasta desarrollar el daguerrotipo en 1837, proceso con el cual se va mejorando la fotografía.

Un médico, Etienne Jules Marey comienza a estudiar el movimiento de personas y animales por lo que basado en otros inventos, desarrolla un rifle fotográfico con el que pudo diseccionar el movimiento de aves, caballos y personas, rompiendo mitos sobre la naturaleza del movimiento.

Los primeros dibujos animados, las primeras proyecciones audiovisuales con música de fondo, argumento e incluso efectos sonoros ejecutados al tiempo de la proyección, ocurren con el teatro óptico, que basado en la linterna mágica y con perforaciones en las cintas para conseguir una reproducción medida y automática, Charles-Emilie Reynaud inventó.

El kinetoscopio, considerado el precursor directo del cinematógrafo fue desarrollado por William Kennedy Laurie Dickson, quien trabajaba para Thomas Alva Edison, que por cierto, se lo robo, entre 1889 y 1892. Aunque tuvo su momento de auge, la gran desventaja de este aparato es que las cintas solo podían ser vistas por una persona y los intentos por agregarle sonido, fracasaron.

Lo que hizo al cinematógrafo de los hermanos Lumière trascender, a diferencia de otros inventos de la época, es que la reproducción de las imágenes no se limitaba a un solo espectador, pues sin proponérselo, habían inventado una experiencia colectiva que hasta la fecha forma parte de nuestra cotidianidad.

Los Lumière trabajaban con una película fotográfica que corría a 16 cuadros por segundo, hecha de celuloide; su desventaja era ser caro y peligroso por ser altamente inflamable. El celuloide contiene mayor resolución e información en un fotograma debido a que la película cinematográfica reacciona a la luz, permitiendo matices de colores más naturales porque la gama de colores es mucho mayor. La información que se guarda en un formato análogo puede solamente ser mostrada a través de un proyector tradicional de carretes que corre a cierta velocidad

específica, en este caso, 24 cuadros por segundo. Otros formatos análogos son 8 mm, 16 mm y 35 mm, siendo este último el más utilizado para la filmación de largometrajes en la actualidad.

La diferencia con el formato digital es la posibilidad de almacenar la información de una manera más cómoda puesto que funciona a través de píxeles que guardan información de color, intensidad de la luz, brillos y contrastes basados en una referencia establecida, una gama de colores que no es tan amplia como en el formato análogo, pero que tienden aun así a acercarse a la realidad. La información que se guarda en un formato digital puede tener salida a través de un proyector digital así como guardarse en formatos digitales.

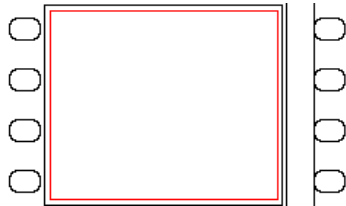
Con el paso de los años, la introducción de la televisión y el video comenzaron a surgir y acuñarse los soportes de captura digital, hay aun quien prefiere trabajar con los formatos análogos, pero la mayoría de los realizadores, a nivel mundial opta por cámaras digitales de alta resolución. En realidad, para el ojo del espectador la diferencia es prácticamente imperceptible, y como ventaja adicional para este formato, es menos costosa que trabajar con el formato análogo.

1.2 LOS FORMATOS

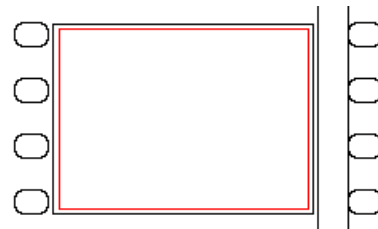
- **Rollo de 35 mm.** Utilizado con el cine mudo. Cuenta con cuatro perforaciones. La imagen ocupa todo el cuadro hasta la llegada del cine sonoro en donde se reduce la anchura para permitir el canal de audio. Se utilizó de 1931 a 1952.



Aquí vemos el negativo de 35mm con 4 perforaciones de la época muda, en el cual la imagen lo ocupa por completo.



La imagen quedó reducida por la inclusión de la pista óptica de sonido (a la derecha, entre las perforaciones y la imagen).



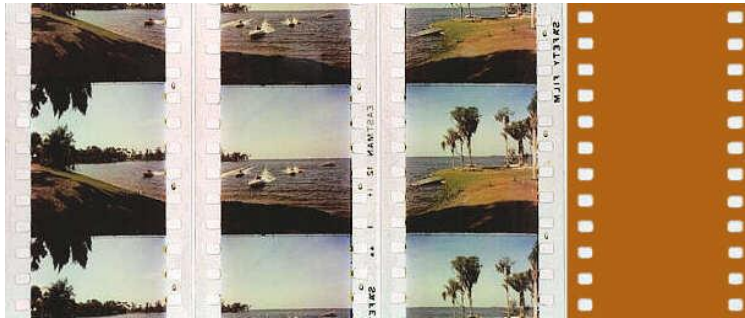
El negativo 35mm tal como lo conocemos, con la altura rebajada. Con respecto al primer negativo sonoro.

Imágenes obtenidas de www.widescreanmuseum.com

Formatos panorámicos.

- **Cineorama.** Se presenta en 1952, consta de 10 proyectores sincronizados que cubrían una pantalla cilíndrica que rodeaba al público. Fue prohibida debido al riesgo de incendio que suponía la gran cantidad de calor despedido por las linternas.
- **Cinerama.** Consistía en tres películas de 35 mm, rodadas mediante otras tantas cámaras sincronizadas, que después eran proyectadas por tres proyectores sobre una gigantesca pantalla con una curvatura de 146 grados, produciendo sobre la audiencia un inmenso efecto envolvente; utilizaba dos

fotogramas más por segundo que el estándar, es decir, 26, y seis perforaciones por fotograma en cada película de 35 mm (cuando lo habitual eran cuatro), por lo que era capaz de producir una calidad visual totalmente desconocida en la época.



Los tres negativos de imagen (con 6 perforaciones) y el de sonido.



El resultado final.

Imágenes obtenidas de www.widescreanmuseum.com

- **Cinemascope.** Utiliza lentes anamórficas (Hypergonar) que comprimen la imagen verticalmente en el negativo de 35 mm un 100 por ciento, es decir, aplican una tasa de compresión 2 por 1, por lo que la cantidad de imagen grabada en el negativo es justo el doble del 1.33:1 que cabía durante la época muda.



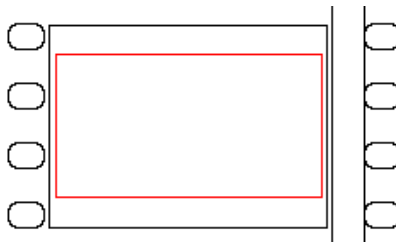
La imagen comprimida en el negativo...



...y el resultado final (tras aplicar la lente descompresora durante la proyección) en pantalla.

Imágenes obtenidas de www.widescreanmuseum.com

- Con este formato surge otra modificación interesante. Tanto los directores como los directores de fotografía dejan de utilizar la parte superior e inferior del encuadre.



La parte del negativo usada.



La imagen completa en el negativo...

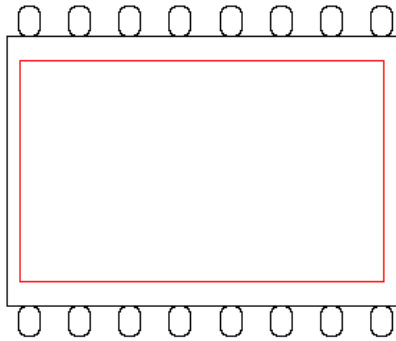


...y la parte proyectada en el cine.

Imágenes obtenidas de www.widescreanmuseum.com

- En 1954 Paramount lanza el **VistaVision**, formato panorámico rival del Cinemascope. En este, el negativo pasaba de manera horizontal, de modo que el número de perforaciones por fotograma se incrementaba en cuatro, hasta un total de ocho. Por lo tanto, el área de negativo empleado por cada fotograma también era mayor (justo el doble), consiguiendo imágenes de

gran calidad manteniendo el número de fotogramas por segundo en veinticuatro. Actualmente se utiliza para rodar planos de efectos especiales.



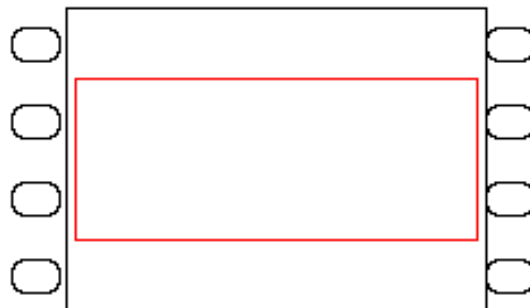
El negativo de VistaVision



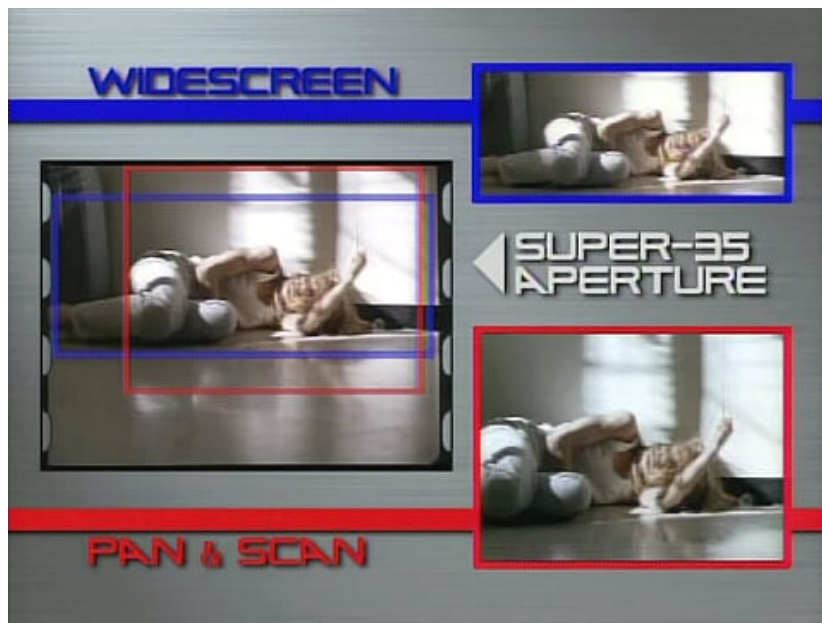
Una copia de Vértigo en 35mm 8 perforaciones.

Imágenes obtenidas de www.widescreanmuseum.com

- **Super Techniscope.** Presentado en 1983 y conocido como Super 35 es considerado el último de los formatos panorámicos. Su utilización es más sencilla al requerir menos luz y gozar de una mayor profundidad de campo. La implantación del Super 35 hoy en día es absoluta.



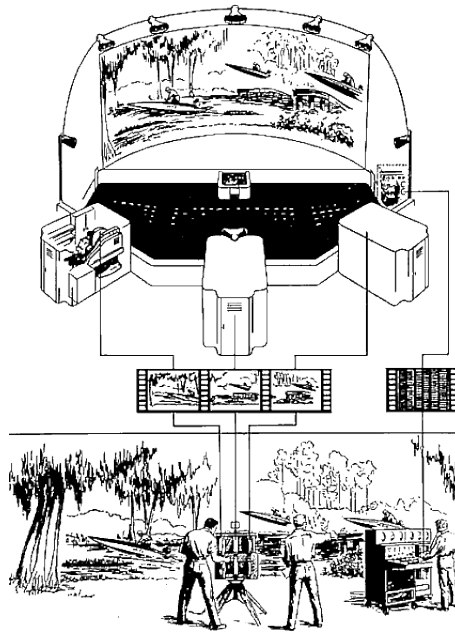
El área del negativo es alrededor de dos perforaciones y media.³



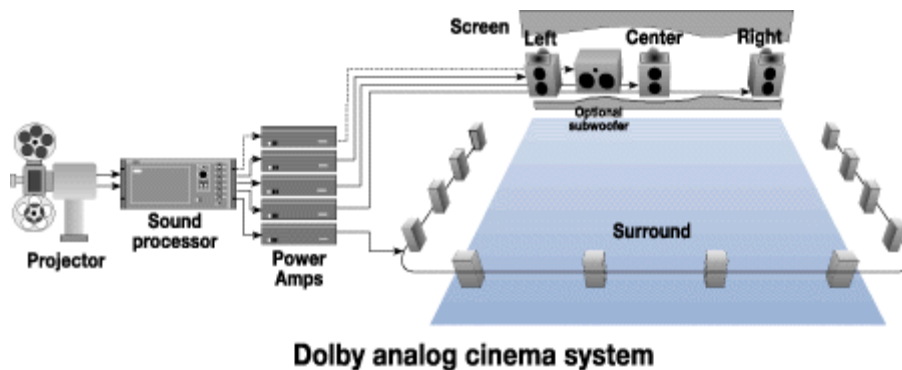
³ Imágenes obtenidas de www.widescreanmuseum.com

1.3 LA TÉCNICA Y LA PARTE SONORA

- ❖ **Cinemascope.** Utiliza cuatro perforaciones y veinticuatro fotogramas por segundo. Proporcionaba cuatro pistas magnéticas de sonido en 35 mm (canales izquierdo, central, derecho y surround), todas ellas discretas o independientes.
- ❖ El Academy Standard Flat también permitió desde un principio una banda sonora magnética de cuatro pistas, pero en muy pocas ocasiones se usó y generalmente se optó por el sonido óptico monofónico, mucho más barato de producir.
- ❖ El sonido era monofónico en estas películas, pero también se introdujo un sistema pseudo-estéreo llamado Perspecta Stereo, que actuaba sobre tres canales: Izquierdo, central y derecho. El Perspecta no permitía esto; llevaba todos los sonidos (música, diálogo, efectos) al canal que requería la acción en cada momento determinado, por lo que su uso quedaba limitado a unas pocas escenas por película
- ❖ El sonido, durante la exhibición cinematográfica, contaba con siete pistas magnéticas independientes, grabadas en otra película de 35 mm sincronizada con la imagen, cinco tras la pantalla (canales izquierdo, central izquierdo, central, central derecho, y derecho) y dos en el resto del auditorio rodeando a la audiencia (izquierdo surround y derecho surround).



- Dolby Stereo.** En el espacio de la película de 35 mm para la banda óptica caben dos pistas de sonido independientes. En ese lugar, se graba la banda sonora en dos pistas, pero codificada para cuatro canales. En el cine, un procesador de sonido conectado al proyector decodifica las cuatro pistas y las envía a los altavoces correspondientes a cada canal. Es un sistema mucho más económico a la hora de hacer copias, ya que costaba lo mismo que hacerlas únicamente en Mono.



Imágenes obtenidas de www.widescreanmuseum.com

- ❖ **Dolby Digital.** Ocupa el mismo espacio en la película donde antes había la pista óptica y sus seis pistas son: izquierda, central, derecha, surround izquierda, surround derecha y un canal especial para graves (subwoofer).



- ❖ **DTS.** Se utiliza en 1993. Contiene también seis pistas de sonido configuradas de igual modo que en el Dolby Digital, pero en lugar de ir en la propia película de 35 mm, el DTS va grabado en un CD-ROM sincronizado con el proyector. Trabaja con frecuencias más amplias que el Dolby y no se degrada con los sucesivos pases, por lo que es un formato superior.



- ❖ **SDDS.** Consiste en ocho pistas de sonido, grabadas sobre la propia copia de exhibición, configuradas de la siguiente manera: izquierda, central izquierda, central, central derecha, derecha, izquierda surround, derecha surround y subwoofer. Su fidelidad es equivalente al Dolby Digital e inferior al DTS, por lo que pese a poseer ocho canales se sitúa en segundo lugar en cuanto a calidad. Es el menos extendido de los tres en cualquier caso y en la realidad muy pocas películas son mezcladas para ocho canales, siendo la mayoría simples 5.1.



El siguiente cuadro cronológico muestra el avance y desarrollo de los formatos y la técnica para realizar y proyectar el trabajo cinematográfico⁴:

AÑO	IMAGEN	SONIDO
1895	Inicios del cine: cine mudo. Cuatro perforaciones 35mm. Relación de aspecto 1.33:1.	
1931	Academy Standard Flat. Cuatro perforaciones 35 mm. Relación de aspecto 1.37:1.	Monofónico.
1952	Cinerama de 3 paneles. Cuatro películas unidas de 35 mm con 6 perforaciones. Relación de aspecto: 2.59:1. Abandonado.	7 pistas de sonido estéreo en una película de 35 mm adjunta.
1953	Cinemascope. 4 perforaciones 35 mm, compresión con lentes anamórficas 2x1. Relación de aspecto hasta finales de los 50, 2.55:1, después 2.35:1. Abandonado.	Posibilidad de cuatro pistas de sonido estéreo en pistas magnéticas (izquierdo, central, derecho y surround)
1953	Academy Standard Flat 1.66:1 / 1.85:1. 4 perforaciones 35 mm. Sigue en uso.	Mono óptico, con posibilidad de cuatro pistas magnéticas estereofónicas.
1954	VistaVision. 8 perforaciones 35 mm horizontal. Relación de aspecto: Variable entre 1.66:1 y 1.96:1. Ejemplos: Con la Muerte en los Talones, Vértigo, Los 10 Mandamientos. En la actualidad, muy ocasionalmente, se utiliza para rodar planos de efectos especiales.	Perspecta Stereo. Tres canales (izquierdo, central y derecho), pero sólo uno activo en cada momento.
1955	Todd-AO. 5 perforaciones 65 mm. Relación de aspecto: 2.21:1. Treinta fotogramas por segundo en lugar de veinticuatro en un	Seis canales en pistas magnéticas (izquierda, central izquierda, central, central derecha y derecha y un único canal surround rodeando el auditorio).


⁴Aguilar, Nacho, "Formatos Cinematográficos de Imagen y Sonido", *Adictos al cine*, www.zonadvd.com


	principio. Ejemplos: La Vuelta al Mundo en 80 Días, Cleopatra, Aeropuerto. Abandonado.	
1957	MGM Camera 65 / Ultra Panavisión 70. 5 perforaciones 65 mm. Compresión anamórfica 1.25x1. Relación de aspecto 2.76:1. Ejemplos: Ben-Hur, Rebelión a Bordo, La Historia más grande jamás contada. Abandonado.	Seis pistas de sonido magnético.
1957	Technirama, Super Technirama 70. 8 perforaciones 35 mm horizontal. Compresión anamórfica 1.5x1. Relación de aspecto en 35 mm 2.35:1, en 70 mm 2.21:1. Ejemplos: La pantera rosa, Espartaco, El Cid. Abandonado.	Posibilidad en 35 mm de una pista óptica y cuatro pistas magnéticas de sonido. En 70 mm seis pistas de sonido, todas magnéticas.
1959	Super Panavisión 70. 5 perforaciones 65 mm. Relación de aspecto 2.21:1. Éxodo, 2001, Lawrence de Arabia. Se utiliza muy poco actualmente.	Seis pistas de sonido magnético.
1960	Panavisión. Clon mejorado del Cinemascope. 4 perforaciones 35 mm. Compresión anamórfica 2x1. Relación de aspecto hasta 1971 2.35:1, desde 1971 2.39:1. Ejemplos: Doctor Zhivago, Alien, La Delgada Línea roja. En uso.	Posibilidad de cuatro pistas de sonido magnético (izquierdo, central, derecho, surround).
1961	Techniscope. 2 perforaciones 35 mm. Relación de aspecto 2.35:1. Ejemplos: El bueno, el feo y el malo, American Graffiti, Hasta que llegó su hora. Abandonado.	
1971	Todd-AO 35. Igual que Panavisión. Ejemplos Flash Gordon, La fuga de Logan, Conan el	


	bárbaro. Abandonado.	
1975	Technovision. Igual que Panavisión y Todd-AO 35. Ejemplos: Apocalypse Now, El último Emperador, Rescaten el Titanic. En uso.	
1976		Dolby Stereo. Cuatro pistas de sonido matriciales en pistas ópticas en 35 mm, 6 pistas independientes en 70 mm y en pistas magnéticas. Entre los primeros ejemplos se encuentran Ha nacido una Estrella, La Fuga de Logan y La Guerra de las Galaxias.
1982	J-D-C Scope. Igual que Panavisión, Todd-AO 35 y Technovision. Ejemplos: La misión, El retorno del Jedi, Poltergeist. Se usa muy poco actualmente.	
1983	Super 35 / System35 / Super Techniscope. 4 perforaciones 35 mm. Lentes esféricas, Relación de aspecto variable, desde 1.33:1 hasta 2.39:1, siendo este último el más común. Ejemplos: Greystoke, Gladiator, Titanic. En uso.	
1986		Dolby SR. Cuatro canales, matriciados en dos, óptica. Mejorar espacialidad de sonido y el ruido del Dolby Stereo.
1989		Cinema Digital Sound. 6 pistas discretas de sonido digital. Abandonado.
1992		Dolby Digital. 6 pistas discretas de sonido digital.
1993		DTS. 6 pistas discretas de sonido digital en CD-

		ROM sincronizado.
1993		SDDS. 8 pistas de sonido digital.
1999		Dolby Digital EX y DTS ES. Se añade un tercer canal trasero (matricial) a Dolby Digital y DTS.
2001	Filmación en formato de vídeo digital de alta resolución (1080p/24fps). Star Wars: Episodio II, Dogville...	

1.4 LOS FORMATOS CONTEMPORANEOS

 **IMAX.** Llega a México en los años 80, brindando al espectador la majestuosidad de ver una pantalla de 16 metros de ancho por 22 metros de largo, en su tamaño estándar, aunque puede ser mayor. Actualmente el IMAX es utilizado por algunas cadenas de cine y en México, el Papalote Museo del Niño cuenta desde 1993 con la pantalla IMAX más grande de América Latina, en la que ha exhibido 63 proyectos audiovisuales no solo de carácter cultural y educativo como todo el contenido de sus instalaciones, también películas, incluso proyecciones en 3D.

 **3D.** A partir de dos tiras de celuloide, se da una doble proyección, separando la imagen mediante los colores rojo y verde; donde cada color es captado sólo por uno de los ojos, mediante unas gafas con cristales rojo y verde. Hoy en día, hay películas de años anteriores que vuelven a ser proyectadas pero bajo este formato. El impacto del 3D ha sido tal que se ha buscado llevarlo a la televisión, poniendo en el mercado algunas marcas que ofrecen este formato para disfrutar en casa.

 **4D.** Es un sistema de proyección de películas parecido al 3D, pero que busca mayor inmersión del público en el ambiente de la película recreando en la

sala de proyección las condiciones que se ven en la pantalla, como niebla, lluvia, viento, sonidos más intensos u olores, así como vibraciones en los asientos

A partir de la televisión, dejó de ser un problema el tener que salir de casa para disfrutar de una película. Incluso, se pensó que con la llegada de la televisión el cine desaparecería, pero para los espectadores y consumidores de los audiovisuales, ambos tienen un lugar especial.

En casa, con unas palomitas o cualquier botana, solos o con la mejor compañía, la técnica nos permite disfrutar de cualquier film en los siguientes formatos:

- 🌐 **DVD.** El *Digital Versatile Disc (disco versátil digital)* surge en 1995. Llega como reemplazo de las cintas y el formato BETA, VHS para la distribución de vídeo a los hogares. Permite el almacenamiento de datos y según su terminación (ROM, +R, -R, +RW, -RW) permiten grabar, borrar o ser únicamente de lectura.
- 🌐 **HD DVD.** Formato sucesor del DVD, para mejorar su formato, Toshiba decide abandonar la fabricación de estos reproductores en 2008.
- 🌐 **Blu-ray disc.** Es un formato de nueva generación con la misma medida del CD y DVD que almacena vídeo de alta definición y datos de alta densidad. Supera al DVD 5:1
- 🌐 **HD-VMD.** Está enfocado a ofrecer alta definición. Su principal desventaja es que no cuenta con el apoyo de las grandes compañías y es desconocido por gran parte del público. ⁵

⁵ What does DVD means? En el DVD primerDVDforum.org

1.5 GRAMÁTICA DEL CINE

Si bien hemos revisado la manera en que el cine ha evolucionado en su carácter técnico, es momento de analizar los contenidos que el cine nos ha mostrado a lo largo de todos estos años y de todos sus formatos.

Es cierto que los hermanos Lumière inventan el cine, pero sin George Méliès, el cine sería muy aburrido.

Durante esa primer proyección de los hermanos Lumière, uno de los espectadores, Méliès, un prestidigitador quedo fascinado por el invento que estaba ante sus ojos. La historia nos relata que Méliès quiso comprar esta máquina, pero que los Lumière se negaron a venderla pensando que sería únicamente algo pasajero para los espectadores.

Sin embargo Méliès obtiene su cinematógrafo y con su capacidad creadora sumado a su talento como prestidigitador, comienza a producir historias, demostrando con más de 600 cortometrajes, la potencialidad del invento.

Durante este periodo, en que comienza el cine, surgen los primeros discursos cinematográficos. Los hermanos Lumière plasman la realidad buscando la composición de la imagen en sus proyecciones; Méliès, por su parte, sugiere la puesta en escena con un toque carnavalesco, de fiesta y por supuesto de la tradición del circo que él seguía.

Es Méliès el primer realizador y productor de historias cinematográficas, incluso, pionero de los precarios efectos especiales de esa época; e inspirados en él y siguiendo sus pasos, es como comienzan a gestarse casas productoras y una necesidad de crear historias particulares.

La idea de tomar fragmentos de películas y pegarlos de tal forma que narren una historia no era nueva. Lo nuevo viene a ser la manera en que éstos fueron pegados por David W. Griffith, ya que comienza a alternar planos de dos situaciones paralelas.

Esto que parece tan elemental en el cine de hoy sonaba sorprendente e incluso atrevido a las personas de esa época. Muchos espectadores, incluso, no llegaban a entender lo que ocurría. Acostumbrados a presenciar los sucesos a través de sus propios ojos, por lo tanto desde un solo punto de vista no llegaban a comprender el hecho de que se les estaba mostrando un mismo suceso a través de dos anécdotas relacionadas.

Griffith estaba inventando un lenguaje cinematográfico, una gramática del cine, una serie de expresiones nuevas, como el montaje paralelo, el primer plano, el monumentalismo, la salvación en el último instante del héroe, el travelling, el flashback... sin duda un gran momento para el cine y por su capacidad y destreza para utilizar y combinar estas técnicas, David W. Griffith es considerado el *padre del cine moderno*, pues combina la imagen cinematográfica con el discurso de la novela de esa época.

Sergei Eisenstein, un grande del cine ruso dijo: "No hay un solo cineasta en el mundo que no le deba algo a Griffith". Y es que en esta evolución de la técnica para contar historias en imágenes los directores comenzaron a utilizar técnicas básicas para nosotros, como mover la cámara o utilizarla en ángulo picado, contrapicado, etc. Se pasó de un telón pintado al escenario tridimensional, es decir, el cine dejó de ser visto como teatro filmado.⁶

Este cineasta ruso, aporta al cine el montaje rítmico. El montaje audiovisual puede ser definido como la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. Consiste en escoger, ordenar y unir una selección de los planos a registrar, según una idea y una dinámica determinada, a partir del guion, la idea del director y el aporte del montador.

Eisenstein deja de utilizar los movimientos de cámara y con pocos medios comienza a experimentar con la técnica obteniendo resultados asombrosos. Este método le da la posibilidad de partir de elementos físicos que son representables hasta la visualización de conceptos e ideas de complicada representación. Realizando

⁶ Taibo, Paco, *Historia Popular del Cine*, p. 18

numerosos cortes y planos combinados en este montaje rítmico, es como Sergei plasma su nombre en la historia y deja en claro que el movimiento está determinado por la acción y por el montaje, no por el lugar donde se coloque la cámara, como se venía haciendo antes, técnica en la que se inspira y después, repudia. Su trabajo tuvo gran influencia en directores y corrientes cinematográficas de su época.

Ya había drama, espectadores al filo del asiento, un nervio constante por saber qué ocurriría con los protagonistas que se seguían a través de la pantalla. Fue entonces cuando llegó la comedia y las nuevas fórmulas de hacer reír.

Era muy elemental: un argumento sencillo, golpes, caídas, tartas de crema sobre los rostros de los payasos y una espectacular y complicada persecución final. Durante años esta persecución que llegó a tener un ritmo increíble y a desarrollar una serie de trucos muy ingeniosos fue la sal del cine, se producen historias con un ritmo loco y desenfadado total, de una alegría desbordante. Era un cine optimista, espontáneo en el que se veía que la pasaban los actores tan bien como el espectador. Es Chaplin, el icono de la comedia, quien con sus gestos y sin la necesidad de hablar, en cada nueva película deleitaba a su público.

Teniendo al cine como un negocio claro, comienza a pensarse que puede ser utilizado como herramienta para llevar arte. Es con ello que surgen ahora a través de la cinematografía, las corrientes vanguardistas, movimientos que innovan al romper el estilo clásico y narrativa convencional.

“El arte puede llegar a construir una actividad absolutamente libre y fantasiosa. Como casi todo fenómeno social, es a la vez un producto y un factor de la sociedad. Aparece justamente con los vestigios de la vida gregaria y se ciñe en su evolución a la de los grupos humanos, reflejando siempre, con notable fidelidad, los sentimientos y conceptos determinantes de cada momento histórico (...) El artista es verdaderamente el representante de un conjunto de sensibilidades y de inteligencias solidarias.”⁷

⁷ Taibo, P, op. cit. p,45.

Estas vanguardias exponentes de su propio arte surgieron en el siglo XX:

- **Impresionismo.** Pretendía representar a la conciencia de los protagonistas, otorga importancia a la emoción y a la narración psicológica, expresión de sentimientos y estados de ánimo de los personajes.
- **Surrealismo.** Combina la imagen, con la búsqueda de sensaciones y la expresión de sentimientos, es un medio de liberación del espíritu y una revolución que ataca al orden lógico, estético y moral, los pilares de la sociedad burguesa y sus valores incuestionados. Se trata de hacer valer el lado oscuro de la vida, como el azar, lo esotérico y lo onírico, de forma que la realidad se define por el sueño libre y por la imaginación del subconsciente. Luis Buñuel y Salvador Dalí son sus más grandes exponentes.
- **Expresionismo alemán.** Se aprecia la expresión de sentimientos y la emoción a través de la deformación de las cosas. El gabinete del doctor Caligari, es el más característico de sus filmes.
- **Cine Ojo.** Teoría cinematográfica creada por el documentalista soviético Dziga Vertov. Pretendía la utilización de la cámara como ojo humano, rechaza la utilización del guion, de la puesta en escena y es un cine objetivo.
- **Cinéma Pur.** Corriente francesa que se centra en los elementos puros del arte cinematográfico, como la forma, el movimiento, el campo visual y el ritmo.
- **Neorrealismo italiano.** Movimiento que tiene como objetivo representar la situación económica y moral de la Italia de posguerra. Actores no profesionales, rodaje en exteriores y ambientación en sectores poco favorecedores son algunos de sus elementos.
- **Underground estadounidense.** Es un cine artesanal, que no es necesariamente narrativo, pero sí tiene autoconciencia artística. Es opuesto al cine clásico de Hollywood.

- **Cinéma verité.** Corriente francesa cuya tendencia es documentalista y su principal objetivo es captar la vida tal y como es.
- **Nouvelle Vague.** Es otra corriente del cine francés de crítica frente a lo establecido, su máxima aspiración es la libertad de expresión y técnica.
- **Free Cinema.** Movimiento británico que relata las historias cotidianas y se compromete con la realidad social, creando una estética realista en la ficción y el documental.
- **Blaxploitation.** Cine estadounidense de los años 70 cuyo tema protagonista es la comunidad afroamericana. La banda sonora utiliza conocidos artistas de la época.
- **New Queer Cinema.** Surge en la década de los 80 y se caracteriza por su aproximación a la tendencia homosexual, es un cine independiente.
- **Dogma 95.** Movimiento que inicia a finales del siglo XX cuya meta es producir películas simples, sin modificaciones en la post-producción, poniendo énfasis en el desarrollo dramático.
- **Bollywood.** Se desarrolla de manera paralela y autónoma con el cine de Hollywood, en Bombay, India. Genera varios estudios cinematográficos especializados en dramas, fantasía, cine histórico, romántico y superproducciones conocidas y consumidas a pesar de la barrera idiomática.
- **Cine mexicano.** El ingeniero, empresario y cineasta pionero del cine mexicano, Salvador Toscano, adquiere en Francia en 1897 un proyector y tomavistas e inaugura el Cinematógrafo Lumière, una sala de cine en el Centro de la Ciudad de México. Fue un gran cronista fílmico del porfiriato y la revolución y llevo un cine itinerante por toda la República Mexicana. Con el afán de competir con el

cine Hollywoodense, la Compañía Nacional Productora de Películas, estrena en 1923 *Santa*, un drama pasional con éxito arrollador, sobre una inocente muchacha que es seducida y abandonada por un hombre, expulsada de su hogar y obligada a ejercer la prostitución. Este tema se convirtió en recurrente en el cine nacional abriendo la puerta al cine de cabaret que a finales del siglo XX comenzó a ser repetitivo y poner en declive a la industria del cine en México. La época de oro de este cine se da con dramas, comedia, actores con voces privilegiadas, como Pedro Infante, Jorge Negrete, María Félix y directores como Luis Buñuel.

Los cines en la Ciudad de México se volvieron, después de Salvador Toscano, muy populares, llegando a sumar 108 a lo largo y ancho de la ciudad. Aquí un mapa con los antiguos cines y su ubicación en la Ciudad. ⁸

⁸ www.algarabia.com.mx



A1

1. Popotla

B1

- 2. Majestic
- 3. Miffa
- 4. Cosmos
- 5. Tacuba
- 6. Tlacopan
- 7. Nuevo Teatro Ideal
- 8. Ópera
- 9. Roxy

C1

- 10. Rivoli
- 11. Capitolio
- 12. Casino
- 13. Apolo
- 14. Odeón
- 15. Monumental
- 16. CineAc —Cine Actualidades—
- 17. Mariscala

D1

- 18. Granat
- 19. Moeelos
- 20. Victoria
- 21. Isabel
- 22. Bahía
- 23. Alarcón
- 24. Díaz de León
- 25. Montecarlo
- 26. Florida
- 27. Trianón
- 28. Venus
- 29. Máximo
- 30. Acapulco

A2

- 31. Diana
- 32. Chapultepec
- 33. Elektra

B2

- 34. Encanto
- 35. París

- 36. Paseo
- 37. El Roble
- 38. Chaplin
- 39. María Isabel
- 40. Parisiana
- 41. Latino
- 42. Insurgentes
- 43. Morelia

C2

- 44. Real Cinema
- 45. Prado
- 46. Gran Teatro Esperanza Iris —actual Teatro de la Ciudad—
- 47. Tians Lux Prado
- 48. Magerit —después Variedades—
- 49. Aladino
- 50. Palacio Chino
- 51. Arcadia
- 52. Regis
- 53. Metropolitán

- 54. Orfeón
- 55. Alfa y Omega
- 56. Alcázar
- 57. Alameda
- 58. Savoy
- 59. Bucareli
- 60. Pathé
- 61. Teresa
- 62. Cinelandia
- 63. Lux
- 64. Princesa
- 65. Politeama
- 66. Alhambra
- 67. Coloso

D2

- 68. Río
- 69. Cine Club
- 70. Salón Rojo
- 71. Rex
- 72. Goya
- 73. Mundial
- 74. Soledad

- 75. Olimpia
- 76. Progreso
- 77. Juárez
- 78. Cairo
- 79. Rialto
- 80. Colonial
- 81. Nacional
- 82. Sonora

A3

- 83. Auditorio Plaza
- 84. Jalisco
- 85. Primavera
- 86. Ermita —después Hipódromo—
- 87. Lido —después Bella Época—

B3

- 88. Balmoi
- 89. México
- 90. Royal
- 91. Ritz
- 92. Roma

- 93. Gloria
- 94. Estadio

C3

- 95. Edén
- 96. Maya

D3

- 97. Estrella
- 98. Francisco Villa

Otras reliquias que no podemos olvidar

- Lindavista
- Ángela Peralta
- Ariel
- Polanco
- Manacar
- Pecine
- Jalisco
- Copacabana
- Dorado 70
- Continental

1.6 GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

“Si puede ser escrito o pensado, puede ser filmado.”

Stanley Kubrick

La industrialización del cine hizo nacer también las llamadas convenciones de género, agrupando las similitudes narrativas y puestas en escena de las películas, dando como resultado los géneros cinematográficos.

- ❏ **Documental.** Basado en la realidad. Surge en 1922 con el filme *Nanook el esquimal*.

- ❏ **De autor.** Es un cine que no está tan ligado a la industria y para un público más específico, más selecto. Se denomina de autor porque es el director quien tiene mucha influencia en la toma de decisiones y la puesta en escena obedece a sus intenciones, teniendo completa libertad de plasmar su punto de vista.

- ❏ **Experimental.** Es más artístico y rompe estructuras utilizando otros recursos para expresar y provocar emociones, sentimientos a través del tratamiento de sus imágenes.

- ❏ **Animación.** No hay movimiento real que registrar pues se basa en técnicas de computadora, principalmente, donde se producen imágenes individuales. Impulsado, definitivamente por Walt Disney con los largometrajes *Blanca Nieves y los siete enanitos*, en 1937 y *Fantasia* en 1940.

- ❏ **Ficción.** Género opuesto al documental, que da la posibilidad de crear un proyecto audiovisual que aborda una gran diversidad de temas, tanto históricos, bíblicos, de gánsteres, comedia musical, ciencia ficción, terror, western, comedia, drama, por mencionar algunos.

1.7 HOLLYWOOD, UN ANALISIS SEMIOTICO.

“Una película que quiere atraer a todo tipo de personas, es una película que yo no quiero ver”
Bernardo Bertolucci

En el libro *Cultura Mainstream. Como nacen los fenómenos de masas*, Frederic Martel escribe: “En la edad de oro de los estudios en los años 1920 hasta finales de 1950, Hollywood era un sistema centralizado y verticalmente integrado. Los estudios organizaban todo el proceso de producción de un filme, desde el guión hasta la exhibición en las salas. Los productores, pero también los guionistas, técnicos, directores y la mayoría de los trabajadores eran asalariados con contratos a largo plazo. Todos trabajaban en cierto modo, en una cadena, ya que el cine era visto solo como una industria”

En el año 1948, el tribunal supremo de los EUA prohíbe la concentración, por lo que los estudios pierden su monopolio y tienen que vender sus salas de cine, limitando su producción. Ahora para cada película se necesitaba un reparto y grupo creativo completamente aparte, además se enfrentan a un público más maduro y la rebeldía de los actores que luchan por la titularidad de sus contratos, elementos que causan el desplome del star system, las estrellas creadas por estos estudios obligados casi a desaparecer y por si fuera poco, la llegada de la televisión.

Esto tuvo como consecuencia que las audiencias alcanzaran los niveles más bajos y el número de películas, descendiera considerablemente, además de coincidir con que los *baby boomers* con estudios universitarios no solo tuvieran edad para ir al cine, también, la posibilidad de hacerlo.

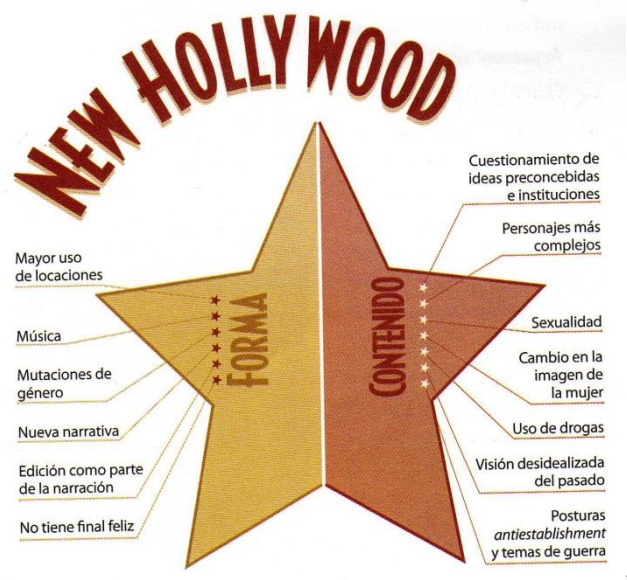
Hollywood decide actuar y comienza a producir películas de jóvenes y para ellos, abriendo la puerta a nuevos directores, guionistas y actores, que ya no eran producto de la industria, sino que habían egresado de escuelas de cine y tenían influencia del cine europeo y estadounidense. Algunos de estos nuevos talentos reunidos son Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Peter Bogdanovich, James


⁹ Término usado para describir a las personas que nacieron durante el *baby boom* (explosión de natalidad), que sucedió en algunos países anglosajones, en el período momentáneo y posterior a la Segunda Guerra Mundial, entre los años 1940 y fines de la década de los 1960.

Cameron, Jack Nicholson, Peter Fonda, Robert De Niro, Al Pacino, Marlon Brando, Jane Fonda, Dustin Hoffman, a quienes conocemos, disfrutamos y admiramos actualmente.

Como el Código Hays de los años 50 había entrado en decadencia, la Motion Picture Association of America pone en marcha en el año 1968 un nuevo sistema de clasificaciones que queda de la siguiente manera:

El cine de Hollywood pasó de ser un cine comercial, clásico y con fines de lucro, a ser un cine propositivo, con películas cuestionadoras, reflexivas, más moderno, que preparo al mundo para lo que estaba por venir, reflejando el zeitgeist y sentir de la época, de ahí la utilización de los siguientes temas:



 **Personajes más complejos.** Se trata de una forma de presentar al héroe o antihéroe contemporáneo. Se deja atrás al héroe que sabía lo que quería y conocemos a personajes con patologías diversas, locuaces, alienados, marginados, en la desesperación, fantasía, solitarios, etc., como Carrie (1976) o Sonny, de Dog Day Afternoon (1975).

¹⁰ Montes de Oca Sicilia, María del Pilar, "New Hollywood, el cine que transformó la pantalla", *Algarabía Tópicos*, México, año XI, junio 2012, p.84.

- 🎬 **Cuestionamiento de la religión, ideas e instituciones.** Simplemente era tratar temas de forma abierta, el mejor ejemplo es El exorcista (1973)
- 🎬 **Uso de drogas.** Presenta su consumo de forma abierta, Easy Rider (1969), All that jazz (1979) son algunos ejemplos.
- 🎬 **Temas de guerra.** Incide en temas políticos y expone las secuelas amargas en personajes perturbados por la guerra, como el Coronel Kurtz, personaje interpretado por Marlon Brando en Apocalypse Now (1979) quien termina por volverse loco como consecuencia de la guerra.
- 🎬 **Cambio en la imagen de la mujer.** Con la liberación femenina, la mujer no era solamente la pareja sentimental de un hombre, en un film, comienza a reflejarse en los personajes a mujeres que tenían doble moral, con crisis de identidad como en Kramer vs. Kramer, quien abandona a su hijo y a su marido, o una madura y seductora Mrs. Robinson, en The Graduate (1967)
- 🎬 **Visión desidealizada del pasado.** No tiene idealizaciones noveladas, y nos deja ver el futuro con una mirada más escéptica que esperanzada. The Godfather (1972) o 2001: A Space Odyssey (1968) son buenos ejemplos.
- 🎬 **Nueva narrativa.** Se basan en el clímax enigmático o la irresolución, que en su parte técnica tienen cambios de escena, elementos como el flashback que pueden a veces parecer incoherentes y se contraponen al hilo narrativo.
- 🎬 **Edición como parte de la narración.** Antes el editor era visto como un técnico, pero a partir de este punto, con secuencias dinámicas y efectos ocasionados comienza a inferir en este cambio.
- 🎬 **Mutaciones de género.** Los géneros tradicionales se fusionan, como en el caso de The Godfather, donde se une el género gánster con una crítica a la búsqueda del sueño americano y una historia de amores desleales.

🎬 **Mayor uso de locaciones.** Con la intención de filmar la realidad en un lugar real, es decir, lejos de un estudio, y además por ser más barato, los directores comenzaron a utilizar exteriores para sus películas.

🎬 **Música.** Tiene un peso más importante durante varias secuencias de las películas producidas, además de contar con la presencia y el apoyo de cantantes conocidos para las bandas sonoras.

🎬 **No tiene final feliz.**

Este esquema funciona muy bien solamente durante una década, pues con los avances tecnológicos, era después el público quien comenzaba a exigir otro tipo de propuestas, dando paso a un Hollywood que conocemos y consumimos hoy en día e iniciando una era de efectos especiales.

Películas como Jaws (1975) y Star Wars (1977) no solamente causan conmoción nacional e internacional, también buenas entradas en taquilla. Con ambos filmes termina la era del New Hollywood, y Steven Spielberg y George Lucas le enseñan a Hollywood el gran negocio que puede resultar una película.

Con estos nuevos conceptos, surge también la idea de secuencia y franquicia filmica, algo que hoy en día suele ser muy normal. Es decir, las películas comienzan a explotarse no solo como el material creado y exhibido, sino de forma que la película y sus personajes se vendan como juguetes, videojuegos, se vende la banda sonora, hay promociones en comida rápida, etc., así mismo, pensar los materiales como eventos que pudieran continuar en una siguiente producción cinematográfica explotable por igual.

Y aunque con ello se tenía a un mayor público consumidor este cine, las películas comerciales tendieron a volverse en banales, sin profundidad de tema, con un contenido escaso y caro de producir.

De esta manera, el realizar películas con contenido artístico quedó en manos de los círculos de cultura en Europa, Latinoamérica o Asia que estaba en contra del tipo de

cine realizado en los Estados Unidos donde lo comercial es premiado por los Oscar mientras que las producciones realizadas con vocación de cine de arte buscan ser reconocidas en Cannes, Berlín o Venecia.

Este cine postmoderno da paso a las computadoras y efectos digitales. Pixar, realiza el primer largometraje íntegramente realizado por computadora Toy Story (1995), o el film Sky Capitan y el mundo del mañana, completamente virtual, donde solamente los actores son reales y lo único que tenían era una pantalla azul.

Este tipo de facilidades, por otro lado, ha generado la posibilidad de que surjan los realizadores independientes, optando por un cine digital en el que pueden grabar y editar sus películas con los elementos que ellos cuenten, es decir en sus propias computadoras y distribuyan el material en sitios de intercambio de información, como YouTube o las redes sociales.

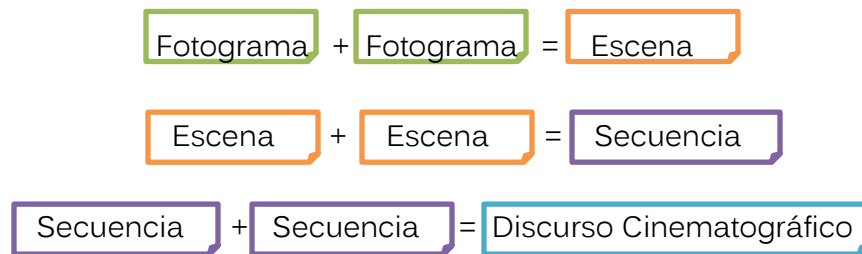
Este cine independiente, realizado al margen de un estudio se ha visto potenciado por las convocatorias de festivales de cine, mismas que revisaremos en el capítulo posterior.

1.8 EL CINE COMO...

🔧 MEDIO DE COMUNICACIÓN

Es un medio de comunicación por poseer un lenguaje con códigos, estructuras y reglas para su comprensión, y por contener los elementos del esquema básico de la comunicación (emisor-mensaje-receptor). El elemento básico de la construcción cinematográfica es la imagen, una fotografía que al imprimirle movimiento por la suma de fotogramas se transforma en una acción, y esa acción la llamamos escena.

Carlos Vega Escalante lo explica a manera de esquema así:



🔧 TECNICA.

El cine es una manifestación visual que requiere de una infraestructura tecnológica para poder crearse y reproducirse. El cine es una técnica que para proyectar imágenes en movimiento requiere de elementos prácticos, tales como una cámara, grabadora, un laboratorio fotográfico o un proyector.

🔧 ARTE

El cine es arte porque a través de él se pueden expresar sentimientos, ideas, inquietudes de quienes lo crean y porque intenta transmitirlo a sus semejantes.

La pintura, escultura y arquitectura son artes del espacio porque son palpables, tienen volumen y pueden ser apreciadas a simple vista; la literatura y la música son artes del tiempo, una partitura por ejemplo no significa nada hasta que es ejecutada

y sus signos se transforman en sonidos y silencios, así como un libro se aprecia al momento de leerse; la combinación de estos dos grupos artísticos nos da como resultado las artes espacio-temporales, tales como la danza y el teatro que se componen de elementos que ocupan espacio, como la escenografía o los bailarines y el tiempo, en la duración de la representación.

En este esquema, podemos considerar al cine como un arte que requiere de tiempo y espacio, que desarrolla sus capacidades y recoge además, características de las demás formas de arte.

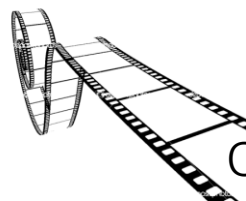
REFLEJO DE UNA EPOCA

Refleja una realidad social, muestra puntos de vista, preocupaciones de sus creadores frente a determinados problemas o situaciones que son abordados en determinada película y ponen en evidencia el movimiento histórico y social en que fue creada, así como la manera en que se aborda o enfrenta a los ojos de quienes la crean.

INDUSTRIA

Requiere de una inversión económica sin importar el tamaño del proyecto que se busque crear, es la suma de esfuerzos del grupo artístico y el equipo técnico. Esta inversión, por consecuencia debe recuperarse, no solo por el beneficio de la inversión, sino porque ese dinero recuperado puede dar pie a la siguiente producción audiovisual.¹¹

¹¹ Vega Escalante, Carlos. *Manual de Producción Cinematográfica Universitaria*. pp, 9-13



CAPITULO 2.

LA PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN AUDIOVISUAL

CAPITULO 2. LA PRODUCCION Y REALIZACION AUDIOVISUAL

2.1 PRODUCCION AUDIOVISUAL

La producción audiovisual se refiere a la generación de las ideas y de los conceptos, a la capacidad de expresarlos, la habilidad de escribirlas y la creatividad al plasmarlos para presentarlos en cualquier medio audiovisual.

En palabras más sencillas, es la capacidad que tiene una persona o un grupo de trabajo, para convertir un concepto abstracto en un producto que se presente ante nuestros ojos a través de imágenes.

Es un productor audiovisual quien se encarga de generar o supervisar que los conceptos generados, que comienzan como *ideas*, tengan los elementos necesarios para contarse de forma concreta hacia un público determinado y en un formato con minutos adecuados.

Herbert Zettl en su *Manual de Producción de Televisión*, define a un productor como la persona que interpreta varios papeles, incluso, al mismo tiempo; es decir, comenta “se debe actuar como psicólogo, hombre de negocios para convencer a una empresa de llevar a cabo un proyecto; negociar como técnico experto para obtener equipo; como sociólogo debe identificar las necesidades de un grupo social en particular. Asimismo, después de pasar por algunas experiencias creativas, quizá deba asumir un papel quisquilloso y supervisar dos o tres veces detalles mínimos como la cuestión de si hay o no café para los invitados que aparecerán en el programa”

Producir, por otro lado, es en palabras de Zettl, “buscar que una idea que vale la pena sea representada de una manera efectiva en televisión”¹². Pero la producción audiovisual no se cierra solamente a la tele, podemos producir una buena idea en radio, en cine, y actualmente en internet.

¹² Zettl, Herbert, *Manual de Producción para video y Televisión*. P.57.

Entonces todo comienza de la siguiente manera: Surge una idea, esta tiene que ser recogida por un guionista, que a través de personajes, acciones y situaciones desarrolle en un guión que será entregado a un grupo técnico, de realizadores que recogerán las imágenes de estas acciones ya escritas, que en el proceso, llegaran a un editor que dará ritmo y secuencia a la historia.

El productor audiovisual cuida todo el proceso ayudado en general por un gran staff dividido en otros pequeños grupos donde se desarrollan diversas actividades que contribuyen a la creación total del material. La labor entonces de un productor es coordinar el proceso que implica la presentación de una idea, el financiamiento, contratación y coordinación general de las actividades.

La comunicación es un proceso social permanente que integra múltiples modos de comportamiento: la palabra, el gesto, la mirada, la mímica, el espacio etc., un todo integrado formado por contextos múltiples, complejos y en sistemas circulares. De este modo Albert Scheflen a través de la analogía de la orquesta, o la Teoría de la Orquesta, intenta explicar cómo es que funcionan estos esquemas de comunicación.

La teoría de la orquesta¹³ tiene la finalidad de hacer comprender como puede decirse que cada individuo participa en la comunicación; al plantear la forma de la composición musical, sabemos que existen violinistas, trompetistas, saxofonistas, pianista, etc., y que a pesar de que la ejecución de cada uno de estos instrumentos tiene un estilo y particularidades propias, siguen una línea y una configuración general, que es dirigida, coordinada, por su director de orquesta.

Lo mismo puede explicarse en la producción audiovisual, aunque existen diversos cargos en una producción, se conjuntan, se comunican, retroalimentan hasta lograr cada quien en su cargo y con sus responsabilidades adquiridas, la producción y realización de un producto.

¹³ Varios Autores, *La nueva comunicación*, p.24.

De una mala manera, la televisión actualmente se refiere a la producción como el “proceso de tráeme lo que me falta” es decir, estando en foro, si necesitan agua, maquillaje, recordar la siguiente línea, o existe alguna falla técnica, la primer palabra que se escucha a gritos es esta: ¡producción!, obligando al staff a resolver las fallas técnicas o los caprichos de las personas que tienen a cuadro.

Lo que ni siquiera alcanzan a visualizar estas figuras públicas, es que esa necesidad, la resolverá el realizador encargado de su área, es decir, si falta maquillaje, ira un maquillista; si falla un micrófono, lo resolverá el sonidista, y si hace falta agua, lo resolverá la gente de catering.

La producción desarrolla la idea, es la parte creativa, la cabeza y el alma de un producto y proyecto que puede ser modificable por sus productores o directores, incluso, como consecuencia, el productor se encarga de reunir y contratar al personal que con su trabajo conjunto plasmará esta idea, resuelve la parte de los financiamientos así como la distribución una vez el material esté terminado.

2.2 REALIZACIÓN AUDIOVISUAL

La «realización» es para mí una necesidad de naturaleza, una necesidad comparable al hambre o la sed. Para algunos expresarse implica escribir libros, escalar montañas, pegar a sus hijos o bailar samba. En mi caso, me expreso haciendo películas.

Ingmar Bergman

La realización audiovisual, por su parte, se encarga de capturar a través de imagen o sonido lo que ya está plasmado anteriormente en un guion. Es decir, la diferencia sustancial entre la producción y la realización audiovisual es la siguiente:

Un productor audiovisual junto con el equipo creativo pueden escribir la idea y hacer los cambios pertinentes o necesarios en el tratamiento del guion las veces que sean necesarias, supone asumir decisiones, de costos, de lugares o de acciones que va a realizar el personaje, dando la guía a los realizadores, quienes deberán utilizar el guion solamente como un instructivo, un mapa, o como su nombre lo indica, una guía, para obtener estas secuencias de imágenes.

El realizador no puede hacer modificaciones en las tomas, los ángulos señalados, el vestuario designado o las locaciones elegidas, debe solamente concretarse, en el caso de la fotografía, por ejemplo, a obtener la escena señalada con la mejor composición posible, cuidar los detalles de encuadre, de foco, de color y de iluminación.


La realización es el proceso técnico de crear un material audiovisual. La producción es el proceso creativo que generara la imagen y que trata o modifica la idea.


Podemos hacer una pequeña diferencia nuevamente, ahora con los términos *equipo* y *grupo* de trabajo, refiriéndonos al *equipo de trabajo* como las *herramientas* a utilizarse para capturar la imagen y el sonido, por ejemplo, la cámara, los reflectores, cables, micrófonos, consolas de audio, monitores, etc.


Por otro lado, llamamos *grupo de trabajo* a nuestros guionistas, sonidistas, editores, actores, vestuaristas, escenógrafos, por mencionar algunos.

Para realizar cualquier producción televisiva es importante la formación de un grupo de trabajo sólido que responde a dos características principales: un conocimiento sobre su área de trabajo y una concreta definición de acuerdo a su puesto y responsabilidades.

2.3 PRODUCCION AUDIOVISUAL. SUS ETAPAS Y TIPOS

 **Preproducción.** Etapa en la que se concibe una idea. Se desarrolla un trabajo de mesa en donde se deja fluir las ideas y se busca llegar a un concepto concreto. Es en esta etapa donde se escribe un guion, se desarrollan los personajes, su vida y sus acciones, y comienza la búsqueda de actores que se transformen en estos personajes a representar. En esta etapa suceden las contrataciones, búsquedas de locaciones, de vestuario y comprende, incluso, la lectura de mesa, en donde el director de escena, el productor y los actores se reúnen para comenzar a dar vida a los personajes a través de los ensayos, conocerlos y poder representarlos.

 **Producción.** Indica que existe un guion final (que aún puede, incluso, ser susceptible de modificaciones) sobre el que se basarán tanto actores, como realizadores. Existe ya también una ruta crítica, es decir un desglose que es seguido por todo el staff que indica los días, las horas de llamado y quienes deben presentarse en cada lugar y con cuales elementos. Es la parte donde comienza a filmarse todo. La parte técnica como tal, el turno de los realizadores.

 **Post producción.** Una vez que todas las imágenes se han *levantado* y que no queda ninguna escena sin filmar, estos materiales son trabajados por los editores, quienes se encargan de utilizar las mejores imágenes de cada escena acomodándolas junto con el encargado del montaje, que le da ritmo a lo que estamos viendo, a la par, el sonidista y musicalizador trabajan para complementar estas imágenes con sus diálogos correspondientes y dar énfasis a ciertas escenas a través de la banda sonora o la música que se produce para el film o se utiliza.

🌐 **Distribución.** El único momento que se tiene claro al tener el simple esbozo de nuestro nuevo proyecto, es que queremos mostrarlo ante los ojos de muchos espectadores. La distribución es la posibilidad de presentar el proyecto audiovisual terminado.

🌐 **Exhibición.** Momento en que nuestro material audiovisual o película se encuentra en la pantalla de algún festival cinematográfico o una sala de cine y es visible para el público al que se pensó que se presentaría el material.

En un esquema de producción televisivo o cinematográfico este es el esquema básico de etapas de producción y realizadores que lo hacen posible. Existen esquemas de producción, este correspondería al primer grupo.

🏢 **Producción industrial.** Tiene todos los elementos necesarios para producir el material que desee hacer o se le encargue. La realizan empresas grandes o casas productoras de gran nombre. Cuenta con un presupuesto que le permite producir y hacer lo que necesite, así como la tranquilidad de que su producto será exhibido, en ocasiones, por su misma empresa. Este tipo de producción se puede subdividir de acuerdo con estos aspectos:

- **Producción industrial generadora.** Conformada por televisoras o casas productoras que generan contenidos. Un ejemplo muy claro para redondear este tipo de producción es la casa productora ARGOS que se ha dedicado a producir y realizar series originales.
- **Producción industrial consumidora.** Compra, consume y exhibe en espacios generados contenidos o productos audiovisuales creados por otras empresas o casas productoras. Utilizando el mismo ejemplo, los contenidos creados por ARGOS han sido retransmitidos por internet o cadenas televisivas como Cadena 3, HBO o MTV.

- **Producción independiente.** Cuenta con algunos de los elementos de la producción industrial, por ejemplo, puede ser la realización de algún cortometraje por estudiantes, en donde se consigue la cámara o a los actores, pero puede no haber presupuesto, por mencionar un ejemplo.
- **Producción marginal.** Cuando hay solamente un elemento para realizar un material como en el caso de los celulares, al que tenemos acceso la mayoría de las personas y de pronto se decide capturar alguna imagen o acción.

2. 4 ROLES Y DEBERES

Ahora conozcamos a quienes intervienen en todas estas etapas. Carlos Taibo¹⁴ describe el cargo y las actividades que se realizan por cada uno de los departamentos integrantes del grupo de producción para una película.

Debe tomarse en cuenta el tipo de producción que se realice para entonces decidir qué cantidad de personas necesitamos para conformar nuestro grupo de trabajo; es decir, este esquema pretende mostrar a todas las personas que intervienen en una producción cuyos requerimientos son mayores, pero es como partiendo de este esquema que podemos seleccionar adecuadamente al personal que necesitamos o no para realizar de manera adecuada nuestra producción y delegar adecuadamente los roles que cada quien debe desarrollar.

¹⁴ Taibo, Carlos, *Manual Básico de Producción Cinematográfica.*, p.27-34.

PRODUCCION Y DIRECCION

PRODUCTOR. Promotor del proyecto cinematográfico, es quien consigue financiamiento, debe supervisar todos los avances del proceso y al estar en el escalón más alto, es el responsable final del contenido del audiovisual o película en todos los sentidos.

PRODUCTOR EJECUTIVO. Revisa los aspectos organizativos y técnicos.

DIRECTOR. Artista creativo que plantea la visualización de un film completo. Por esto participa en la de búsqueda de reparto, selección de emplazamientos, composición de cuadros y edición.

GERENTE DE PRODUCCION. Supervisa el presupuesto, contrata al personal, aprueba compras o rentas, horario del rodaje, tiempo extra del personal y actores, todo dentro de los

parámetros presupuestales que le son indicados.

1ER ASISTENTE DE PRODUCCION. Supervisa desarrollo progresivo de la película, elabora calendarios, horarios de rodaje de las escenas y recopila todos los datos referentes a las necesidades del audiovisual.

CONTADOR DE PRODUCCION. Administra presupuesto, elabora nómina.

COORDINADOR DE PRODUCCION. Supervisa tareas prácticas como tramitar permisos, ordenar equipo, contratar hospedaje, etc.

GERENTE DE UNIDAD. Responsable de la logística del set

ASISTENTE DE PRODUCCION. Ayuda a los asistentes de dirección a llevar a cabo la toma, desde el trabajo con los extras hasta hacer look ups (parar el tráfico de gente y automóviles)

MÉDICO. Atiende emergencias y conoce padecimientos del personal.

EQUIPO DE DIRECCION

2DO ASISTENTE DE PRODUCCION.

Realiza la preparación de las hojas de llamado y supervisión del trabajo diario en maquillaje, peinados y vestuario de actores. Trabaja muy de cerca con el 1er asistente de dirección.

3ER ASISTENTE DE DIRECCION.

Supervisa la preparación diaria de los

procesos de vestuario y maquillaje que deben llevar los extras.

CONTINUISTA O SCRIPT. Técnico clave en la secuencia de las tomas, lleva un control por escrito.

LOCACIONES

GERENTE DE LOCACIONES.

Consigue, tramita y solventa permisos de filmación y papeleo. Contrata personal de limpieza y mantenimiento de locaciones.

ASISTENTE DE LOCACIONES. Busca los lugares propicios para la filmación, realiza contactos iniciales que posteriormente contrata y administra el gerente de locación.

SEGURIDAD

Departamento que vela por la seguridad del equipo técnico y la integridad del grupo de trabajo.

EQUIPO DE TRANSPORTACION

COORDINADOR DEL AREA DE TRANSPORTACION Responsable de contratar a los choferes, vehículos y solventar transportación del personal y reparto.

CAPITAN DE TRANSPORACION. Organiza la logística de transportación del lenguaje.

EQUIPO DE ALIMENTACION

CATERING. Persona o compañía que provee comidas principales para el personal de rodaje y actores.

CASTING

DIRECTOR DE CASTING. Encargado de audicionar y seleccionar al actor correcto para cada personaje.

ACTORES. Talento que da vida a los personajes.

JEFE DE REPARTO. Localiza, fotografía y contrata extras. Tiene estrecha comunicación con el primer asistente de dirección para que el rodaje siempre cuente con los extras requeridos.

ASISTENTE DE REPARTO. Da los llamados a los extras y supervisa que pasen por vestuario y maquillaje.

STAND-IN. Personas contratadas con cierto parecido con los actores principales para montar escenas o detallar aspectos técnicos o artísticos antes de la filmación.

EXTRAS. Gente que se contrata para dar ambientación a la escena.

COORDINADOR DE DOBLES. Prepara y planea acciones de peligro.

DOBLE DE ACCION. Sustituye al actor en la realización de una acción que pone en peligro su integridad física. Se

eligen por el parecido con el actor principal.

CAMARA

DIRECTOR DE FOTOGRAFIA. Responsable del proceso artístico, selecciona el formato de registro de acuerdo al presupuesto, cámara y equipo de iluminación, movimientos de cámara, composición de los cuadros y proceso de corrección de color final de la película.

OPERADOR DE CAMARA. Especialista en el manejo de la cámara.

1ER ASISTENTE DE CAMARA. Mide y realiza los enfoques adecuados, elabora los reportes de cada rollo utilizado.

2DO ASISTENTE DE CAMARA. Cuida herramientas y accesorios de la cámara para su utilización.

OPERADOR DE STEADICAM. Conocedor del armado y funcionamiento correcto del equipo steadicam utilizado en persecuciones, entre otras cosas.

OPERADOR DE VIDEOASIST. Registra en video tomas y ensayos que se hicieron para que el director pueda revisarlos.

STAFF

GAFER. Responsable del diseño y ejecución del plan de iluminación por instrucciones del director de fotografía.

JEFE DE TRAMOYA. Encargado de ajuste y mantenimiento de equipo de montajes de cámara, luces, dollys, filtros y modificadores de luz.

ELECTRICISTA. Responsable del equipo eléctrico en el set.

OPERADOR DE PLANTA. Mantiene en perfecto funcionamiento la planta generadora de luz.

SONIDO

INGENIERO DE SONIDO. Especialista de sonido encargado de la mezcla del sonido capturado en la locación.

OPERADOR DE GRUA. Arma y opera la grúa de filmación.

MICROFONISTA. Opera micrófonos montados en un set, en los actores o lugares especiales.

DISEÑO DE ARTE

DIRECTOR DE ARTE. Diseña y coordina la estética de una película.

COORDINADOR DE ARTE. Supervisa la logística y parte administrativa del departamento de arte.

COMPRADOR DE ARTE. Compra todo lo referente al departamento de arte.

ESCENOGRAFIA

ESCENOGRFO. Bajo la supervisión del diseñador de arte, desarrolla, imagina y crea la escenografía del set.

JEFE DE CONSTRUCCION. Ejecuta los planos del escenógrafo, construye el set.

DIBUJANTE. Realiza los planos de un decorado.

MAQUETISTA Y MODELISTA. Produce a escala los planos de la construcción; el modelista crea y modela un

decorado especial que no puede ser comprado.

JEFES DE PINTORES, PEONES Y CARPINTEROS. Coordinan que

ejecuten su trabajo de acuerdo con los planos.

DECORACION

DECORADOR. Decora el set según las necesidades del film.

JEFE DE MONTAJE. Coordina el grupo del departamento a cargo de construir y desmontar un set.

AMBIENTADOR. Coloca los elementos de decoración en el set.

JARDINERO. Coloca y mantiene plantas que aparecen en una película.

DISEÑADOR GRAFICO. Realiza el trabajo de comunicación visual, puede diseñar desde un espectacular hasta una etiqueta que se verá en la película.

UTILERIA

UTILERO. Compra, renta o manufactura, supervisa el uso y mantenimiento de la utilería de mano para una película.

ARMERO. Custodia y cuenta con permisos para portar armas que prepara en el set.

COORDINADOR DE ANIMALES. Cuida, controla y entrena a los animales que serán utilizados en un set.

COORDINADOR DE AUTOMOVILES EN ESCENA. Consigue y supervisa los coches que se requieren según la época que se requiera en la película.

VESTUARIO

DISEÑADOR DE VESTUARIO. Diseña y confecciona el vestuario de los actores.

SASTRE. Elabora la ropa según los bocetos del diseñador de vestuario.

MAQUILLAJE

JEFE DE MAQUILLAJE. Diseña el estilo del maquillaje de cada personaje.

ASISTENTE DE MAQUILLAJE. Maquilla a personajes secundarios y extras.

JEFE DE VESTUARIO. Durante la filmación ayuda a los actores y lleva la continuidad del vestuario.

ASISTENTE DE PROSTETICOS. Localiza, renta o manufactura piezas de maquillaje que se colocan a los actores como heridas, cicatrices, aumentos de nariz, cabello adicional, golpes, etc.

PEINADO

JEFE DE PEINADO. Diseña peinado que llevarán los actores.

ASISTENTE DE PEINADO. Realiza peinado a actores principales y extras.

PELUQUERO. Se encarga desde hacer una peluca hasta colocarla al actor.

EFECTOS ESPECIALES

COORDINADOR DE EFECTOS ESPECIALES. Experto en diseñar,

prepara y producir estos efectos en el set.

POSTPRODUCCION

GERENTE DE POSTPRODUCCION.

Responsable de la postproducción en su totalidad, se coordina con compañías de efectos especiales, sonido, grabación de diálogos, diseñadores de escena virtuales etc.

EDITOR. Se encarga del montaje de la película y edita la imagen, usualmente con el director.

DISEÑADOR DE SONIDO. Supervisa y recibe pistas de diálogo, incidentales, score y música para hacer la mezcla final con el director.

DISEÑO DE TITULOS. Conviene con el director la estética que deben seguir los títulos iniciales y finales

EDITOR DE DIALOGOS y EDITOR DE AMBIENTACION DE SONIDO. Limpia el sonido de los diálogos y ambiente bajo la supervisión del diseñador sonoro.

OPERADOR DE FINAL CUT O AVID. Sube el material a la máquina.

MUSICO. Responsable de componer la música para la película y grabarla.

2.5 LEGISLACIÓN DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

“¿Qué se necesita para salvar al cine mexicano?”

“Una ley que realmente reactive la producción, que nos dé más espacios en las salas y una competencia más equitativa respecto a las grandes productoras norteamericanas. Eso le toca a nuestro gobierno: él debe proteger su propio cine. Con lana no vamos a competir.”

Demián Bichir. (Actor)

La base legal para el desarrollo de la actividad realizada por los medios de comunicación masiva está en el artículo 27 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

Las Secretarías encargadas de vigilar la actividad realizada por los medios de comunicación, son la Secretaría de Gobernación, la Secretaría de Comunicaciones y Transportes, la Secretaría de Educación Pública y la Secretaría de Salud.

La actividad de los medios de comunicación está regulada por la Secretaría de Comunicaciones y Transportes.

En 1960 se crea la Ley Federal de Radio y Televisión que se encuentra en vigencia, actualmente y entre sus artículos, señala y promueve¹⁵:

- El respeto a los principios de la moral social, la dignidad humana y los vínculos familiares.
- Evitar influencias nocivas o perturbadoras al desarrollo de la niñez y la juventud.
- Contribuir a elevar el nivel cultural del pueblo o conservar las costumbres del país y sus tradiciones, así como exaltar los valores de la nacionalidad mexicana.
- Contar con programación que pueda satisfacer el interés público y que guarde un equilibrio entre las actividades fundamentales tales como la cultura, la información, el esparcimiento y el fomento económico.

¹⁵ García Riera, Emilio, *Historia del cine Mexicano*, p. 42.

Aunque legalmente existe esta ley para medios como radio y televisión, actualmente los contenidos exhibidos en estos medios violan la mayoría de sus artículos y no existe autoridad alguna que regule de forma eficaz como la ley lo señala.

Por otro lado existe la Ley y Reglamento de la industria cinematográfica, que ratificado en 1941, hacía obligatoria la exhibición de películas mexicanas en todas las salas del país y las leyes darían protección a una industria que en ese entonces ya comenzaba a encontrar su cauce hacia el resplandor de su época de oro. En 1949 se creó una ley específica para la industria cinematográfica, que tuvo ciertas reformas en 1952. En ellas se requería que las empresas exhibidoras de películas destinaran un 50 por ciento de su tiempo de pantalla a la exhibición de películas, situación que fue cambiada abrogando esta ley por una nueva: La Ley federal de Cinematografía publicada en el Diario Oficial de la Federación el 29 de diciembre de 1992. Esta ley tardó demasiado en llegar, pues la industria ya estaba en decadencia y pretendía renacer bajo el slogan de *Nuevo cine Mexicano* apoyado con campañas del Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), las cuales por sí solas no iban a conseguir reactivar toda una industria. Entonces, los integrantes del gremio cinematográfico, de los cuales destacó la actriz y diputada María Rojo, empezaron a buscar la manera de lograr una reforma que le diera mayores beneficios a la industria. Es así como el 15 de diciembre de 1998, la ley es modificada por el Presidente Ernesto Zedillo.¹⁶

En las primeras semanas de octubre de 2011 se llevaron a cabo, en el Congreso de la Unión, un par de reuniones entre diversos miembros de la industria cinematográfica y el Grupo de Trabajo de la Comisión de Radio y Televisión de la Cámara de Diputados para discutir y analizar la iniciativa que proponía reformar el artículo 19 de la Ley Federal de Cinematografía, en el que se incrementaría del 10 al 30 por ciento el tiempo total de exhibición para películas nacionales.

La urgencia de modificar esta situación queda ejemplificada con los números del 2010: las 56 películas mexicanas estrenadas en salas significaron el 18 por ciento del total de títulos, pero apenas alcanzaron el 7.1 por ciento en el número de

¹⁶ Cordero León, Alejandra, *Ley Federal de Cinematografía*, una breve revisión, en www.tuobra.unam.mx

espectadores y lograron el 5.6 por ciento de los ingresos anuales. Y si añadimos a este problema el de las producciones que no se estrenan, hablaríamos de un 27 por ciento de películas realizadas, (tomando una media de 70 películas al año) que no llegan a estrenarse en cartelera.

En un estudio del investigador jalisciense Tonatiuh Lay sobre las últimas reformas realizadas a dicha legislación hace 13 años, concluye que los mayores frutos obtenidos, quizás sean la creación de fondos de estímulo a la creación cinematográfica.¹⁷

La Ley Federal de Cinematografía con su más reciente reforma el 28 de abril del 2011 señala entre sus artículos:

Artículo 1. El objeto de la presente Ley es promover la producción, distribución, comercialización y exhibición de películas, así como su rescate y preservación, procurando siempre el estudio y atención de los asuntos relativos a la integración, fomento y desarrollo de la industria cinematográfica nacional.

ARTÍCULO 3.- Se entiende por industria cinematográfica nacional al conjunto de personas físicas o morales cuya actividad habitual o transitoria sea la creación, realización, producción, distribución, exhibición, comercialización, fomento, rescate y preservación de las películas cinematográficas.

ARTICULO 5.- Se entiende por película a la obra cinematográfica que contenga una serie de imágenes asociadas, plasmadas en un material sensible idóneo, con o sin sonorización incorporada, con sensación de movimiento, producto de un guión y de un esfuerzo coordinado de dirección, cuyos fines primarios son de proyección en salas cinematográficas o lugares que hagan sus veces y/o su reproducción para venta o renta. Comprenderá a las nacionales y extranjeras, de largo, medio y cortometraje, en cualquier formato o modalidad. Su transmisión o emisión a través de un medio electrónico digital o cualquier otro conocido o por conocer, serán reguladas por las leyes de la materia.

¹⁷ "Atisbando el porvenir. La ley de Cinematografía y otras discusiones". (Vigésimo número) *TOMA*, Revista Mexicana de Cine, Enero-febrero de 2012, pp. 48-49.

ARTÍCULO 13.- Se entiende por productor a la persona física o moral que tiene la iniciativa, la coordinación y responsabilidad de la realización de una película cinematográfica, y que asume el patrocinio de la misma. En caso de duda se estará a lo dispuesto por la Ley Federal del Derecho de Autor.

ARTÍCULO 14.- La producción cinematográfica nacional constituye una actividad de interés social (...) por expresar la cultura mexicana y contribuir a fortalecer los vínculos de identidad nacional entre los diferentes grupos que la conforman. El Estado fomentará su desarrollo para cumplir su función de fortalecer la composición pluricultural de la nación mexicana, mediante los apoyos e incentivos que la Ley señale.

ARTÍCULO 18.- Para los efectos de esta Ley se entiende por explotación mercantil de películas, la acción que reditúa un beneficio económico derivado de:

I.- La exhibición en salas cinematográficas, transportes públicos, o cualquier otro lugar abierto o cerrado en que pueda efectuarse (...) II.- La transmisión o emisión en sistema abierto, cerrado, directo, por hilo o sin hilo, electrónico o digital, efectuada a través de cualquier sistema o medio de comunicación, cuya regulación se regirá por las leyes y reglamentos de la materia. III.- La comercialización mediante reproducción de ejemplares como disco compacto o láser, u otro sistema de duplicación para su venta o alquiler.

IV.- A través de medios o mecanismos que permitan capturar la película mediante un dispositivo de vinculación para navegación por el ciberespacio, realidad virtual.

ARTÍCULO 19.- Los exhibidores reservarán el diez por ciento del tiempo total de exhibición, para la proyección de películas nacionales en sus respectivas salas cinematográficas (...) Toda película nacional se estrenará en salas por un período no inferior a una semana, dentro de los seis meses siguientes a la fecha en que sea inscrita en el Registro Público correspondiente.

ARTÍCULO 21.- La exhibición pública de una película cinematográfica en salas cinematográficas o lugares que hagan sus veces, y su comercialización, incluida la

renta o venta no deberá ser objeto de mutilación, censura o cortes por parte del distribuidor o exhibidor, salvo que medie la previa autorización del titular de los derechos de autor. Las que se transmitan por televisión se sujetarán a las leyes de la materia.

ARTÍCULO 25.- Las películas se clasificarán de la siguiente manera:

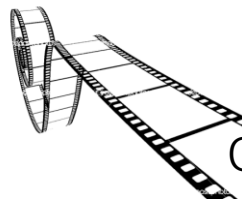
I.- "AA": Películas para todo público que tengan además atractivo infantil y sean comprensibles para niños menores de siete años de edad. II.- "A": Películas para todo público. III.- "B": Películas para adolescentes de doce años en adelante. IV.- "C": Películas para adultos de dieciocho años en adelante. V.- "D": Películas para adultos, con sexo explícito, lenguaje procaz, o alto grado de violencia.

Las clasificaciones "AA", "A" y "B" son de carácter informativo, y sólo las clasificaciones "C" y "D", debido a sus características, son de índole restrictiva, siendo obligación de los exhibidores negar la entrada a quienes no cubran la edad prevista en las fracciones anteriores.

ARTÍCULO 31.- Las empresas que promuevan la producción, distribución, exhibición y/o comercialización de películas nacionales o cortometrajes realizados por estudiantes de cinematografía, contarán con estímulos e incentivos fiscales que, en su caso, establezca el Ejecutivo Federal.

ARTICULO 32.- Los productores que participen, por sí o a través de terceros en festivales cinematográficos internacionales, con una o varias películas, y obtengan premios o reconocimientos, contarán con estímulos que, dentro del marco legal, dicte el Ejecutivo Federal.¹⁸

¹⁸ *Ley Federal de Cinematografía*, México, Nueva ley publicada en el diario oficial de la federación el 29 de diciembre de 1992. Última reforma publicada el 28 de abril de 2010.



CAPITULO 3

LA COMUNICACIÓN COMO LICENCIATURA

CAPITULO 3. LA COMUNICACIÓN COMO LICENCIATURA

3.1 LA LICENCIATURA EN LA UNAM

Las transformaciones sociales, económicas y políticas que surgen después de la Segunda Guerra Mundial traen consigo la necesidad de desarrollar el estudio de las ciencias sociales de una manera más amplia en que la Economía y el Derecho, lo hacían, buscando una disciplina que pudiera comprender mejor los problemas pertinentes al orden social.

La Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, sugiere la creación de un plan y escuela que se dedique a la formación de especialistas en el área de ciencia política y ciencias sociales, atendiendo a esta sugerencia, en 1949 en representación de México asiste Lucio Mendieta y Núñez, el entonces director del instituto de investigaciones sociales de la UNAM a una conferencia sobre ciencias políticas. Esta conferencia exalta la gran significación de las nuevas disciplinas sociales para promover desarrollo, bienestar general y la democracia y recomendaba la creación de escuelas de Ciencias Políticas y Sociales.

Aunque la Universidad Nacional Autónoma de México contaba con carreras como el Derecho y la Economía y que eran las únicas ciencias sociales impartidas hasta ese momento, no tenían flexibilidad metodológica, teórica ni epistemológica imprescindibles para la comprensión de las sociedades modernas.

Es así como el 3 de mayo de 1951 el Dr. Lucio Mendieta y Núñez presenta al rector de la UNAM el Dr. Luis Garrido y al Consejo Universitario el proyecto que da nacimiento a la Escuela Nacional de Ciencias Políticas y Sociales, cuya primer sede sería en Miguel Schultz no. 24, en el Distrito Federal.¹⁹ Para julio del mismo año se inauguran las actividades, contando con 136 alumnos en total, número que para entonces superaba los lugares que se tenían contemplados.

¹⁹ Colmenero, Sergio, *Facultad de Ciencias Políticas y Sociales 1951-2001*, p.32.

Uno de los primeros problemas fue la discusión por abrir una carrera en Administración Pública, pues la Facultad de Economía consideraba que temas que se referían al gobierno debían estudiarse en sus aulas; por otro lado, la entonces llamada Facultad de Derecho y Ciencias Sociales no concebía la separación entre el derecho y las ciencias sociales. Este conflicto se resuelve acordando que la Facultad de Economía imparta Administración Pública en sus planes de estudio y la Escuela Nacional de Ciencias Políticas y Sociales tenga la posibilidad de crear la carrera en Ciencias Políticas, Ciencias Sociales, Ciencias Diplomáticas y Periodismo.

Ernesto Enríquez Coyro fue el primer director y estaba en desacuerdo con el plan de estudios, pues era completamente teórico y él sostenía que las prácticas de campo eran muy importantes para la formación de los estudiantes.²⁰

Comenzaron a organizarse conferencias para que se debatiera sobre distintos temas determinados, a las cuales podían asistir los estudiantes previamente informados y preparados para poder aprovecharlas al máximo.

Su convicción *“la política es una cuestión de praxis”, “lo que necesitaba proporcionar la escuela era una base cultural y una experiencia para investigar. Si no se hace esto, se es un político teórico, un político que inventa cosas, que improvisa. [...] Esta praxis, esta intuición para comprender los momentos, solamente puede darla la gente que los ha vivido”*,²¹ concebía a la escuela como un gran laboratorio de investigación, un campo virgen en nuestro país.

Otro de sus legados fue reformar los planes de estudio, quitando parte de los formalismos jurídicos. Enríquez Coyro renuncia a su cargo como director de la Escuela Nacional de Ciencias Políticas y Sociales para incorporarse a la función pública dirigiendo una subsecretaría.

En 1953 con Nabor Carrillo como rector de la UNAM y el Dr. Raúl Carrancá y Trujillo como director de la ENCPyS, la escuela cambia de sede a Mascarones y es su

²⁰ Colmenero, Sergio, et al., “Ernesto Enríquez Coyro 1951-1953”, *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, México DF, núm. 115-116, pág. 16.

²¹ Facultad de Ciencias Políticas y Sociales UNAM. Es.wikipedia.org

director quien le da la cualidad de institución formal y busca que la formación de profesionales en ciencias sociales cuente con un claro sentido de realidad y de solida cultura.

Dentro del periodo de Adolfo Ruiz Cortines, con la devaluación del peso (de 8.65 a los 12.50) proliferan movimientos políticos de maestros, telegrafistas, petroleros, ferrocarrileros y estudiantes. Este movimiento del 58 involucro a muchas universidades con sedes en todo el país, y contando a la comunicad estudiantil de la ENCPyS como participante directa, situación que se repite en el movimiento del 68 y actualmente con el movimiento #yosoy132.

Tres importantes modificaciones ocurrieron en su estructura, en su plan de estudios y el nombre mismo de la licenciatura desde su formación hasta 1967, pasos que fueron fortaleciendo y definiendo el rumbo de esta nueva carrera, que iba construyendo un perfil de investigación, reflexiones teóricas y metodológicas que actualmente son base de la pedagogía utilizada en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, donde hoy se imparte.

En el año 1971 se generan opciones para el estudio de Maestrías sobre la Comunicación y la carrera cambia de nombre convirtiéndose ahora en Periodismo y Comunicación colectiva.

Junto con esta evolución, el plan de estudios genera un tronco común que consta de 15 materias en una formación básica inicial que duraba 3 semestres; este plan se sigue hasta 1997 donde vuelve a ser modificado, misma situación se da en el 2005 y 2007 al buscar conformar un plan de estudios que atiende, estudia y prepara a sus estudiantes bajo la visión actual de la comunicación, la sociedad y la interacción de estos medios, la tecnología de la información y la presencia de nuevas escuelas de comunicación.²²

²² "Historia de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales" en www.politicas.unam.mx

3.2 PERFIL DEL ESTUDIANTE DE COMUNICACIÓN

El estudiante de esta licenciatura debe poseer un marcado interés por los problemas económicos, políticos y sociales, conocimiento óptimo de la gramática, disponibilidad para la lectura y habilidad para la redacción. Debe mostrar un manejo satisfactorio del lenguaje oral, interés por la información y cultura de los medios impresos y audiovisuales, convencionales y vanguardia, así como imaginación, creatividad e inventiva.

Como estudiante adquirirá aptitudes, conocimientos y habilidades para describir, comprender y analizar fenómenos y procesos de comunicación así como proponer alternativas y diseñar estrategias de solución a los problemas que forman parte del objeto de estudio de la disciplina.

El egresado está capacitado para elaborar y transmitir mensajes audiovisuales y escritos con base en las teorías y métodos que le permiten establecer su impacto social, económico y político y proponer soluciones o alternativas a los problemas relacionados con los fenómenos de la comunicación social.

El profesional de la comunicación ejerce la profesión fundamentalmente en empresas periodísticas, editoriales y radiodifusoras, en productoras de televisión, cine, agencias publicitarias, estudio de la opinión pública, relaciones públicas, agencias noticiosas, oficinas de prensa, centros de estudios de comunicación e institutos de enseñanza media y superior e investigación.²³

Actualmente, la carrera de Ciencias de la Comunicación se imparte en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, en Ciudad Universitaria, así como en la Facultad de Estudios Superiores Acatlán. El tronco común abarca 5 semestres y sus opciones terminales son: Periodismo, Producción Audiovisual, Publicidad, Comunicación organizacional y Comunicación política que abarcan 4 semestres más.

²³ Guía de Carreras UNAM 2006-2007
Guía de Carreras UNAM 2008-2009
Guía de Carreras UNAM 2010-2011

El plan de estudios en su más reciente modificación correspondiente a la generación 2006-2010 está conformado por las siguientes asignaturas en el tronco común:

FORMACIÓN BÁSICA							
Áreas semestre	Redacción	Metodología e Investigación	Lenguajes	Teorías	Historia	Complementario	Créditos
1o.	• Taller de Expresión Oral y Escrita 1116 (08 créditos)	• Taller de investigación documental 1121 (08 créditos)	• Introducción al Estudio del Lenguaje 1111 (08 créditos)	• Sociedad y Comunicación 1120 (08 créditos)	• Estado, Sistema y Poder Político 1104 (08 créditos)	• Economía y Comunicación 1102 (08 créditos)	48
2o.	• Taller de Redacción 1216 (08 créditos)	• Introducción al estudio de la ciencia 1109 (08 créditos)	• Teorías del Discurso 1218 (08 créditos)	• Introducción a las Teorías de la Comunicación 1209 (08 créditos)	• Historia y Procesos de Comunicación en México I 1223 (08 créditos)	• Geopolítica y Comunicación 1206 (08 créditos)	48
3o	• Géneros Periodísticos I 1306 (08 créditos)	• Metodología de investigación en comunicación 1211 (08 créditos)	• Semiótica 1316 (08 créditos)	• Teorías de la Comunicación I 1321 (08 créditos)	• Historia y Procesos de Comunicación en México II 1324 (08 créditos)	• Psicología y Comunicación 1315 (08 créditos)	48
4o	• Géneros Periodísticos II 1409 (08 créditos)	• Técnicas de investigación en comunicación 1317 (08 créditos)	• Teoría de la Imagen 1420 (08 créditos)	• Teorías de la Comunicación II 1421 (08 créditos)	• Historia y Procesos de Comunicación en México III 1414 (08 créditos)	• Opinión Pública y Propaganda 1416 (08 créditos)	48
5o	• Géneros Periodísticos III 1507 (08 créditos)	• Procesamiento y análisis de la información 1521 (08 créditos)	• Discurso Audiovisual 1503 (08 créditos)	• Teorías de la Comunicación III 1523 (08 créditos)	• Historia Contemporánea y Procesos de Comunicación 1515 (08 créditos)	• Publicidad 1516 (08 créditos)	48

La especialidad de Producción Audiovisual es impartida de la siguiente manera

OPCIÓN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL						
Semestre						Créditos
6º	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría de la Producción Audiovisual 1642 (08 créditos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodología de la Investigación Periodística en los Medios Audiovisuales 1716 (08 créditos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño y Organización de la Producción Audiovisual 1643 (08 créditos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Regulación de los Medios Audiovisuales 1644 (08 créditos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnologías de la Información y Comunicación para la Producción Audiovisual 1641 (08 créditos) 	40
7º	<ul style="list-style-type: none"> • Taller de Guión I 1631 (08 créditos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller de Producción Sonora 1745 (08 créditos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller de Producción de Imagen en movimiento 1744 (08 créditos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de la Difusión de las Imágenes en la Producción Audiovisual 0970 (08 créditos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Optativa (08 créditos) 	40
8º	<ul style="list-style-type: none"> • Taller de Guión II 1730 (08 créditos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Principios de Construcción Dramática y Escénica 1625 (08 créditos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de proyectos de titulación 1840 (producción audiovisual) (08 créditos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Optativa (08 créditos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Optativa (08 créditos) 	40
9º	<ul style="list-style-type: none"> • Taller de Titulación (Producción Audiovisual) (optativa) (08 créditos) 1915 			<ul style="list-style-type: none"> • Optativa (08 créditos) 		16

Y para completar la formación, además del servicio social y la acreditación del idioma en dos modalidades, dominio de uno o comprensión de dos, hay un despliegue de materias optativas de las cuales deben cursarse tres:²⁴

Clave	Nombre de la asignatura
0065	Introducción a la fotografía
0871	Sociología del Cine Mexicano II
0970	Análisis de difusión de imagen en producción audiovisual.
1618	Lenguaje Cinematográfico como cultura Audiovisual
0273	Taller de apreciación estética y narrativa de los medios
1003	La historia como reportaje
1007	Sociología del cine
1825	Taller de Creatividad Audiovisual
1833	Taller de Creatividad
0066	Diseño Publicitario
0204	Fotografía política
0307	Técnicas de Producción de Imagen en movimiento
0870	Sociología del cine I
0959	Derecho a la información
0960	Arte y comunicación
0966	Periodismo por radio
0967	Periodismo por televisión
1001	Fotografía periodística
1002	Fotografía publicitaria
0317	Técnicas de producción sonora

²⁴ Licenciatura, Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación. www.politicas.unam.mx

Dentro del periodo de mi formación (generación 2006-2010), la universidad es rankeada por la carrera de Ciencias de la Comunicación en las siguientes posiciones en el marco de la comunicación a nivel nacional.

RANKING

1º UNAM CU - DF	10
2º UAM XOCHIMILCO - DF	9.97
3º UDEM NL	9.90
4º UPAEP PUE	9.77
5º U ANÁHUAC NORTE - EDOMEX	9.75
6º ITESO JAL	9.60
7º UNITEC CAMPUS ATIZAPÁN EDOMEX	9.52
8º UDLA CIUDAD DE MÉXICO DF	9.48
9º UNAM FES ARAGÓN EDOMEX	9.18
10º UNAM FES ACATLÁN EDOMEX	9.15
11º UANL UNIDAD MEDEROS NL	8.97
12º UAEMEX TÓLUCA - EDOMEX	8.90
13º BUAP PUEBLA - PUE	8.85
14º UVM CAMPUS LOMAS VERDES - EDOMEX	8.81
14º UNITEC CAMPUS CUITLÁHUAC - DF	8.81
14º UDLAP PUE	8.81
15º UNITEC CAMPUS ECATEPEC EDOMEX	8.77
16º UNITEC CAMPUS SUR - DF	8.74

Ciencias de la Comunicación

Ciencias de la Comunicación


En 2010 ascendió a 9 mil 712 pesos el promedio mensual de salario de los egresados en esta carrera, quienes pueden desempeñarse como escritores, críticos, periodistas y redactores, entre otros. De cada 100 egresados, 80 son asalariados, 50 son mujeres, 20 laboran en transportes, comunicaciones, correo y almacenamiento, y 8 se ocupan como escritores, críticos, periodistas y redactores.

17º U ANÁHUAC SUR - DF	8.71
18º UNIVA CAMPUS GUADALAJARA JAL	8.68
19º UMA GUADALAJARA JAL	8.43
20º UMAD PUE	8.38
21º EPCSG DF	8.36
22º UNINTER MOR	8.30
23º UDG CUCSH - JAL	8.19
24º UVM CAMPUS TLALPAN DF	8.16
25º UVM CAMPUS PUEBLA PUE	8.01
26º COMFIL DF	7.98
27º UVM CAMPUS LAGO DE GUADALUPE EDOMEX	7.77

Periódico El Universal. 2011

MEJORES UNIVERSIDADES 2012
 El Universal / México, Viernes 16 de marzo de 2012.

RANKING	
1° UNAM CU - DF	10
2° UDLA DF	9.89
3° U. ANÁHUAC MÉXICO NORTE EDOMEX	9.57
4° UNAM FES ARAUCÓN EDOMEX	9.48
5° UDEM NL	9.35
6° LIVM CAMPUS QUERÉTARO - ORO	9.34
7° UPAEP PUEBLA	9.32
8° UAM XOCHIMILCO - DF	9.27
9° BUAP PUEBLA	9.23
10° ITESO JALISCO	9.00
11° UNAM FES ACATLÁN EDOMEX	8.94
12° UANL MEDEROS - NL	8.82
13° UDLAP PUEBLA	8.77
14° UNITEC CAMPUS ATIZAPÁN EDOMEX	8.69
15° UNITEC CAMPUS ECATEPEC EDOMEX	8.68



16° UNITEC CAMPUS CUITLAHUAC - DF	8.67
17° UNITEC CAMPUS SUR - DF	8.66
18° LIVM CAMPUS LOMAS VERDES - EDOMEX	8.63
19° UAEMEX TOLUCA - EDOMEX	8.58
20° U. ANÁHUAC MÉXICO SUR - DF	8.53
21° UDG CUAAD JALISCO	8.51
22° LIVM CAMPUS GUADALAJARA SUR - JALISCO	8.48
23° UAM CUAJIMALPA - DF	8.40
24° LIVM CAMPUS TLALPÁN - DF	8.38
25° UMAD PUEBLA	8.34
25° LIVM CAMPUS PUEBLA - PUEBLA	8.34
26° UVP PUEBLA	8.33
27° LIVM CAMPUS SAN RAFAEL - DF	8.30
28° UCSJ SAN JERÓNIMO - DF	8.12
29° INSTITUTO DE COMUNICACIÓN Y FILOSOFÍA DF	7.94
30° LIVM CAMPUS TEXCOCO - EDOMEX	7.93

» Comunicación y periodismo

Comunicación y periodismo

Comunicación y periodismo

La Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo de 2011 arroja que actualmente hay 166 mil egresados de esta carrera en nuestro país. El 54.7 por ciento de los comunicólogos son mujeres. El 44.1 por ciento de estos profesionistas tienen entre 25 y 34 años, y viven con un sueldo promedio de 10 mil pesos mensuales.

Periódico Reforma, 2012²⁵

²⁵ Periódico El Universal, México, Viernes 16 de marzo de 2012.
 Periódico Reforma, México, Viernes 16 de marzo de 2012.
 Periódico El Universal, México, Lunes 3 de marzo de 2011.
 Periódico Reforma, México, Lunes 3 de marzo de 2011.

3.3 CENTRO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS CINEMATográfICOS (CUEC)

El Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) se funda en 1963 por el Departamento de Actividades Cinematográficas de la Dirección General de Difusión Cultural de la UNAM, se funda por el gran impacto de la nueva ola de cineastas franceses, es una de las más importantes instituciones en la enseñanza del cine en la UNAM y la más antigua en América Latina.

Nace por la inquietud de reactivar la industria cinematográfica, con una vocación social, un espíritu analítico, crítico e independiente que forma cineastas que tienen peso a nivel nacional e internacional. Su compromiso social ha estado en movimientos como el del 68, movimiento del cual crea el largometraje documental *El grito*, imágenes más reproducidas de la historia contemporánea de México.

Es un centro fundador de la Federación de las Escuelas de la Imagen y el sonido de América Latina y encabeza la región iberoamericana del Centre International de Liaison des Ecoles de Cinéma et de Télévision, centro que cuenta con 131 escuelas de cine de 55 países de todos los continentes, al que pertenece desde 1972.

La máxima distinción otorgada a una personalidad o institución en la cinematografía mexicana es el Ariel de oro, concedido al CUEC en el 2006 por la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas reconociendo su “invaluable aportación en la formación de cineastas mexicanos”²⁶.

Este semillero de reconocidos cineastas como Jorge Fons, Alfonso Cuarón, Emanuel Lubezki y María Novaro tendrá dos importantes cambios para el primer semestre del año 2013: primero, cerrará sus puertas en la Colonia del Valle y su nueva sede se encontrará en Ciudad Universitaria, en el circuito audiovisual conformado por TV UNAM, La Filmoteca y la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, brindando a los alumnos espacios más amplios, acondicionamiento acústico de salas de proyección y grabación, áreas de producción y postproducción, una sala de cine con capacidad para 160 personas con una programación a cargo de la Filmoteca y

²⁶ Centro Universitario de Estudios Cinematográficos ,en www.cuec.unam.mx
Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, en es.wikipedia.org

una colección de 8 mil títulos especializados en cine. Por otro lado, pretende triplicar la matrícula de alumnos, pues actualmente ingresan 15 por generación. Este crecimiento en espacio y su capacidad de albergar un mayor número de estudiantes permitirá consolidar una Licenciatura en Cinematografía, así como proponer maestrías en escritura creativa para guión, escenografía, diseño de producción y estudio y filosofía de imagen, convirtiendo este centro en la Escuela Nacional de Cinematografía.

3.4 Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC)

Teniendo como objetivo formar cineastas de alto nivel en las áreas técnica y artística de la cinematografía, se funda este centro en 1975, desde entonces, el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) impulsa el talento y creatividad de sus estudiantes generando materiales que participan activamente en festivales y muestras nacionales e internacionales.

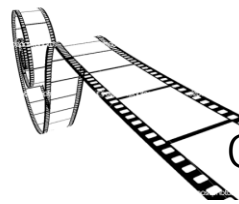
El CCC pertenece al Centre International de Liaison des Ecoles de Cinéma et de Télévision (CILECT) y a la Asociación Internacional de Escuelas de Cine y Televisión. Su peso a nivel nacional le ha dado el reconocimiento en diversas partes del mundo, obteniendo el premio a la excelencia académica en el Festival de Escuelas de Cine de Tel Aviv, en Israel en 2005 y en 2006 recibe el Ariel de Oro por sus 30 años de labor educativa y contribución al cine nacional.

Por otro lado, cada dos años, el CCC realiza un *Festival Internacional de Escuelas de Cine* y, alternado, un *Encuentro Internacional de Documental*, eventos que nos permiten un contacto cercano con grupos de cineastas de reconocimiento mundial.²⁷

Entre los egresados más destacados, figuran el cinefotógrafo Rodrigo Prieto (Amores Perros) y el director Rodrigo Plá (Desierto Adentro). El CCC ha tenido la

²⁷ Centro de Capacitación Cinematográfica A.C., en www.elccc.mx

fortuna de contar con cineastas como Carlos Bolado, María Novaro, Beatriz Novaro, Carlos Carrera, Federico Cazals y Jorge Fons como profesores de varias generaciones del Centro.



CAPITULO 4.

EL APOYO AL DESARROLLO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES EN MÉXICO

CAPITULO 4. EL APOYO AL DESARROLLO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES EN MEXICO

4.1 INSTITUTO MEXICANO DE CINEMATOGRAFÍA (IMCINE)

Con la finalidad de consolidar y acrecentar la producción cinematográfica nacional, fomentar la industria audiovisual, apoyar su creación, distribución y exhibición dentro y fuera de las fronteras del país, surge el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), un organismo público descentralizado el 25 de marzo de 1983.²⁸

Este organismo tiene como visión promover la cinematografía mexicana a través de festivales, foros, muestras y ciclos realizados a lo largo del año en todo el país; su misión por otro lado, es fomentar el desarrollo de la actividad cinematográfica nacional a través de los programas siguientes:

- 🎬 **Programa de Estímulos a Creadores.** Fomenta la escritura de guiones, desarrollo de proyectos y creación de talleres de guión en apoyo a organizaciones civiles, educativas, privadas, públicas y sociales.
- 🎬 **Programa de Apoyo a la Producción.** Impulsa la producción de largometrajes, operas primas, cine de autor, documentales, etc.; y cortometrajes de ficción y animación.
- 🎬 En este marco, IMCINE coordina las actividades del **Fondo para la Producción Cinematográfica de Calidad (FOPROCINE)** que apoya el cine de autor y experimental
- 🎬 **Fondo de Inversión y Estímulos al Cine (FIDECINE).** Promueve el buen cine comercial.
- 🎬 **Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje.** Apoya la producción total de un cortometraje de ficción y animación.
- 🎬 **Concurso Nacional de Apoyo a la Postproducción de Cortometrajes.** Apoya la terminación en 35 mm de cortometrajes que cuentan con un corte final en ficción o animación

²⁸ Instituto Mexicano de Cinematografía IMCINE, en www.imcine.gob.mx

- 🌐 **EFICINE 226.** Es un estímulo fiscal para los contribuyentes que otorga el Artículo 226 de la Ley del Impuesto sobre la Renta y que apoya la producción o postproducción de largometrajes de ficción, animación y/o documental. Los contribuyentes que inviertan en proyectos cinematográficos en México pueden obtener un crédito fiscal, equivalente al monto de su inversión, contra el impuesto sobre la renta en el ejercicio en el que se determine el crédito.
- 🌐 **Estímulo a la Promoción de Cine Mexicano (EPROCINE).** Es un premio que incentiva el esfuerzo de la distribución cinematográfica en la inserción de cintas mexicanas cuyo monto es de 80 millones de pesos. Está enfocado a dos circuitos: comercial y no comercial.

En este tenor, se han desarrollado numerosos festivales que incitan e impulsan a la creación audiovisual, mismos que cuentan con una mayoría de estudiantes de semestres avanzados de la carrera de comunicación, de cine o de diseño, no solo de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), sino de diferentes instituciones que existen dentro del territorio mexicano.

Son entonces estos festivales los que a través de cortometrajes, nos permiten experimentar, crear e incidir como un primer intento y como una plataforma al campo audiovisual.

A lo largo del año, se publican convocatorias para la creación o el apoyo a documentales, así como exhibición de los mismos, claros ejemplos de estas convocatorias las tiene IMCINE, DocsDF, Doctubre; para la creación de videos musicales o también llamados videoclips, esta Pantalla de Cristal, la animación también es apoyada por IMCINE, por mencionar algunos.

A continuación un pequeño listado de los festivales más importantes a nivel nacional, en ellos no solo se exhiben producciones mexicanas, también se invita a extranjeros a que muestren su trabajo.

4.2 FESTIVALES CINEMATOGRAFICOS NACIONALES

Festival Internacional de Cine de Morelia (FICM).

Surge de la necesidad de crear un punto de encuentro entre la comunidad fílmica internacional, cineastas y el público, así como establecer un foro para promover nuevos talentos del cine mexicano. Dada su proyección, el Festival Internacional de Cine de Morelia (FICM) ha adquirido prestigio y consolidación de forma nacional e internacional. Es un festival que consolida el potencial turístico y cultural de Morelia y exhibe una selecta y variada selección fílmica con temas controvertidos de interés público, cultura, cine alternativo, denuncia social, temas que invitan a la reflexión y propuestas para gente de amplio criterio.

Esta constituido como una Asociación Civil no lucrativa, cuenta con el apoyo de instituciones gubernamentales, municipales, estatales, federales, patrocinios privados.

Su actividad se centra a la competencia de cortometrajes, documentales, largometrajes mexicanos y una sección de cortometrajes, documentales y largometrajes realizados por michoacanos, así como un concurso de guion para los oriundos del estado.²⁹

Además de esto hay exhibiciones en las salas de cine de Morelia, al aire libre, conferencias y charlas sobre la cinematografía. El FICM se ha convertido en una importante plataforma para los nuevos creadores y en festivales internacionales han sido exhibidos y premiados trabajos que previamente fueron exhibidos en este festival.

Festival Internacional de Cine en Guadalajara

Adquiere su importancia al exhibir, difundir y promocionar la oferta del cine mexicano e iberoamericano. Así como la formación e intercambio entre

²⁹ Festival Internacional de Cine de Morelia, en www.moreliafilmfest.com

profesionales, críticos y estudiantes de Iberoamérica. Ocurre en el mes de marzo en la ciudad de Guadalajara.

Otorga el premio Mayahuel para los mejores documentales, cortometrajes, largometrajes y animaciones iberoamericanas, así como un premio en estas mismas categorías para materiales mexicanos. El premio Guadalajara es una presea entregada a una figura que haya tenido impacto en el cine internacional.³⁰

Festival Internacional de Cine UNAM (FICUNAM)

Tiene corte autoral, se realiza en la ciudad de México en las sedes de la Universidad Nacional Autónoma de México. Pretende apoyar, difundir y exhibir el trabajo de directores emergentes del cine contemporáneo mexicano así como de personalidades consagradas. El 95 por ciento de sus trabajos no contaban con exhibición en México y se lleva a cabo a finales del mes de febrero.

Es una propuesta independiente de cualquier empresa o institución relacionada con la cinematografía, y cuenta con el apoyo del CUEC, la Dirección General de Actividades Cinematográficas, la Filmoteca, Coordinación de Difusión Cultural UNAM y lo respalda la Secretaría de Cultura del DF, la Cineteca Nacional, Conaculta e IMCINE.³¹

Convoca y premia a realizadores de todo el mundo en la competencia de largometraje, además, tiene como fin fomentar el intercambio entre estudiantes de cine del mundo y promover la construcción de redes de trabajo entre ellos.

Festival Internacional de Cine estudiantil

Se lleva a cabo en la ciudad de México en marzo y abril en espacios públicos para buscar la mayor difusión posible. Surge como un punto de encuentro para los estudiantes con inquietud artística del mundo. Exhibe trabajos cinematográficos, fotografías de los cortometrajes y conferencias. Tiene el apoyo del IMCINE y la

³⁰ Festival Internacional de Cine en Guadalajara ,en www.ficg.mx

³¹ Festival Internacional de Cine UNAM ,en www.ficunam.unam.mx

Secretaria de Cultura del DF; otorga reconocimientos al mejor documental, mejor ficción, animación y Grand prix.³²

Festival Internacional de cine de la Ciudad de Chihuahua

Pretende posicionar al estado dentro de la industria cinematográfica promoviendo el dialogo e intercambio entre creadores y realizadores de la misma. Es un festival respaldado por IMCINE y para el 2009 conto con la participación de Brasil como país invitado.³³

Divercine

Es un festival dirigido a jóvenes y niños cuyo fin primordial es presentar contenidos Avalados por la UNESCO tales como derechos de los niños, no violencia, valores o integración social. Se lleva a cabo en la ciudad de Guadalajara y tiene una duración de 7 días. Es el evento cinematográfico infantil más grande en América Latina y el segundo en el mundo, después del Prix de jeunesse que se realiza en Alemania.³⁴

Festival Internacional de Escuelas de Cine

Pionero de los festivales de cortos en México sobresale por sus dimensiones y alcances éste festival que desde 1990 organiza el CCC cada dos años con el apoyo de numerosas instituciones culturales públicas y privadas. La escuela organiza también cada dos años un encuentro internacional de cine documental, "*Escenarios*"; en el cual se convoca a maestros, realizadores y especialistas de este género a reflexionar sobre las nuevas tendencias del cine documental. Así mismo, bajo el concepto Opera Prima, el CCC apoya la creación total de largometrajes de sus alumnos, obteniendo como resultado, por mencionar ahora, La mujer de

³² Festival Internacional de Cine estudiantil, en www.studentsfilmfest.com

³³ Festival Internacional de Cine Chihuahua, en www.cinechihuahua.com.mx

³⁴ DIVERCINE, en www.divercine.com.uy

Benjamín, film que ha sido exhibido en distintos festivales nacionales e internacionales.³⁵

Ambulante

Es una organización sin fines de lucro fundada en México por Gael García Bernal y Diego Luna que busca apoyar y difundir el cine documental como una herramienta de transformación cultural y social. Con el fin de crear una audiencia participativa, crítica e informada y abrir nuevos canales de expresión y reflexión de México en el extranjero, Ambulante viaja a lugares que cuentan con poca oferta de exhibición y formación el cine documental.³⁶

³⁵ Centro de Capacitación Cinematográfica A.C., en www.elccc.mx

³⁶ Ambulante 2012, en www.ambulante.com.mx

4.3 METRAJES

El metraje se refiere a la longitud o duración que tiene una película cinematográfica. Por lo regular, la duración del proyecto audiovisual se determina cuando se realiza el trabajo de preproducción, es decir, desde que se concibe la idea debe pensarse cuál puede ser el metraje adecuado para contar cada historia. Los metrajes tienen la siguiente división:

Cortometraje

Un cortometraje es una producción audiovisual que tiene una duración menor a los 20 minutos, tienen un costo menor, en su mayoría suelen tratar temas menos comerciales y tienen una total libertad creativa.

Es el formato con el que los estudiantes damos nuestros primeros pasos en el ámbito audiovisual y nuestra plataforma a los nuevos estilos narrativos y visuales. Sin embargo, nos enfrentamos con la ausencia de un mercado definido pese a todos los festivales existentes.

Sus características como corta duración y producción menos compleja se adaptan mejor que cualquier otro formato al internet, medio de comunicación que en su evolución ha generado blogs, foros, redes sociales y bibliotecas de video que nos permiten exhibir y dar a conocer nuestro trabajo.

Las convocatorias para cortometrajes a nivel nacional, piden generalmente cortometrajes con duración entre los 3 minutos y los 20, suponiendo el material con créditos incluidos.

Mediometraje

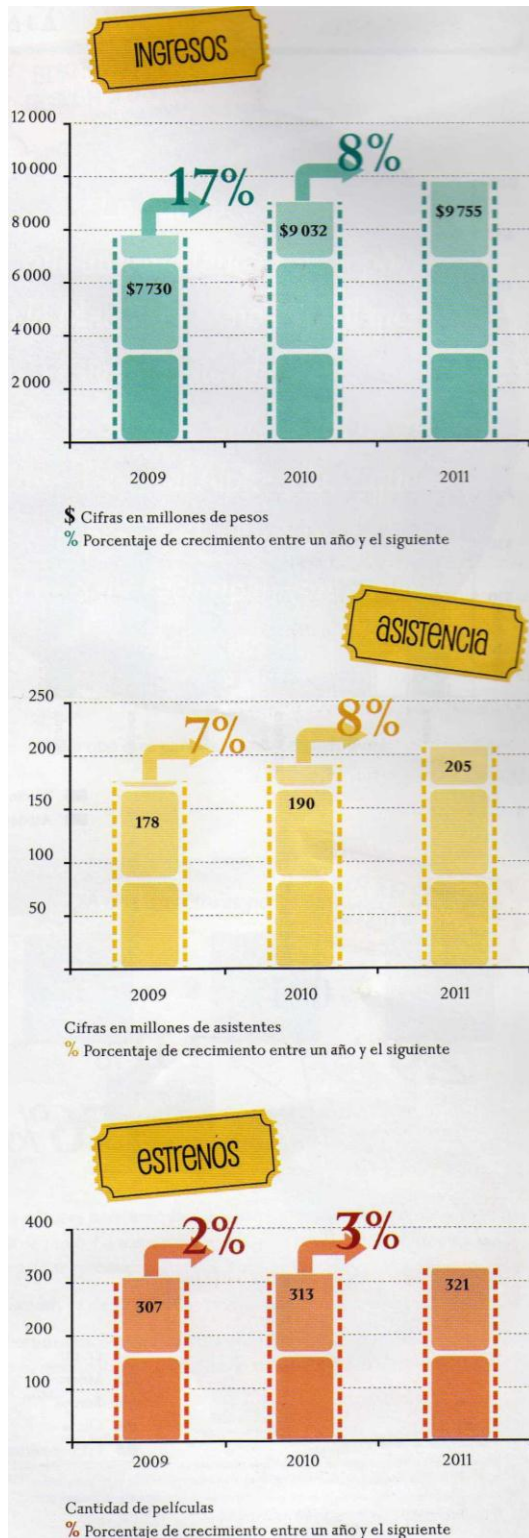
Se consideran mediometrajes las producciones audiovisuales cuya duración es mayor a los 20 minutos y menor a los 60. Pueden tratar cualquier género cinematográfico.

🎬 Largometraje

Un largometraje se considera a partir de los 60 minutos de duración. Las películas comerciales crean productos de 120 minutos aproximadamente, aunque también existen materiales que superan las 3 horas de duración. Para este tipo de materiales, que en su mayoría son productos comerciales apoyados bajo el nombre o respaldo de productores experimentados o industrias como Hollywood, Bollywood, entre otras.

El Festival Internacional de Cine de Cannes, los premios Oscar, El festival internacional cinematográfico de Viña del mar o de Venecia, entre muchos otros, premian en diversas categorías como guion, actuación, dirección, producción, musicalización, maquillaje, edición, etc., a estas grandes producciones, que llegan a nuestras pantallas de cine.

4.4 EL CONSUMO DEL CINE EN MEXICO



Una de las labores del Instituto Mexicano de Cinematografía es realizar un informe para dar a conocer en cifras la asistencia a las salas de cine y el consumo de películas mexicanas, festivales, ingresos y producciones realizadas a lo largo del año. Según estos anuarios, la taquilla y asistencia a salas del cine comercial se ha incrementado en un 8 por ciento del 2003 al 2011.³⁷

Datos generales	
Población de México	112 millones
Asistencia a salas de cine	205.2 millones
Asistencia a películas mexicanas	13.841 millones
Promedio de asistencia por habitante	1.8
Ingresos en taquilla	9755 millones
Precio promedio por boleto	\$47.6 pesos
Complejos cinematográficos	562
Pantallas	5166
Porcentaje de pantallas digitales	16%
Festivales cinematográficos nacionales	87
Estrenos	321
Películas mexicanas estrenadas	62
Películas mexicanas producidas	111

³⁷ Anuario estadístico del cine mexicano; IMCINE-CONACULTA, México: 2011

CONCLUSIÓN

Libros, revistas, artículos, centros, aulas, estudiantes ávidos de aprender y egresados deseosos de compartir las lecciones aprendidas son algunos de los elementos que componen y le dan su enorme riqueza al quehacer productivo audiovisual.

La ciencia de la comunicación, la cinematografía ha atraído miradas de quienes desean explicarla, conocerla, investigarla, incidir en ella, modificarla, impulsarla y apoyarla.

Es desde mi punto de vista una profesión tan versátil, tan sencilla que comienza con solo una buena idea y tan plural, tan compleja que se realiza y materializa con un gran grupo de trabajo donde la aportación de un guionista o un microfonista es tan importante como la de un extra o las personas que se encargan de llevar la comida a las locaciones o sets.

Lo maravilloso del campo audiovisual es que nos permite crear, experimentar, descubrir y contar tantas historias como nosotros queramos, reflejar tantos momentos o situaciones como lo deseemos y dar vida a cuantos personajes podamos crear así como voz a todos los temas que se quieran tratar o un espacio a los diálogos que a veces hace falta escuchar.

Es el cine un arte, un maestro, un guía, nuestro momento de reflexión o de identificación, el desahogo de nuestras emociones y la ventana para vivir emociones; es la carcajada que de pronto regresa, aun tiempo después de estar frente a una pantalla o la lagrima que sin querer se escapa enfrente de la misma. Es el lienzo blanco donde se expresa el arte y la cultura, en donde la necesidad humana, habla.

Tenemos ante nosotros, en nuestras manos, en nuestro rollo cinematográfico o nuestro lente no solamente una gran herramienta, también tenemos una gran responsabilidad, que debemos asumir y saber explotar.

Los espacios existen, ojos, mentes, oídos con ganas de algo distinto, de propuestas nuevas, existen y están en espera de ellos. Si podemos construir un personaje, si

somos capaces de diseñar un vestuario o ambientar un set, podemos ser capaces de aventurarnos a crear, a descubrir, a invitar y a proponer, a dejar huella.

Como exprese en líneas anteriores, el cine, el campo audiovisual es versátil, no tiene límites, si no marcamos límites en una historia, ¿por qué habríamos de limitarnos a nosotros mismos?

Como estudiante de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación, descubrí que no todos quieren salir en la tele, incluso, una gran mayoría ni siquiera consume los programas transmitidos en el horario en que se encuentra en casa; no encontré ningún plan de estudios que tuviera chismes modulo uno o dos en sus materias y disfrute en cada taller o producción realizada la oportunidades para aprender, aportar y hasta poderme equivocar; entendí la importancia que tiene el trabajar en equipo y mi manera de leer un artículo, ver la televisión o mirar una película, ha cambiado por completo.

Ha sido un orgullo ser estudiante de la Máxima Casa de Estudios, la Universidad Nacional Autónoma de México en su muy poblada Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, que me ha dado no solamente la formación y las herramientas necesarias para saltar al campo laboral, también la posibilidad de conocer y contar con mis profesores, compañeros, próximos colegas y una de mis mejores etapas en la vida.

Gracias por leer. Gracias por creer. Vamos a crear.

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA

Ariel Rivera, Virgilio, La composición dramática, México, UNAM, 1989.

Aumont, Jacques, Estética del Cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje, Barcelona, Paidós, 1985.

Bernstein, Steven, Técnicas de Producción Cinematográfica, México, Limusa, 1993.

Bettetini Gianfranco, La conversación audiovisual, problemas de la comunicación fílmica y televisiva, Madrid, Cátedra, 1996.

Caballero, José Luis, Derecho de autor para autores, México, FCE, 2004.

Corral Corral, Manuel, La ciencia de la comunicación en México: Origen, desarrollo y situación actual, México, Trillas, 1994.

Eisenstein, Sergei y otros autores, El oficio cinematográfico, México, UNAM, CUEC, 1985.

Eisenstein, Sergei, Teoría y técnica cinematográfica, Versión española por María de Quadras, Madrid, RIALP, 1966.

Feldman, Simon, La realización cinematográfica. Análisis y Práctica, Barcelona, Gedisa, 1991.

Fernández, Lola, Objetivo: corto, España, Nue, 1999.

Gallardo Cano, Alejandro, Curso de teorías de la comunicación, México, Cromocolor, 1998.

García Riera, Emilio, Historia del Cine Mexicano, México, SEP, 1985.

Gomezjara, Francisco, Praxis Cinematográfica: teoría y técnica, México, UNAM, 1988.

Guía de carreras UNAM 2006-2007, México, UNAM, 2006.

Guía de carreras UNAM 2008-2009, México, UNAM, 2008.

Guía de carreras UNAM 2010-2011, México, UNAM, 2010.

Jacoste Quesada, José G, El productor cinematográfico, Madrid, Síntesis, 1996.

Lozano Rendón, José Carlos, Teoría de la comunicación de masas, México, Addison Wesley Longman, 1996.

Martínez Abadía, José, Manual del productor Audiovisual, España, UOC, 2010.

Mattelart, Michéle y Armand, Historia de las teorías de la comunicación, Barcelona, Paidós, 1997.

M. L. De Fleur y S. J. Ball- Rokeach, Teorías de la comunicación de masas, México, Paidós, 1999.

Maza, Maximiliano. Guión para medios audiovisuales. Cine, radio, televisión, México, Alhambra mexicana, 1994.

Oria, Antonio, Para crear un cortometraje, saber pensar, poder rodar, España, UOC, 2010.

Paoli, Antonio, La comunicación, México, Edicol, 1980.

Pérez Estremera, Manuel, Problemas del nuevo cine, Madrid, Alianza, 1970.

Rea, Peter, Cortos en cine y video. Producción y dirección, España, Omega, 2010.

Revueltas, José, El conocimiento cinematográfico y sus problemas, México, Era, 1981.

Reyes, Aurelio, Los orígenes del Cine en México, México, FCE, 1984.

Taibo, Carlos, Manual Básico de Producción Cinematográfica. México, IMCINE, CCC, CUEC, 2011.

Taibo, Paco, Historia Popular del Cine, México, INAH, 2007.

Vega Escalante, Carlos, Manual de Producción Cinematográfica Universitaria. México, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, 2004.

Vigésimo número de TOMA, Revista Mexicana de Cine. Editada por Paso de Gato, Ediciones y Producciones Escénicas. México. Enero-febrero 2012.

La nueva comunicación. Varios Autores. Kairos.

Zettl, Herbert, Manual de Producción para video y Televisión, España, Escuela de Cine y Video, 1998.

HEMEROGRAFÍA

Algarabía. Especial de Cine. Junio 2012

Colmenero, Sergio, et al., Ernesto Enríquez Coyro 1951-1953 en: Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, núm. 115-116, pág. 16.

Colmenero, Sergio, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales 1951-2001, FCPyS-UNAM, México, 2003.

Ley Federal de Cinematografía. Nueva ley publicada en el diario oficial de la federación el 29 de diciembre de 1992. Última reforma publicada el 28 de abril de 2010.

CIBERGRAFÍA

www.algarabia.com.mx Revista Algarabía, Léeme y Sabrás. Junio 2012

www.ambulante.com.mx Ambulante

www.elccc.mx Centro de Capacitación Cinematográfica A.C.

www.cinechihuahua.com Festival Internacional de Cine de la Ciudad de Chihuahua

www.cuec.unam.mx Centro Universitario de Estudios Cinematográficos

www.divercine.com.uy Divercine

www.eluniversal.com.mx Periódico El Universal Marzo 2011, 2010

www.ficg.mx Festival Internacional de Cine en Guadalajara

www.ficunam.unam.mx Festival Internacional de Cine UNAM

www.imcine.gob.mx Instituto Mexicano de Cinematografía

www.moreliafilmfest.com Festival Internacional de Cine de Morelia

www.politicas.unam.mx Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

www.reforma.com Periódico Reforma marzo 2011 y 2010

www.studentsfilmfest.com Festival Internacional de Cine Estudiantil

www.tuobra.unam.mx Artículo Ley Federal de Cinematografía

www.unam.mx Universidad Nacional Autónoma de México

www.widescreanmuseum.com Banco de imágenes

www.wikipedia.com Wikipedia

www.zonadvd.com Artículo what does DVD means?
