

FALLA EN ORIGEN

15  
24



"EL COMUNICADOR GRAFICO  
Y SU PARTICIPACION  
CINE Y VIDEO"

TESIS QUE PARA OBTENER  
EL TITULO DE LICENCIADO EN  
COMUNICACION GRAFICA

PRESENTA

*Martín Ángel Ruiz Tizapa*



DIRECCION  
ESCUELA NACIONAL DE  
ARTES PLASTICAS  
AV. CONSTITUCION 600  
Xochimilco, D. F.

México, MCMXCI

UNIVERSIDAD

NACIONAL

AUTONOMA

DE MEXICO

ESCUELA

NACIONAL

DE ARTES

PLASTICAS

ENAP



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 está 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.

# INDICE

## PARTE 1

### INTRODUCCION

V

### CAPITULO I

#### EVOLUCION DEL CINE, SUS OPCIONES

- a) Qué es el cine. 1
- b) El nacimiento del cine. 1
- c) Jugando con la imagen. 5
- d) El cine sonoro. 6
- e) El cine y sus opciones. 7

### CAPITULO II

#### EVOLUCION DEL VIDEO, SUS OPCIONES

- a) Qué es el video. 18
- b) Origen e importancia de la televisión. 18
- c) Surgimiento y evolución del video. 19
- d) El video y su técnica. 22
- e) Sistemas futuristas de televisión. 36

### CAPITULO III

#### EL CINE Y EL VIDEO

- a) Cine y video, similitudes. 39
- b) Cine y video, diferencias. 41
- c) El lenguaje. 42

### CAPITULO IV

#### LABOR E IMPORTANCIA DEL COMUNICADOR GRAFICO EN LA REALIZACION DE CINE Y VIDEO

- a) Introducción. 45
- b) Etapa de pre-producción. 47
- c) Etapa de producción. 49
- d) Etapa de post-producción. 50
- e) Etapa de promoción. 52
- f) Como lo hice. 53

## PARTE 2

INTRODUCCION	56
RESEÑA	57
GUION DESCRIPTIVO	58
LA GALLINA DEGOLLADA	63
LUZ BLANCA/BLANCO CALIENTE	71
CONCLUSIONES	78
BIBLIOGRAFIA	81

# 1 Parte

## INTRODUCCION

En la década de los 60's y parte de los 70's, hablar de cine y video era tocar dos temas distintos, dada la lejanía -por así decirlo- que había entre ambos. El cine y su fuerza llegaron a tocar las puertas, no sólo de industrias cinematográficas, sino también, de eventos familiares y sociales. En ese entonces era extraordinario ver que la imagen en movimiento estaba al alcance de casi cualquier mano; ya fuera para tomar ordinarias escenas caseras o simplemente para pasar el rato tomando paisajes y aves que volaban alrededor. Con esto quedaba comprobado que no sólo empresas con mucho dinero podían hacer uso del cine. Mientras que el video solo era utilizado para producción profesional por empresas de televisión.

Ahora, casi 20 años después, el cine es el que ha tomado una posición profesional y ha casi desaparecido del uso doméstico debido a la evolución que ha tenido el video. Este último ha llegado como una opción que los aficionados esperaban. Su manejo es sencillo, ahorra proceso de revelado, los resultados se ven al instante y no es absolutamente necesario usar luz artificial. El video con respecto del cine a pesar de tener el mismo lenguaje tienen aspectos que los diferencian a uno de otro.

Este trabajo está claramente dividido en dos partes; la primera parte da a conocer datos históricos importantes sobre cine y video, señalando algunas de las diferencias y similitudes que existen entre ambos; se nombran también aspectos técnicos como las velocidades que se manejan, los formatos que existen y características de imagen.

Algo muy importante y con lo cual termino la primera parte es el demostrar que el comunicador gráfico está capacitado para participar en la preparación y realización de cine y video, mencionando las partes en que está dividido el trabajo que realiza y de que manera interviene.

En la segunda parte encontramos todas las listas de producción y los guiones apareciendo en el orden que deben seguir, poniendo como ejemplo la obra que he realizado en video de 8mm (V8).

Por último, he recopilado la mayor información posible, o por lo menos, la más importante en un solo tomo y mejor aún, en el idioma español, pues a lo largo de la investigación pude darme cuenta de dos cosas muy importantes: la mayoría de los datos que hay respecto de una técnica y la otra, se encuentran dispersos en una buena cantidad de libros y revistas -muchos de estos cambian los conceptos a su manera, ocasionando confusiones-; y de que casi todos están escritos en otro idioma.

He tratado de escribir cada una de las líneas con toda la veracidad y de las mejores fuentes de información que tuve oportunidad y traduciendo de la mejor manera los textos que se encuentran en el idioma inglés. Sin embargo existen terminos que son utilizados en inglés porque es más difícil darles una traducción con el mismo sentido.

Debido a que para mucha gente -y desgraciadamente me atrevo a decir la mayoría-, el cine y el video es lo mismo; he elaborado esta pequeña obra para aclarar, de una forma muy simple (eso espero), que estas dos técnicas, a pesar de que se parecen mucho, cada una tiene diferencias con respecto a la otra y pienso que para esta mayoría de gente sería de gran ayuda hojear y/o preferiblemente leer con calma cada uno de los capítulos y así poder saber: qué son, cómo funcionan y para qué sirven el cine y el video.

Así pues, espero que cada una de las personas que se tomen la molestia de leer esta tesina obtenga lo que alguna vez pudiera haber buscado y pueda sacar el mayor provecho de ella.

## CAPITULO I

### EVOLUCION DEL CINE, SUS OPCIONES

Que es el cine.

El cine tiene un punto de partida bien conocido, pues a diferencia de la pintura o la música, este no tiene detrás suyo siglos de existencia, porque es un arte de nuestro tiempo; es como la fotografía un procedimiento técnico que nos permite captar aspectos del mundo a través del dinamismo de la realidad visible. Siendo además la máxima solución óptica que ofrece la ciencia del siglo XIX. Por otro lado, la litografía, la fotografía y el cine ampliaron todo un horizonte visual, creando una nueva civilización de imagen para las masas, y ahora, junto con la televisión, son los elementos decisivos en el proceso cultural visual.

Como el cine nace al finalizar el siglo XIX, hereda toda una corriente cultural adquirida a lo largo de la historia, de aquí su rápida evolución y su pronta madurez, influyéndose de otras artes ahorrando largas etapas de desarrollo.

El nacimiento del cine.

La idea de la reproducción gráfica nace en el cerebro del hombre primitivo. Un ejemplo de ello está en las cuevas de Altamira del arte cuaternario, en donde se representa un jabalí que muestra la peculiaridad de poseer 6 patas. En esta captación fugaz de la imagen de los animales, el artista debió encontrar una imperfección observando que la realidad que lo rodeaba no era estática, sino que se movía; entonces el artista dió solución fijándole dos pares de patas más para, de esta manera, dotar de movimiento al animal.

Desde luego a esto no se le puede llamar cine, pero si es una figura con intención de movimiento, antecedente notable de la animación y de la vocación cinematográfica. Es evidente que al artista primitivo se le presentó la exigencia de representar gráficamente todo el movimiento y dinamismo de su medio.

El cine surgió, como todo invento complejo, de una acumulación de hallazgos y experiencias en cuya base hay que colocar el invento de la fotografía. Aquí podemos mencionar al francés Joseph Nicephore, que en 1826 tratando de perfeccionar el invento de la litografía, consiguió fijar químicamente las imágenes reflejadas en el interior de una caja oscura, logrando su primera fotografía de paisaje empleando una exposición de ocho horas. Más tarde Jacques Mande-Daguerre consiguió reducir el tiempo de exposición a únicamente media hora, heredando la gloria del invento al que denominó daguerrotipo. La pasión por el daguerrotipo se extendió por Europa, sus pioneros lo utilizaban para reproducir paisajes. Hubo hombres de ciencia que comprendieron su alcance y asombrados ante la exactitud de los detalles producidos por la cámara renunciaron a los dibujos.

Además de prepararse como arte, la fotografía se superaba en su técnica buscando registrar cambios de actitudes fisionómicas de una persona, de la misma manera que un fonógrafo registraba palabras.

Ya la fotografía había evolucionado mucho, pero aún quedaba un largo camino para llegar al cine y en este camino encontramos al médico inglés Peter Roget, que en 1824 presentó una tesis sobre la persistencia de la retina. Este fenómeno de imperfección o cualidad del ojo humano que nos permite disfrutar del cine y la televisión, está presente cuando, por ejemplo, en la obscuridad percibimos una línea de fuego al darle movimiento al tizón de una rama.

El doctor Roget fué el primero en estudiar científicamente este fenómeno. La ilusión de movimiento en el cine se basa en la inercia de la visión, haciendo que las imágenes proyectadas durante una fracción de segundo en una pantalla no se borren instantaneamente de la retina, de este modo, una rápida sucesión de fotografías proyectadas continuamente dan la sensación de movimiento.

Ya tenemos los dos presupuestos físicos que constituyeron al nacimiento del cine: la fotografía y la persistencia de la retina; la primera como materia prima y la segunda que permitió crear la ilusión de movimiento.

En su afán por conquistar el movimiento, la fotografía no tardó mucho en convertirse, primero en cronografía; un ejemplo de esto lo tenemos en el fusil fotográfico, que sirvió para estudiar el galope de los caballos, descompuesto en una serie de fotografías. Esta arma cazadora de imágenes obtenía con su disparo series de fotografías sucesivas.

Notamos que aquí ya se logró la descomposición fotográfica del movimiento, ahora solo faltaba conseguir la síntesis del movimiento mediante la proyección de fotografías sobre una pantalla.

Un zoótropo(1) era capaz de efectuar la síntesis del movimiento, pero no lo lograba mediante la proyección sobre la pantalla y a esto se dedicó Charles E. Reynaud, que en 1868 perfeccionó el aparato mediante el empleo de un tambor de espejos al que denominó "praxinoscopio". y tras sucesivas mejoras, logró proyectar sus imágenes sobre una pantalla; para esto utilizó bandas dibujadas y coloreadas por él mismo, exhibiendo así sus celebres "pantomimas luminosas" y como resultado podemos decir que a él le pertenece la paternidad de los dibujos animados.

(1) Aparato que al girar produce la ilusión de movimiento de figuras situadas en el interior de una caja cilíndrica, por la persistencia de las imágenes en la retina.

Si Reynaud introdujo la pantalla, a Thomas Alva Edison en 1889, le cupo la gloria de introducir la película de celuloide con perforaciones para su arrastre. Esta película tenía una anchura de 35mm que reunía las características de flexibilidad, resistencia y transparencia; además la cubrió con emulsión fotosensible.

Como muchos de los grandes inventos de los últimos siglos, el cine es, al igual que la radio y la televisión, un invento colectivo fruto de una acumulación de hallazgos y descubrimientos de procedencias diversas, consecuencia del progreso científico de una época, aunado al esfuerzo y a la creatividad humana.

El aparato más simple, pero también el mejor logrado, fué el construido por los hermanos Lumiere en febrero de 1895 que sirvió indistintamente de tomavistas, de proyector y hasta para obtener copias. El aparato consistía en su inicio en pasar una película de 35mm (el mismo formato utilizado por Edison), a través de una cámara con un mecanismo similar al de una máquina de coser. El mecanismo funcionaba accionando una manivela o pedal que arrastraba la película a una velocidad de 15 imágenes/seg. La velocidad de la película rápidamente se elevó a 16 imágenes/seg construyendo de esta manera, lo que podríamos llamar la primera cámara cinematográfica; y poco tiempo después la perfeccionaron llamandola "cinematógrafo", palabra formada por dos raíces griegas que quieren decir: "escribir con imágenes". Tan solo un año después ya se les veía filmando escenas de los trabajadores a la hora de salida, presentando esta película en lo que sería la primera función de cine el 28 de diciembre de 1895 ante 20 espectadores, entre los que podemos mencionar al gran mago prestidigitador George Melies, quien más tarde se convertiría en el primer director de cine de fantasía.

El propio Melies explicó que al concluir la histórica proyección fue al encuentro con Antoine Lumiere con la intención de adquirir el aparato, pero al igual que otros interesados no pudo conseguir su propósito; pero esto no persuadió la inquietud del mago. Unas semanas más tarde llegó a Melies la noticia de que en Inglaterra se había lanzado al mercado un aparato similar, llamado bioscopio. Melies se apresuró a adquirir uno de esos aparatos con el que comenzó inmediatamente proyecciones públicas, utilizando cintas inglesas y americanas.

Sin embargo, Melies no se conformaba con ser exhibidor y compró varios metros de película virgen sin perforar que utilizó para iniciar sus producciones cinematográficas. Sus primeras cintas siguieron la senda trazada por los Lumiere: llegadas del tren, salidas de la fábrica, etc... En fin, escenas convencionales que nada tenían que ver con lo que realmente serían sus producciones futuras, que nacerían en el momento en que descubrió las maravillas del instrumento de magia llamado cinematógrafo.

Jugando con la imagen.

Esta revelación llegó a Melies por azares del destino en 1896. Cierta mañana había plantado su cámara tomavistas en la plaza de la ópera con la intención de rodar algunas escenas breves. Depronto, mientras estaba en pleno rodaje, la cámara se atasca y la película se detiene. Melies se da cuenta y procede a reparar el desperfecto y tras esta breve interrupción continúa el rodaje. Más tarde, al efectuar la proyección de esta película, observa que ahí en donde hace un momento pasaban hombres, aparecen unas mujeres y que un elegante autobús se convierte en una carroza fúnebre; Melies comprendió que por casualidad acababa de descubrir un trucaje, el primer trucaje del cine, dando de esta manera pie a los trucajes por sustitución.

La trascendencia de esta revelación tuvo un alcance decisivo, porque a partir de esta Melies encauzó su producción por el rumbo de la magia y de la fantasía sin límites, introduciendo todos los efectos que forman el parte del patrimonio del cine moderno, como son: las maquetas, las desapariciones, objetos que se mueven solos, etc... Debemos recordar que para Melies era un fin y no un medio como en la actualidad, porque hay que recordar que antes que nada él era un prestidigitador que vi en el cine un artefacto mágico. Las creaciones de Melies son el fruto del encuentro de dos técnicas distintas: la de fotógrafo y la de hombre de teatro ilusionista.

### **El cine sonoro.**

En 1926, año de la plenitud del arte cinematográfico mudo, la industria vivía tiempos de prosperidad y la demanda del público no exigía más de lo que la producción de los estudios le ofrecía. Por ejemplo, no pedía que los personajes de la pantalla hablaran, porque el lenguaje visual al que estaban acostumbrados les satisfacía. Pero aparecen unos personajes cuyos negocios estaban casi en la quiebra, estamos hablando de los hermanos Warner que pensaron podrían alejarse del fantasma de la ruina si lanzaban al mercado la golosa novedad del cine sonoro. Novedad que hasta cierto punto era relativa, porque ya Edison, entre otros, se había aplicado a obtener la sincronización de imágenes y sonido con discos o rodillos gramafónicos, aunque todos sus trabajos fueron meramente experimentales.

Hizo falta que la quiebra abatiera a los hermanos Warner para que esta novedad técnica se incorporara a la producción comercial, estrenandose con Don Juan (1926) de Alan Crosland, sincronizando con musica grabada de una ópera de Mozart.

Después siguió Old San Francisco (1927) también de Crosland incorporando por primera vez ruidos y efectos sonoros y finalmente con el impactante Jazz Singer (1927), en la que por primera vez el personaje de la pantalla hablaba ante las masas inaugurando una nueva era en el arte del cine. El teatro Warner se conmovió esa noche histórica del 6 de octubre de 1927. Esta opción no escapó de la fuerza y de el interés de las compañías para su fabricación y por consiguiente pelear la patente.

La implantación del cine sonoro duplicó en poco tiempo el número de espectadores e introdujo cambios revolucionarios en la técnica y en la expresión cinematográfica. Abrumados por la avalancha de sonido que hacía más completo y rico el lenguaje visual elaborado por el cine mudo.

"El film mudo fué y será siempre el arte de imprimir y difundir la pantomima, mientras que el film parlante es el arte de imprimir y difundir el teatro, según se decía en sus principios. No es este el camino del cine sonoro que, entre otras cosas, ha descubierto como nuevo elemento dramático algo muy importante y desconocido por el cine mudo y es el silencio."(1)

### El cine y sus opciones.

Desde el jabalí de 6 patas de Altamira, el sueño del hombre era crear imágenes en movimiento, pero esto no se logró satisfactoriamente sino hasta la llegada del cine, porque el cine es el arte de la expresión a través de imágenes en movimiento.

Creo que la mejor manera de empezar esta sección es dando a conocer de manera básica el material que es utilizado, como se utiliza y las alternativas que existen.

(1) Gubern, Roman. Historia del cine. vol. 1 pg 949

## La película.

La película es de celuliodo inflamable y sobre una de sus caras se adhiere la gelatina con la sustancia que reacciona químicamente a la luz.

Las películas se distinguen por su sensibilidad a la luz y a los colores. Para películas en blanco y negro nos encontramos con dos tipos: ortocromáticas, que son insensibles al rojo; y pancromáticas sensibles a todos los colores. Para conseguir el color, inicialmente se utilizaban tres películas: una sensible al rojo, otra al azul y otra al amarillo que, al superponerlas, lograban el efecto. A esta solución se le llamó: Tricromía. Actualmente se utiliza una película a la que se le aplica tres gelatinas sensibles a sus respectivos colores.

Las unidades utilizada para medir la escala en las películas es: el DIN, medida alemana y el ASA, medida americana. Las películas con menor sensibilidad tienen el grano muy fino y las que tienen mayor sensibilidad lo tiene muy grueso.

Los formatos de las películas son: 70mm, 35mm (es el más utilizado), 16mm, 8mm y super 8. Este último tiene perforaciones más chicas para dar mayor proyección de imagen. Estos dos últimos formatos han desaparecido casi por completo del mercado a nivel comercial.

## El sonido.

La película dedica un mayor espacio a la imagen y uno menor a la banda sonora, esta puede ser de dos tipos: óptica o magnética. El primero es por medio de un rayo luminoso que varía su intensidad y según esta se dará el timbre de sonido, este también entra en el proceso de revelado; la banda magnética es una cinta magnetofónica unida a la película.

El sonido, psicológicamente hablando, se divide en dos tipos: sonido real o sea todos los sonidos que se oyen; sonido expresivo, esto entra en los criterios del director según el carácter de la imagen.

La música es de suma importancia y uno de los personajes que destacó esto fue Walt Disney, quien dijo era vital para crear la atmósfera y dar ambiente a las imágenes, siendo esta infaltable en sus producciones.

#### La cámara.

La cámara cinematográfica tiene el mismo principio de la fotográfica con la diferencia de que está dotada de un motor de arrastre que sirve para exponer la película un determinado número de veces por segundo, obteniendo con cada exposición un fotograma.

El cine mudo utilizó 16 cuadros/segundo (c/s); el cine sonoro, debido a que utiliza una mayor velocidad en el pase de la banda fotoeléctrica emplea 24 c/s. Para las producciones de televisión se llegan a rodar 30 c/s, debido a que el haz luminoso que recorre la pantalla horizontalmente a una velocidad de 60 hz/seg debe empatar la señal del fotograma fílmico, es decir, por cada 525 líneas/seg que conforman un ciclo (señal fotoeléctrica) habrá un cuadro. Además de estas velocidades, las cámaras tienen otras que son: 8, 16, 24, 32, 64; y con fines científicos se han llegado a rodar hasta 500 c/s con la intención de analizar el movimiento; por ejemplo, el de una bala.

#### Los objetivos y sus efectos.

Los objetivos son muy importantes pues a través de ellos entra la luz a la cámara y se capta la imagen. La calidad de la imagen depende de la calidad del objetivo y viceversa. Los objetivos dependen de la distancia focal de sus lentes y por su luminosidad.

A menor distancia focal, es mayor el ángulo de campo abarcado.

Según la distancia focal existen 4 clases de objetivos:

El GRAN ANGULAR que abarca un ángulo de 60 grados o más.

El NORMAL que abarca un ángulo de 48 grados.

El TELEOBJETIVO que abarca un ángulo de 16 grados o menos.

El ZOOM que es una conjugación de los objetivos anteriores.

Por la trascendencia filmica que tienen es muy importante conocer los efectos que producen. En este caso hay un ejemplo bien claro que existe entre el objetivo gran angular y el teleobjetivo; el primero tiene la facultad de pronunciar las perspectivas, mientras que el teleobjetivo casi las anula.

Los FILTROS son los destinados a corregir y/o aumentar características de color en las imágenes. Aquí se incluye una gran variedad de complementos ópticos, consiguiendo resultados sorprendentes tanto en blanco y negro como en color.

El ENFOQUE se da, en las cámaras fotográficas como en las cinematográficas, al encontrar la distancia exacta entre el objetos y estas; pero a medida que se cierra el diafragma los objetos situados más cerca o más lejos van quedando enfocados, a este fenómeno se le denomina PROFUNDIDAD DE CAMPO.

**El espacio fílmico.**

El cine tiene tres dimensiones, pero solo dos de ellas son reales, el largo y el ancho que son las que coinciden con la pantalla; la tercera dimensión se crea al jugar con la perspectiva cinética y con algunas otras como la lineal, la focal, etc.

### Buscando el relieve.

Mucha gente, dejándose llevar por el espectáculo y no por la creación artística, ha pensado que es un paso necesario para dar verismo a la representación cinematográfica, es dotar de relieve a la imagen.

La estereoscopia o cine de 3a dimensión consiste en un acercamiento del espectador a la imagen, o mejor dicho, que se introduzca en ella dando profundidad a todo lo que se ve. El principio de la estereoscopia consiste en lo siguiente: cuando miramos un objeto cada uno de nuestros ojos nos da una imagen distinta bajo un ángulo diferente de este objeto. De estas dos imágenes físicas, nuestro cerebro elabora una sola imagen con relieve, pero si cerramos uno de los ojos la sensación de relieve desaparece. Este es el principio que han seguido los técnicos para crear la sensación de relieve, pero a pesar de todo hay un inconveniente, pues una forma de lograr la 3a dimensión es por medio de dos imágenes bidimensionales superpuestas, y para crear esta ilusión en la vista es necesario usar gafas que engañan al ojo para que este reciba una sola imagen dotada de relieve, lo que resulta sumamente cansado para el espectador.

Un método simple para dotar de relieve a una imagen, es por medio del movimiento, ya que este es esencial en el cine pues gracias a él se origina la vida a la imagen y la 3a dimensión.

### Creación del espacio.

Se da al componer una escena y así crear un ambiente y un espacio que surge de la imagen y que captará el espectador. La responsabilidad de que esto resulte es del director. Además se pueden nombrar dos tipos de espacio: el geográfico que sitúa la acción y el dramático que subraya ideas y sentimientos de los personajes.

### El tiempo filmicc.

En el cine el tiempo es variable y se puede considerar un juguete en manos del director y del guionista, dando mayor-menor velocidad a las situaciones del film.

El RITMO se crea conforme a la duración de las escenas, estas pueden ser muy largas y/o detalladas a las que se les denomina analíticas, muy cortas llamadas sintéticas y las escenas in crescendo conformadas por una serie de escenas cada vez más breves.

### El movimiento.

Imagen y movimiento son siempre inseparables en el cine. Al estudiar espacio y tiempo el director los conjugará para dar origen a dos tipos de movimientos: el que se da en los actores quedando la cámara quieta y los que realiza la cámara como son los movimientos de desplazamientos; estos dos se combinan creando una unidad de movimiento.

Los movimientos de cámara se dividen en tres tipos. 1.- Tilt: consiste en girar la cámara hacia arriba o hacia abajo sobre su propio eje; 2.- Panning: es cuando giramos la cámara hacia un lado o hacia otro (izquierda-derecha) también sobre su propio eje; 3.- Zoom in-out: es un movimiento óptico que se lleva a cabo con el lente de la cámara ya sea para cerrar o abrir el cuadro. Estas tres opciones se muestran en la figura (1).

Los desplazamientos de cámara también se dividen en tres tipos. 1.- Truck: consiste en levantar o bajar todo el cuerpo de la cámara sobre una línea vertical; 2.- Traveling: se realiza cuando movemos todo el cuerpo de la cámara hacia un lado o hacia otro (izquierda-derecha) sobre una línea horizontal; 3.- Dolly: es cuando movemos el cuerpo de la cámara hacia adelante o hacia atrás. Estas tres opciones se muestran en la figura (2).

El movimiento de una imagen se puede alterar por medios mecánicos cambiando las velocidades de las tomas fotográficas, dando como resultado ya en la proyección, la llamada cámara rápida o lenta, la marcha atrás o la imagen congelada.

La RELATIVIDAD es la relación que existe entre el personaje y la cámara y el comportamiento entre ambos, ya sea que el personaje actúe al servicio de la cámara, es decir, sin salirse del cuadro señalado o que la cámara actúe al servicio del personaje dando movimiento y por consiguiente fuerza expresiva.

#### Trucaje.

Los trucos son el resultado de una serie de avances técnicos que aumentan las posibilidades de un director para crear espacio, tiempo y movimiento. Como ya dijimos, el primer director en utilizar el trucaje fue precisamente su descubridor accidental, George Méliès, que por medio de análisis e intuición fue creando nuevas posibilidades en el manejo de la imagen. En esta área existe también un director digno de comentarse, se trata de Stanley Kubrick, quien 72 años después de Méliès jugó de manera extraordinaria con la imagen, el tiempo, el movimiento y el espacio en su película 2001 UNA ODISEA ESPACIAL realizada en 1968 dándose a conocer como uno de los directores más talentosos y creativos del cine actual, apoyado por supuesto en más y mejores posibilidades técnicas.

#### Angulaciones de la cámara.

La angulación de la cámara depende directamente de nuestro horizonte visual, es decir, el eje óptico de esta coincide con la línea recta que va desde nuestro punto de visión hasta el horizonte.

También se puede dar el ángulo imposible o plano holandés colocando la cámara en una posición naturalmente imposible haciendo que el objeto juegue con la gravedad, esta opción puede ser apoyada por trucos de decorado. Existe un diagrama básico en el que nos podemos apoyar para visualizar mejor las angulaciones, figura (3); también hay 5 opciones dadas para este caso, figura (4).

### Composición de la imagen.

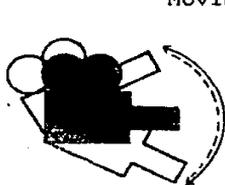
A la armonía y distribución adecuada de todos los elementos se le llama composición de la imagen.

El ENCUADRE es una unidad suficientemente completa para que el espectador sepa qué es y qué ocurre. Según las necesidades hay ocho tipos distintos de encuadre. Ver figura (5).

El EQUILIBRIO en la composición se consigue por medio de simetrías y abatimientos que existen dentro del cuadro, siendo también posible jugar con la sección aurea (1).

(1) En el plano básico (que es la superficie sobre la que vamos a trabajar) nos encontramos con un diagrama de líneas imaginarias que nos marcan dirección, tensión y simetría (figura (3)). La sección aurea la encontramos en un punto que se da al dividir nuestros dos segmentos (horizontal-vertical) entre .620, el cruce de estos nos indica el punto de armonía en la composición, y que muchas veces se distingue por simple atracción visual que se da por la colocación de determinados elementos en el plano.

Figura (1)  
Movimientos de cámara.



Tilt up down



Paning left right



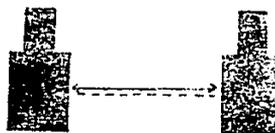
Movimiento óptico Zoom in out.

Figura (2)

Desplazamientos de cámara



Truck up down.



Traveling left right.



Dolly in out

Figura (3)  
Angulación  
diagrama básico

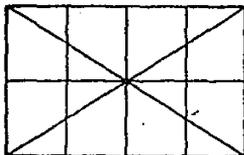


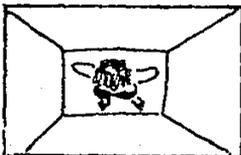
Figura (4)  
Angulaciones básicas



Picada



Contrapicada



Plomada



Vertical supino



Angulo holandés

Figura (5)  
Planos básicos  
(Encuadre)



Big close up



Close up



Medium shot



American shot



Full shot



Two shot



Long shot



Over shot

El Comunicador Gráfico debe tener conocimiento básico de las opciones mencionadas para lograr buenos resultados en la imagen, sin olvidar, por supuesto, que la creatividad tiene todos los espacios y límites que él quiera.

## CAPITULO 2

### EVOLUCIÓN DEL VIDEO, SUS OPCIONES

#### Que es el video.

El ser humano a través del tiempo ha ido desarrollando tipos y modelos de comunicación que son bien diferenciados de acuerdo con la evolución de los lenguajes y según las necesidades del contexto en el que se han producido. Los primeros pasos se dieron con la invención de la imprenta, después con la radio y seguidamente con la fotografía. Estos tres medios al combinarse dieron origen a los llamados: medio lexivisual: imprenta (texto), fotografía (imagen); y al medio audiovisual: radio (sonido) fotografía (imagen) (1).

El video sería el acoplamiento de la evolución tecnológica general entre el avance del sonido y la imagen, siendo el fruto de la aplicación del magnetismo y la electrónica y al que podríamos llamar "audiovisual magnético"(1). Por relacionar de alguna manera, diremos que el cine es un "audiovisual químico"(1).

Con el afán de no extenderme en una explicación complicada llamaremos video al procedimiento magnético de registrar y reproducir de manera sincronizada, imagen y sonido.

#### Origen e importancia de la televisión.

En la invención de la televisión, el descubrimiento del selenio en 1817 por el sueco Jons Berzelius es el antecedente más directo. Este elemento químico es poseedor de sustancias fotoeléctricas que fueron descubiertas más tarde por los ingleses L. May y W. Smith en 1873.

(1) E. Bonet, J. Dolz, "En torno al video". Pag 9, 12.

Las investigaciones siguen su marcha, a finales de ese mismo siglo, los norteamericanos George Carey, W. Sawyer y los franceses Constantin Senlecq y Maurice Blanc dan origen a la televisión electromecánica, ofreciéndose la primera demostración de este aparato en 1925, gracias al escocés John Baird. Paralelo a esto, la televisión catódica ya era impulsada por K.F. Braun y C. Swinton. Más de una década después, en 1939, Estados Unidos de América empieza a producir televisores en serie y ese mismo año, en México, el ingeniero Guillermo González Camarena inventa un sistema cromático de televisión utilizando los colores luz como base (azul, verde y rojo) y apartir de esto, países como Alemania e Inglaterra, entre otros, siguen el procedimiento de Gonzáles Camarena, pero con mejor respaldo económico.

En los últimos años el potencial y dinamismo de la televisión y la espontaneidad a través de la exploración de todos los avances técnicos han permitido su desarrollo y madurez en el ambito de la comunicación a nivel mundial, desarrollando numerosas redes de difusión. Además su evolución técnica se ha influenciado con el uso del cine y el video-tape haciendo más amplias las oportunidades de conservación de imagen y sonido.

Tocar el tema de la televisión y su origen, antes de introducirnos al video-tape, es de suma importancia por ocupar la primacia en la invención y por la relación que existe entre ambos; uno como medio para difundir imagen y sonido a través de su fantástica versatilidad y el otro como soporte para conservar a estos dos elementos.

#### **Surgimiento y evolución del video.**

Transcurriendo los últimos dos años del siglo pasado, se logra obtener la representación del sonido mediante la vibración mecánica de una membrana y tratando de evitar que esta señal se amortiguara o inclusive desapareciera los científicos se preocuparon por lograr que el sonido se pudiera con todo su potencial y fidelidad.

La misma tecnología ha dado lugar al registro y reproducción de la información visual mediante el empleo de materiales fotosensibles, como lo es la célula fotoeléctrica, capaz de transformar los fenómenos luminosos (imágenes) en señales eléctricas parecidas a las obtenidas en el registro y reproducción del sonido y que posibilitan la obtención de registros visuales, o sea, la grabación de imagen. Invirtiendo el proceso se consigue reproducir las imágenes registradas mediante un tubo de rayos catódicos o iconoscópio.

La forma en que se ha logrado resolver el problema de conservar la información audiovisual es yuxtaponiendo los avances técnicos del sonido y de la imagen por medio del magnetismo y de la electrónica, dando como fruto al ya mencionado "audiovisual magnético", mejor conocido actualmente como video.

En la década de los 40's principia una nueva era en la vida del videotape. La compañía Ampex Corp. empieza la fabricación en serie del primer video tape recorder (VTR), llamado también magnetoscópio. En esta fase la electrónica llega a su cumbre, es decir, logra dominar el análisis, la transmisión y la grabación de emisiones televisivas. En la producción, el VTR tuvo consecuencias inmediatas, pues en definitiva, la grabación se convirtió en el eje de transmisiones. Entre otras cosas, el VTR ofrece la posibilidad de explorar el lenguaje televisivo encontrando su personalidad y dándole la relevancia que necesitaba.

De 1965 a 1979, el concepto de video en televisión inicia su desarrollo y al mismo tiempo, surgen elementos como la computadora creando grandes ventajas. El video sigue abriéndose camino con pasos gigantes convirtiéndose en una forma eficiente y dinámica de captar, conservar y reproducir una señal sincronizada de imagen y sonido.

Esto se logró gracias a las experiencias aportadas de sus dos facetas: el videoarte (video como expresión creativa) y la llamada videocomunicación (el video como elemento fundamental en las emisiones televisivas).

En el segundo lustro de los 60's, empezó lo que se le podía llamar, competencia entre compañías. La RCA desarrolla un sistema de videograbación basado en la utilización de una película de vinilo; el registro es por holograma y la lectura se hace por medio de laser (1). En ese mismo año la CBS lanza un sistema de videograbación que consiste en una película de políester de 8.75 mm de ancho cuya transcripción se lleva a cabo por medio de una red de electronas. Por su parte, SONY fabricó el primer VTR portátil de 1/2 pulgada. Al mismo tiempo, la compañía Telefunken inicia el estudio del video-disco, que consiste en un disco de polivinilo de 21cm de diámetro; en el cual la lectura se hace ópticamente por medio de una aguja de diamante montada en una cabeza de cerámica.

Un año mas tarde, en 1968, Ampex Corp. produce la inovación: El primer VTR en color.

La creación del video de pequeño formato y la comercialización del port pack a finales de la década de los 60's, representa para la gran mayoría de los productores la llegada del instrumento de la alternativa.

En 1973, Panasonic presenta el primer sistema de edición electrónico de videotape de 1/2 pulgada.

En 1975 surge una gran aportación técnica en el desarrollo del video: el videocassette y se lanza como el sustituto del film super 8, utilizandolo para vaciado de films e inclusive como soporte para las producciones.

(1) Cia. Coherent Lasers. pg 17  
(Amplificación de luz por emisión estimulada de radiación).

Como ya se mencionó, el desarrollo de la técnica del vidac-tape forma parte de la evolución de la grabación magnética iniciada con el audio y después aplicando esta misma técnica para la codificación y decodificación de la imagen en señales eléctricas empleadas en televisión, que antes utilizaba la película.

Con la ansiedad de la innovación iniciada por Ampex, SONY y Panasonic, empezaron a surgir marcas y formatos: cintas que van desde 1/4 de pulgada hasta las 2 pulgadas; renovación de equipos, la sofisticación en accesorios, cámaras miniatura dotadas de alta sensibilidad, proyectores para pantalla gigante, accesorios de montaje, sincronizadores, aparatos para efectos especiales, equipos dotados de color; además surgen también, los sistemas de videocassette y video disco, logrando uso común solo el primero. Se han diseñado también cintas de pequeño formato (8mm) y formatos profesionales de 3/4, 1 y 2 pulgadas. Aquí es en donde surgen los problemas debido a la diversidad de formatos y a la incompatibilidad entre sistemas y marcas, haciendo que los modelos antiguos se vuelvan obsoletos. Actualmente las cintas de 3/4 y de 1 pulgada, se han normalizado en la utilización comercial del video profesional.

#### El video y su técnica.

No podemos llamar competencia tecnológica a lo que ha ocurrido con el video y el cine. Así como el cine ha sido el resultado de años de experimentación, creación de técnicas y formatos; el video surgió y está con nosotros para darnos una alternativa más pese a su, todavía, corta existencia, haciendo aparecer muchas opciones y facilitando su uso, ahora tan común, que va desde el práctico "V8" de uso casero hasta las complejas máquinas de post-producción de 3/4 y 1 plg.

Cada uno de los formatos se ha colocado en un lugar de importancia en la vida, quehacer y creación del ser humano y no podemos ni debemos menos preciarlos por pequeños o grandes que estos sean; además, es necesario conocer los alcances y las limitaciones que cada uno nos brinda y como nos las brinda. El contenido de este subcapítulo tiene la tarea de dar a conocer de la forma más accesible posible los formatos que se manejan en video, así como las posibilidades de tipo técnico sin restar o darle importancia a ninguna ya que hay razones por las que han sido creadas y debemos estar conscientes de que algún día se volverán, por así decirlo, obsoletas.

\* Un error que es necesario corregir es que mucha gente filma con video y cine, y aunque el procedimiento técnico es el mismo (apretar un botón), las imágenes se captan, como ya se explicó, de distinta manera. La forma correcta de decir las cosas es: grabar (en video) y filmar o rodar (en cine).

#### Los formatos.

Antes de desarrollar el tema de los formatos y sus dimensiones en equipo, tenemos que ver la diferencia que existe entre dos conceptos muy importantes: cámara y camcorder (cámara con sistema de grabación integrado). En el lenguaje profesional hablar de cámara se refiere únicamente a la óptica, y puede servir indistintamente para cualquier formato, dependiendo del equipo al que esta se conecte; cuando se habla de camcorder (cámara grabadora), entonces nos estamos refiriendo a una cámara que posee un sistema de grabación integrado, hablese de los formatos V8, Betamax y VHS. En esta obra utilizaremos el término camcorder por ser más corto que utilizar la palabra cámara grabadora.

En el lenguaje cotidiano hablar de una cámara es lo mismo que hablar de una cámara grabadora; esto es debido a la comodidad en el uso del lenguaje; al igual sucede en el tema anterior de filmar con video y cine.

La explicación se inicia con los formatos pequeños o caseros por ser los de uso común y que, en definitiva, han desplazado al antes muy popular cine "Super 8" debido a la rapidez de los resultados y a la economía del procesamiento. El formato que actualmente tiene más aceptación, por lo menos en América, y desde el punto de vista grabación con camcorder es el "V8"; este equipo se ha convertido en lo ideal para grabaciones de eventos sociales y escenas hogareñas por la comodidad en su manejo caracterizado por una camcorder de 5kg o menos de peso, con un volumen equivalente al de una caja de zapatos y un cassette con las mismas dimensiones de uno de audio convencional (11 X 17cm), pero con una anchura de cinta de 8mm, de ahí la derivación de su nombre (video de 8mm); hay que aclarar que la duración de los cassettes es de 1, 1 1/2, 2 y 3hrs. Agregando, además, que este equipo tiene solo una velocidad de grabación, siendo esta una de sus limitaciones. Como todas las creaciones del ser humano el V8 ha evolucionado en aspectos tales como: monitor integrado, generador de caracteres; dejando de ser solo una máquina que graba imágenes y sonido.

Una de las principales características del V8, y que para muchos es su más grande virtud, es la de poseer un sistema que sin necesidad de luz adicional capta las imágenes sin ningún problema; a este sistema de captar la señal se le llama "CCD" (1) y ya hay algunas camcorder Betamax y VHS que poseen este sistema.

(1) Couple Charge Device (proyección por acoplamiento de carga). Este sistema aumenta la luz de los objetos; cada cuadro que es captado tiene una profundidad de iluminación, esta profundidad se incrementa dependiendo de las características luminosas del objeto y una vez hecho esto el proceso se pasa la información a la cinta, y al momento de reproducir vemos que la imagen a sido captada aun en utilizar luz artificial.

En segundo término tenemos al formato Betamax, que surgió como un experimento paralelo al VHS, pero con menor resistencia al trabajo pesado; esto no quiere decir que el VHS sea especial y resistente, pero en este caso la comparación sí es necesaria ya que el sistema Betamax no fue diseñado para ediciones posteriores a la grabación dada la imprecisión de su pausa o cuadro; además de que solo ha tenido "éxito" en México y partes de América del sur. Hoy en día se ha tratado de perfeccionarlo agregándole las virtudes del V8 y creando el sistema de alta fidelidad (High Fidelity) en imagen y sonido, pero sin dejar de ser a nivel doméstico o de aficionado, nunca para grandes producciones. Podemos mencionar, también, el sistema "Superbetamax" que posee las características de grabar y reproducir a una velocidad un poco más alta, pero no tuvo el éxito esperado debido a que la calidad de imagen apenas iguala al "HF", no así en sonido; diciendo con esto que la única diferencia consiste en el nombre, de ahí la preferencia hacia el "Betamax HF" para exigentes y del Betamax para uso convencional.

Hablando de la camcorder es fácilmente maniobrable y su dimensión es un poco mayor a la de V8; el cassette tiene un tamaño de 15.5 X 9.5cm y la anchura de su cinta es de 1/2plg; el tiempo de duración en este caso sí depende de la velocidad de grabación señalada como:  $\beta I$ ,  $\beta II$  y  $\beta III$ ; las más usuales son el  $\beta I$  por su rapidez y calidad y  $\beta III$  por su lentitud y por consiguiente más duración. Debemos estar conscientes de que a mayor velocidad mejor calidad de imagen y sonido, aunque la diferencia para mucha gente no sea muy notoria. Para mayor comprensión observese la tabla de velocidades y tiempos; figura(6).

Figura (6)  
SISTEMA BETAMAX

Tabla de velocidades y tiempos.			
	$\beta$ III	$\beta$ II	$\beta$ I
L-125	45mint	30mint	15mint
L-250	1:30hrs	1:00hr	30mint
L-500	3:00hrs	2:00hrs	1:00hr
L-750	4:30hrs	3:00hrs	1:30hrs
L-830	5:00hrs	3:20hrs	N / A (1)

\* Estos tiempos son generales y pueden variar según la compañía que fabrique los videocassettes.

(1) No available (no disponible)

El tercero y último formato casero es el "VHS" (Video Home System - sistema de video hogareño). Este sistema tiene la posibilidad de la edición posterior a la grabación y pausa con cuadro controlable y todas las cualidades nombradas en los formatos anteriores. El equipo puede ser utilizado para trabajos semiprofesionales, con la ventaja de su cómodo manejo, aunque en volumen sea el más grande de los tres.

En posibilidades técnicas es el que más y mejor se ha desarrollado, de ahí su preferencia para haber sido utilizado en producciones de televisión. Uno de los puntos de su evolución es en la implantación de una velocidad más rápida, hablando de revoluciones de grabación. (relación cabeza-cinta) consiguiendo una nitidez de imagen que casi iguala a el formato de 3/4 y que lleva por nombre "Super VHS". Este sistema se trabajó para noticieros y eventos de televisión. Actualmente es lo que hace y con mejores resultados el sistema "Betacam". Los tiempos del "Super VHS" ya pasaron, por lo menos para su uso profesional, integrandose junto con el VHS convencional para el uso doméstico bajo las mismas características del Betamax y "Super betamax".

En un inicio su utilización a nivel casero sólo se daba en Europa y Estados Unidos de America, poco a poco sus virtudes y costo le han abierto paso en México logrando implantarse a nivel comercial sin eliminar, por el momento, al Betamax, viendo ya en algunos hogares el lujo de tener ambos sistemas.

La camcorder que se utiliza es un poco mayor en proporción que la de Betamax; el cassette mide 18.2 X 10.4cm y la cinta también mide 1/2plg de ancho; en este caso lo que diferencia a los dos sistemas es la proporción del cassette y por consecuencia la incompatibilidad entre uno y otro, es decir, imposible manejar un cassette Betamax en un equipo VHS y viceversa.

El equipo VHS también hace posible el manejo de tiempos, en este caso podemos mencionar tres que son: "SP"(single play), "LP"(long play) y "EP"(extended play). La traducción de la palabra play en este caso es como: velocidad, y aplicado a nuestro objetivo queda como: "SP(velocidad sencilla), "LP"(velocidad larga) y "EP"(velocidad extendida). Entre estas tres velocidades las más utilizadas son la primera y la tercera, por las mismas razones que en el caso del Betamax; la tabla que se presenta a continuación lo aclara la figura (7).

Figura (7)  
SISTEMA V H S

Tabla de velocidades y tiempos			
	SP	LP	EP
T-30	30mint	1:00hr	1:30hrs
T-60	1:00hr	2:00hrs	3:00hrs
T-90	1:30hrs	3:00hrs	4:50hrs
T-120	2:00hrs	4:00hrs	6:00hrs
T-160	2:40hrs	5:20hrs	8:00hrs

\* En este caso también los tiempos son generales.

También tenemos los formatos intermedios y a partir de estos empieza lo que podríamos llamar el ámbito profesional del video. Aunque para muchas personas resulten casi desconocidos, se debe mencionar que en el ambiente de la televisión son de uso totalmente común y cada uno de ellos tiene su importancia.

En primer término tenemos el formato de 3/4, que es el más común, pues con él se trabaja en empresas de televisión chicas y grandes. Su costo, en comparación con los demás formatos profesionales, es el más económico. Se utiliza para grabaciones, copiado, archivo, entre otras cosas; tiene la resistencia suficiente para trabajar en las largas horas de edición; su cuadro se controla perfectamente, aunque al momento de editar manualmente tiene un 95% de precisión, porcentaje más que suficiente para ser aceptado. Anteriormente solo algunos estudios cortaban con equipo de edición computarizado precisando aún más el trabajo. Actualmente la gran mayoría de los estudios cuentan con todo este equipo y sólo los aficionados se han quedado con las máquinas anteriores.

En formato 3/4 nos encontramos con dos opciones en el tamaño del cassette: el de estudio que mide 21.6 X 13.6cm y el portátil que mide 18.4 X 12cm; algo que es necesario saber es que el cassette portátil puede ser utilizado tanto en su equipo homónimo como en el de estudio, lo que no pasa con el cassette de estudio; la anchura de su cinta, como su nombre lo dice es de 3/4 de pulgada. Los tiempos de duración dependen del tipo de cassette que se utilice y son: para el sistema portátil es de 20 minutos y para el de estudio es de 30 minutos y 1:00hr. Para el sistema de 3/4 no existen camcorder, sino cámaras, y estas se eligen por marcas; las más utilizadas son Sony y Phillips. El manejo de imágenes que se usa en las cámaras es de uno o tres tubos, este último es el mejor pues tiene un tubo por cada color.

En este tipo de cámaras profesionales si es necesaria la ayuda de iluminación artificial para captar adecuadamente la señal de las imágenes.

El segundo formato es el "Betacam". Este es un formato relativamente nuevo, y en él actualmente se realizan los noticieros que antes se hacían en VHS.

El "Betacam" es un formato de extensión mejorando la calidad en video y conformado por cuatro canales de alta calidad en audio, respondiendo a los requerimientos de la producción de noticieros. Una de las opciones es que es posible manejar las cintas convencionales de óxido y las de partículas de metal indispensables para la alta frecuencia. Algo que es importante decir es que el "Betacam" sólo es compatible con "Betacam". El tamaño del cassette es muy parecido al utilizado en el Betamax, su cinta también tiene una anchura de 1/2 pulgada; el tiempo de duración de la cinta es de 20 minutos (medida standard).

Para evitar crear confusión diremos que no es lo mismo el "Betacam" que el Betamax que todos conocen, pues aunque físicamente sean semejantes, son sistemas totalmente distintos.

Por último tenemos los formatos profesionales que se dividen en tres tipos. Aunque parezca extraño son contados los estudios que poseen equipos de estas dimensiones, ya sea por su costo, por el tamaño de los aparatos o porque son en algunos casos, contando al de México, incosteables en su uso y por consiguiente no han funcionado.

Por no ser de uso tan común solamente los nombraremos para darlos a conocer sin extender detalles.

Primeramente tenemos el formato de 2plg en carrete al que se le llama video segmentado, es de cuatro cabezas (cuadruplex); cada una de las cabezas recibe información y depende del enfasamiento de cada una de ellas que la imagen no se distorsione.

Seguidamente tenemos el helicoidal de 1plg en carrete que se divide en tres tipos:

- A.- Teórico - el primero que se creó y que apartir de las bases de este han seguido los siguientes.
- B.- Segmentado - con las mismas características del formato de 2plg.
- C.- Aceptado - elaborado por Sony y Ampex y que es el más conocido.

Hablando de los videos de 1 y 2plg diremos que los tiempos en los carretes son de 30mint., 1hr. y 1 1/2hr.

Para facilitar más la manera en que se dividen los formatos se ha sintetizado su ubicación en una gráfica, figura (8).

Todos los formatos trabajan el video con una señal transversal y el sonido con una señal longitudinal, ver figura (9). El control track es de gran ayuda sobre todo en la edición del video pues es el que marca la sincronía de la imagen; si el control track falla la imagen brinca. El control track tiene la misma función que el sproket (perforaciones en la película que sirven para su arrastre) en cine. También tenemos un código de tiempo CT (Code Time) que nos sirve para hacer más dinámica y precisa una edición. En este código se maneja la información: horas, minutos, segundos y cuadros. En el sistema de 3/4 vemos esta información en la pantalla; en el sistema de 1plg. se maneja en una lectura que tiene la máquina.



Figura (10)

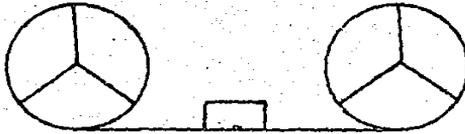


Figura (11).

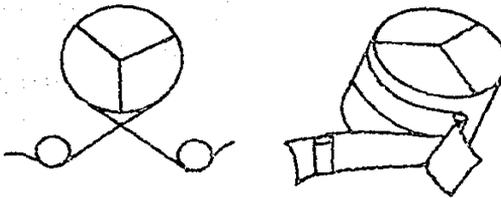


Figura (12).



Se han ya visto las principales características físicas y técnicas de los formatos en video, señalando la función que cada uno ha tenido, que utilización se les ha dado y en algunos casos porque los sistemas similares no han tenido resultado comercial. Se debe recordar que el video como soporte y medio ha anclado gran parte del trabajo en producción, tanto a nivel doméstico con opción de tres formatos distintos; como en realizaciones profesionales con cinco formatos que son capaces de soportar el pesado trabajo de post-producción y mantener con la mayor calidad las imágenes registradas.

En cualquiera de los formatos domésticos e intermedios existen para la grabación 1, 2, y 4 cabezas, siendo comunes los equipos con 1 y 2; en el caso de los profesionales se usan 1, 2 y 4 cabezas.

Hay que tomar en cuenta que aunque ya existen posibilidades digitales en video, su unión con los medios de comunicación es analógica y se trabaja día a día para actualizar todos los instrumentos y perfeccionar la calidad de imagen y sonido lanzando innovaciones como el compact video, que tiene las mismas características físicas del compact disc que todos conocemos; es necesario decir que los aparatos que se utilizan para reproducir estos discos, aunque son digitales, tienen salida (comunicación) analógica.

Tengamos siempre presente que todas estas posibilidades están ahí, listas para ser utilizadas de una u otra forma y contribuyen al desarrollo de la imagen y el sonido, pero sobre todo impulsan la comunicación a nivel mundial.

#### **Efectos visuales.**

En el video se han generado tantas alternativas como se deseen y estas surgen a través de elementos que se han ido creando para solucionar todos los problemas que pudieran suscitarse, y por supuesto para adornar aún más una imagen, ya sea en el momento de la grabación o más adelante en la post-producción. Cada uno de estos elementos siempre tendrá importancia y algo que hacer en el instante en el que se le necesite. Anteriormente se hablaba de la maravilla y eficacia de la repetición instantánea, recordando su utilización en juegos deportivos de trascendencia incluyendo en esto la máquina generadora de caracteres con la única función de poner letras en la pantalla; pero el hombre no se conformaba con esto, su creatividad y ambición le pedía más logrando conseguir colorear las letras, darles movimiento y hacer la repetición instantánea todavía más rápida.

Los años siguen pasando y surgen las disolvencia, la superimposición y el wiper que consiste en el juego con las imágenes ya sea mezclándolas o moviéndolas de un lado a otro haciendo la función de la edición.

Actualmente no solo se han logrado perfeccionar estos equipos, si no que se han creado nuevas opciones teniendo al alcance de nuestras manos desde la simple repetición instantánea, que no es otra cosa que retransmitir las imágenes grabadas, hasta los impactantes "Paint box".

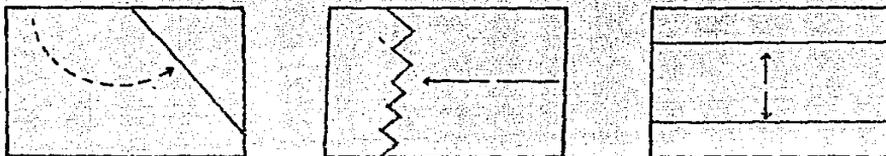
Uno de los efectos más sencillos, pero muy utilizado es el "Fade in-out"; el termino "fade" significa: desvanecer, fundir y utilizando: in-out, entrar-salir, forma la palabra literaria: desvanecimiento en entrada-salida, es decir, entradà y/o salida tanto de sonido como de imagen. Este efecto se puede hacer a cualquier velocidad.

Tenemos, también, la llamada disolvencia que consiste en enlazar dos imágenes (el final de una y el principio de la otra) mezclándolas. La duración de este efecto depende de la cantidad de cuadros (fotogramas) que se mezclen y de la velocidad que se utilice.

La superimposición es semejante a la disolvencia, y se consigue dando salida o entrada de imágenes, pero conservando alguna como imagen base, en otras palabras, la escena se forma encimando dos o más imágenes.

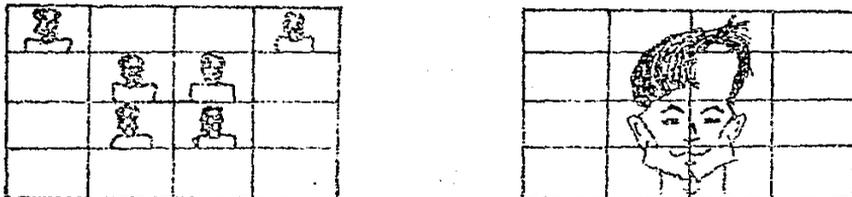
El "Wiper" es utilizado como una cortina electrónica que cambia una imagen por otra; esta función es controlada por medio de un switcher y se tienen varias posibilidades de mover o dar forma a la cortina. A continuación se muestran algunos ejemplos, figura (13).

Figura (13).



La pantalla dividida no es otra cosa que segmentar en varios cuadros una imagen o si se desea multiplicarla a manera de que resulten varias pantallitas dentro de una pantalla como se observa en el ejemplo siguiente, figura (14).

Figura (14).



Uno de los efectos más importantes que se pueden dar a través del video es el "Faint box"; que es una computadora y un lápiz electrónico que tiene conectado, y por medio de ella se logran resultados tales como colorear una imagen real y que esta aparente ser solo un dibujo o simplemente delinear los objetos que aparecen en la pantalla. Otra de las opciones que tenemos con este equipo es lograr varios efectos en una sola imagen - por decirlo de alguna manera - "hacer efectos en los efectos". Este maravilloso juguete electrónico, al igual que otros equipos de post-producción digital como: AVECAS, ADO, ADA, ULTIMATE y PINACLE, sólo se encuentran en empresas grandes de televisión, no porque sea difícil su uso, sino por su elevado costo.

\* Otra de las creaciones es la del programa computarizado "Story Board", que es utilizado para animación y creación de historias, obteniendo excelentes resultados en menor tiempo; un ejemplo de su aplicación lo encontramos en la extraordinaria película documental en dibujos animados realizada en 1989 por el Mexicano Enrique Escalona "TLACUILO".

### Sistemas futuristas de televisión.

#### Televisión tridimensional.

A lo largo de los años se han dado numerosos intentos por conseguir la tridimensión en cine, aunque no han sido muy exitosos por el incómodo uso de las gafas polarizadas; sin embargo los expertos en tridimensión quieren llegar al más importante medio de comunicación de masas, la televisión. El principio en el que se basa la tridimensión es muy simple ya que la imagen tridimensional que captamos del mundo es una reconstrucción mental a base de dos vistas planas, una de cada ojo. El experimento que se está realizando en Japón no es ninguna novedad ya que anteriormente hubieron intentos como la ya nombrada en el capítulo 1 estereoscopia o cine en relieve. El equipo que acaba de salir al mercado en Japón se basa en lo siguiente: la cámara tiene dos objetivos separados entre sí 6.35cm, aproximadamente la misma distancia que hay entre los ojos. Cada objetivo toma 30 imágenes por segundo alternativamente. Cuando estas se reproducen en video las imágenes de los dos objetivos se alternan en la pantalla de televisión para conseguir el efecto, pero también en este caso el espectador debe colocarse unos lentes especiales conectados por un cable a un adaptador magnetoscópico. Los lentes actúan como obturadores ya que son cristales líquidos que se pueden opacar fácilmente, bloqueando la visión del ojo que hay detrás. El adaptador se encarga de controlar los cristales líquidos que se abren y cierran 60 veces por segundo sincronizadamente con el video.

Cuando una imagen del objetivo izquierdo está sobre la pantalla, el cristal del ojo derecho se vuelve opaco y viceversa. La mente no puede distinguir esta rapidez en la alternancia de las imágenes y las percibe por pares, izquierda-derecha casi simultáneamente, como lo hacen los ojos. De esta forma se consigue el efecto de tres dimensiones.

#### Alta definición

Uno de los avances tecnológicos que tendremos la oportunidad de ver en un futuro es la anteriormente nombrada "HDTV" (High Definition Television) o televisión de alta definición. Este sistema tiene como finalidad mejorar la calidad de la imagen incrementando al número de líneas por ciclo. Estamos hablando de que en un futuro no muy lejano nuestros receptores de televisión de formato 4X3 y 525 líneas por ciclo(1), figura (15), se conviertan en aparatos de 16X9 con 1250 líneas por ciclo, figura (16), haciéndose notar una gran diferencia; además de tener la opción de 150 canales y seleccionar el idioma que se desee incluyendo una banda sonora con calidad de disco compacto. La perfección de la imagen recibida permite apreciar detalles muy pequeños con una nitidez excelente.

(1) El sistema de líneas por ciclo que tienen nuestros televisores es una convención americana perteneciente al NTSC (National Television System Comité) y que maneja 30 cuadros/seg. También existen dos sistemas más, el PAL (Phase Alternation Line) de origen alemán y el SECAM (Sequential Couleur A Memoire) de origen francés; estos dos últimos manejan 25 líneas por ciclo y 25 cuadros/seg. Ahora bien, el motivo por el cual no podemos ver videos europeos en televisores americanos es precisamente por la diferencia de los sistemas manejados en América y en Europa.

Figura (15)



Figura (16)



Como podemos darnos cuenta aún falta mucho por ver en el fascinante mundo del video, la televisión y hasta en el cine; sin saber todavía que pasará con estos medios de comunicación dentro de 20, 30 o 40 años.

## CAPITULO 3

### EL VIDEO Y EL CINE

#### Cine y video; similitudes.

Casi la totalidad de las producciones para cine y televisión se efectuaban en película de 35mm, reservando el formato de 16mm para documentales, en su mayoría no comerciales ni profesionales; después, debido al alcance de la película negativa, se lograron realizar obras en 16mm, transferirlas ópticamente a 35mm y enseguida a un videocassette. El video ha surgido como una opción más para almacenar imágenes y a través de él se han solucionado un sin número de problemas como son de tipo técnico, rapidez y economía, sin que por esto se le reste importancia al cine. Se considera que una de las causas por las que ninguno de los dos ha sido sustituido por el otro es que, en ambos casos, con su respectiva técnica, se ha logrado crear toda una industria en la producción de imagen en movimiento.

El cine al igual que el video poseen, entre otras cosas, la capacidad del lenguaje por medio de la imagen y el sonido presentado simultáneamente. Estos dos aspectos se enriquecen utilizando métodos para engañar a los sentidos del ser humano, en especial a la vista y al oído. Cualquiera de estos dos medios audiovisuales llegan a nosotros de la misma forma (repetición consecutiva de cuadros por segundo a través de una pantalla, incluyendo el sonido sincronizado). Su producción es sumamente elaborada y requiere de un tratamiento especial de iluminación (con todas sus variaciones), ambientación, manejo de tiempos, etc.... según la idea de el o los realizadores; en ambos casos es necesario saber utilizar todo el equipo que se tenga disponible.

Por ejemplo, algunas cámaras disponen de una torreta giratoria con una selección de objetivos y en ocasiones solo van provistas del objetivo zoom por ser el más complejo, ya que permite seleccionar toda una gama de longitudes focales sin cambiar el objetivo ni una sola vez durante la filmación o grabación. Se puede utilizar un zoom rápido con impacto considerable o si se prefiere, también, se puede emplear un zoom lento combinándolo con un desplazamiento lento de cámara, de modo que este pueda pasar de una zona a otra de enfoque sin que el espectador aprecie el movimiento del zoom.

Ya es tanto el parentesco entre cine y video que muchos realizadores han mezclado técnicas de edición que son totalmente aplicables en los dos casos como los "fade-in-out", las disolvencias de una imagen con otra y los wiper o transiciones de imagen. Todas estas posibilidades han evolucionado de manera sorprendente llegando hasta la digitalización y por consiguiente a la rapidez en la edición. En un principio el cine era un método más seguro para las ediciones ya que no era lo mismo cortar la película exactamente en un fotograma que depender de un editor electrónico y de la reacción de su operador. Hoy en día el video ha igualado y tal vez superado la exactitud en el corte de edición y el movimiento real logrado por la sucesión de fotogramas en la pantalla consiguiendo una muy importante e innovadora posibilidad visual.

En lo que a sonido se refiere e igualmente en ambos casos hay varias opciones como la sonorización sincronizada durante el rodaje, la sincronización posterior, y grabando una banda sonora al mismo tiempo, pero por separado. El doblaje es aplicado en la misma manera que la voz de fondo o el comentario en "off".

Como observación podemos decir que gracias a la economía y rapidez del video, a la nitidez y textura del cine, se han logrado crear obras maestras que van desde los largometrajes llenos de efectos ópticos hasta los entretenidos y no menos asombrosos cortometrajes musicales (video clip).

#### Cine y video; diferencias.

Actualmente la mayoría de los programas que vemos en televisión son producidos en cintas, más sin embargo, son muchos los comerciales exhibidos por este medio que se realizan en película. Esto es debido a que el video-tape es más barato y rápido en su producción que la película, reduciendo todo el procedimiento a menos de la mitad en tiempo y dinero. Ahora uno de los motivos por los cuales se producen los comerciales en película es por que la duración de estos va de 1 a 3 minutos, y tomando en cuenta el tiempo tan corto los productores prefieren gastar más a cambio de la nitidez del cine; además, muchos comerciales son exhibidos en pantalla grande (salas cinematográficas). Con esto llegamos a la conclusión de que la película es mejor que la cinta para la pantalla grande, pero el video posee más resolución al ser exhibido en un sistema de red de difusión por la rapidez en su manejo; también es más rápido hacer copias de cinta que de película y la corrección de color y la revisión de tomas o escenas queda reducida a pulsar un botón, en vez de esperar las pruebas de laboratorio; de la misma manera, algunos efectos ópticos se pueden conseguir en un mismo lugar empleando dos cámaras de video con el sistema "gen lock" que sirve para sincronizar las imágenes de dos o más cámaras; en cine esto sería un trabajo más arduo.

Así han existido grandes diferencias técnicas con respecto a uno del otro, pero el video evoluciona cada día más a tal grado que, en muchos aspectos, ya ha igualado al cine y en algunos otros lo ha superado.

Una de las diferencias y quizás la más grande que tiene el cine con respecto del video, que este último, por el momento no ha igualado, es la textura de la imagen, por ejemplo, empezemos por el cine: esta se logra, como ya se ha dicho, en película, por medios fotográficos y reacciones químicas, dando como resultado una imagen compuesta de granos; esta puede ser vista a través de los positivos o si se desea ya sobre la pantalla. El video la logra en una cinta, con medios electromagnéticos traduciéndola en información y al momento de reproducir se hace el proceso inverso, pero la única forma de ver el resultado es a través de un monitor o una pantalla previamente adaptada. Además tomemos en cuenta que el primer caso carece del haz de luz y líneas horizontales tan características del sistema de televisión, siendo este el punto más importante en el porqué de la nitidez de imagen.

Podemos decir con toda seguridad que en un futuro la televisión, que es el medio de transmisión del video, igualará al cine en calidad visual con el sistema de alta definición, pero mientras existan los cortes horizontales, (frecuencia de barrido) sin importar el número de estos, no podrá ser igualada la textura de imagen que proporciona la película de cine.

### El lenguaje.

No debemos negar la importancia de la imagen en el mundo actual. Por donde quiera que vayamos, imágenes de todo tipo están reclamando nuestra atención, y es que a esta la tenemos presente y no podemos abstraernos de ella. Cada época ha tenido un determinado tipo de imágenes y el hombre se ha manifestado, a través de ellas, de distintas maneras, expresando diversos contenidos. La imagen además se dirige a la sensibilidad, nos gusta y la elegimos o la rechazamos porque nos disgusta y esta posibilidad se deriva de su presencia inmediata.

Lo que afecta los sentidos del hombre, toca su sensibilidad y su afectividad, lo que habla a su entendimiento y motiva su voluntad; todo ello entra y forma parte de él. La imagen cinematográfica ha afectado el sentido de la vista y desde la creación del cine sonoro ha afectado el sentido del oído; la combinación de estos dos ha reforzado la impresión del realismo en la imagen y sabemos el impacto que causa en el hombre lo que al mismo tiempo que se ve se oye. Con esto podemos decir que el cine, como lenguaje, sí influye en el hombre -positiva o negativamente?- eso depende de el uso que el haga y de la actitud que guarde frente al fenómeno.

La imagen cinematográfica es la realidad plástica y al estudiarla en referencia a la expresión brinda la apariencia de realidad sobre todo lo que se refiere al movimiento y al sonido, teniendo la cualidad de ofrecerse al espectador en un presente real y dejar su huella en él, de tal manera que el espectador, a través de ella, contempla solo la realidad que se proyecta en la pantalla.

Si el cineasta puede expresar su ser y su pensamiento por medio de las películas, es porque el cine es un lenguaje, pero quizá una de las cosas que más nos impresiona del cine es la sensación que nos brinda de estar contemplando, como ya dijimos, una realidad. El cine tiene un elemento fundamental llamado imagen y esta se sirve de la palabra como algo complementario.

Ahora si examinamos también el campo del video, no nos apartamos del cinematográfico, ya que desde la aparición de las técnicas electromagnéticas de registro y difusión audiovisual y, sobre todo desde su expansión con los videocassettes, aunque ambas áreas se han interpretado en varios sentidos, debemos recordar que en este caso lo único que marca la diferencia es la técnica utilizada en cada una de estas.

Lo definitivo del cine y el video es que su lenguaje se debe a la posibilidad que estos tienen de conseguir y presentar imágenes en movimiento, recordando que este fue un sueño del hombre desde la prehistoria.

## CAPITULO 4

### LABOR E IMPORTANCIA DEL COMUNICADOR GRAFICO EN LA REALIZACION DE CINE Y VIDEO

#### Introducción.

Alguna vez nos hemos puesto a pensar qué pasaría con nosotros si tomáramos parte en la realización de una película o tal vez en una telenovela, ya sea adelante o detrás de las cámaras; que función específica nos gustaría desempeñar. Posiblemente jalando cables; quizás tomar la cámara y convertirnos en el ojo del espectador; otra opción pudiera ser darle vida al escenario por medio de la iluminación o pensar en la maravillosa experiencia de dirigir una producción. Otros querran actuar al lado de la actriz o galán de moda. De una u otra forma todos hemos formado parte de ese sueño.

Mucha de la gente que labora y ya tiene un lugar clave en este medio se han formado empíricamente, es decir, a través de la práctica y jamás se han tomado la molestia de instruirse teóricamente; esto no quiere decir que sean o no capaces de realizar una función satisfactoriamente, pero para estas personas el mundo de la producción se dió a partir de tomar la herramienta de trabajo, cualquiera que esta sea, sin importarle la justificación de su manejo. Hemos tocado un punto de relevancia: la preparación teórico-profesional y en este caso hablaremos específicamente del licenciado en Comunicación gráfica.

Este profesional debe estar consciente y aceptarse como una persona preparada y llena de cualidades creativas para intervenir en la realización de cine y video, ya que estas dos áreas le ofrecen posibilidades de madurez teórica, pero sobre todo práctica. En cualquier momento las alternativas pueden no darse solas y depende del interés de cada individuo el ganar importancia y un lugar clave en la industria.

Para que quede más claro veamos antes que nada qué es la Comunicación gráfica: es la disciplina teórico-práctica implicada a factores de tipo económico, ideológico y estético que tiene por objeto solucionar necesidades de información, traduciendo los mensajes a símbolos gráficos para su difusión y rápido entendimiento. Dicho de otra manera: lograr que las imágenes hablen por sí solas, siendo válido el adecuado uso de la tipografía. Ahora bien, la importancia y valor del comunicador gráfico dentro del ambiente del cine y el video empieza desde la elaboración de títulos y créditos, que aunque mucha gente les resta interés, es una tarea sumamente importante, siendo estos los elementos que dan entrada y salida al film o programa; además de que nos proporcionan la información y nos dan los primeros aspectos de lo que vamos a ver, y resueltos de una manera creativa atraen al espectador a saber quién lo hizo y cómo lo hizo.

Todos los que ingresan a esta licenciatura de antemano poseen el don de la imaginación y el fácil control de sus manos para tomar una herramienta y plasmar un rostro, un paisaje o tal vez crear un símbolo innovador, pero aún no se han dado cuenta de lo que significa tomar la herramienta, en este caso la cámara; atrapar una imagen, sentir la experiencia de revelar el rollo y ver como de manera increíble la imagen va apareciendo lentamente en el papel; pero la tarea no ha quedado ahí y el afán por aprender nuevas cosas nos hace llegar a la etapa de los efectos visuales y su "misterio", al igual que todo lo que encierra la carrera.

El comunicador gráfico tiene no solo la necesidad de tomar un lápiz y un pincel, porque como profesional y sabiendo lo indispensable que es usar todos los instrumentos de trabajo nunca debe haber conformidad con lo que tiene o cree tener, pues su campo abarca muchos aspectos y/o ambientes; en este caso le toca el turno al cine y el video. Ahora veremos lo que él hace y como lo realiza.

El proceso de elaboración se divide en cuatro partes: pre-producción que va a determinar el medio en que se presentará la obra, el contenido y sus aspectos técnicos; producción o realización de la obra en cualquiera de los dos medios o en ambos; y la post-producción que consiste en editar y enriquecer imagen y sonido con efectos de cualquier tipo utilizando todo el material que se tenga disponible; dando fin con la promoción de la obra, es decir, darla a conocer al público. Todo este proceso se desglosa con más detalle a continuación

#### Etapa de pre-producción.

El comunicador gráfico interviene de manera directa en la pre-producción o elaboración de guiones aplicando en esta faceta de trabajo su habilidad como dibujante como es el caso del (Story Board), así como su percepción para visualizar cada escena y ordenar los tecnicismos como los movimientos de cámara y cómo y en que momento introducir la música.

Empezaremos por comentar cual es su función desde el inicio de una producción y a esto le llamaremos la elaboración de guiones o pre-producción, pero para esto debemos saber primero que es un guión y para que sirve: un guión es una guía para realizar: televisión, cine, teatro, etc... y debe contener tema y mensaje. Ahora bien, cuáles son los tipos de guión que el comunicador gráfico debe manejar para hacer cine o video.

Existe el guión descriptivo que es el que nos dira: el titulo de la obra, que tema toca, cuál es su objetivo, qué tipo de medio se utilizará para exponerlo, su tiempo de duración, el tipo de espectador al que va dirigido, en donde se va a exhibir; de igual manera debe contener una síntesis de la obra y por último los recursos, el presupuesto y el tiempo en que se va a realizar.

Al elaborar este guión el comunicador gráfico sabe que este paso representa mucho para darse cuenta qué es a lo que se quiere llegar y en otros casos se convierte en la palabra final y confianza que deposite el productor en él.

El siguiente guión es el literario que se conoce mejor como: el cuento, la novela, en si la historia ya desarrollada, pero sin segmentarla en escenas; esto quiere decir algo así como estar leyendo un libro. Aquí su intervención se da cuando se realizan las posibles adaptaciones a la obra, pues muchas veces al leerla esta puede representar complicaciones al traducir los textos en imágenes.

En seguida tenemos el guión ilustrado o story board y es aquí en donde la creatividad y la facilidad para visualizar empieza a entrar en acción; también es el momento para dibujar de una manera rápida, pero clara, cada una de las escenas o por lo menos las más importantes que conformarán la producción, concibiendo como irán acompañadas, que tipo de encuadres intervendran para enriquecer la imagen y el sonido. No es necesario escribir y dibujar todo detalladamente, pero sí se debe utilizar criterio para decidir cuál sera la mejor manera de plasmar todo claramente de la manera más sintetizada.

Después tenemos el guión técnico y este nos ayudará a programar tiempos de imágenes y sonido; además de indicar la manera en que entran y salen estos dos elementos, es decir, que tipo de efectos se van a utilizar para mejorar lo que estamos viendo y oyendo.

Otro de los pasos a seguir es la ruta de desarrollo a la que también podemos llamar agenda de trabajo, que nos servira para tener un mejor control del tiempo durante la filmación o grabación y la post-producción o edición del trabajo.

Es necesario aclarar que muchas veces se dan cambios de horario imprevistos, los que deben ser aclarados para evitar confusiones. También es necesario elaborar una lista ordenada de locaciones aunada a la ruta de desarrollo. Esta lista nos va a servir para controlar qué hacer y en donde.

Ya teniendo todo lo anterior en orden se hará la lista de pre-producción que incluya los siguientes puntos: cantidad de actores que van a intervenir, escenarios que se van a utilizar, ya sean naturales o prefabricados y las observaciones que se tengan que hacer aclarando si hay algún elemento simulado o alterado, y especificar cuál es.

Ahora toca el turno de las fichas fonográficas. Estas tienen como función recopilar los datos de la música que vaya a intervenir en la producción, y deben contener toda la información de como formarán parte en lo que se está haciendo, así como los datos del autor, intérprete, tiempos, etc.

Y como último paso en la pre-producción tenemos la elaboración de los croquis de escenarios. En estos debemos señalar elementos como el número de cámaras que se utilizarán, sus posiciones, así como la manera en que se van a desplazar; además se deben poner señales que marquen la ubicación de los actores, sus movimientos, y simular todos los elementos que saldrán al aire como parte del escenario.

#### **Etapas de producción.**

A partir de este momento da inicio a lo que llamaremos producción de la obra, esto es el "cámara acción" o el "corre video tape". El papel que el comunicador gráfico desempeña en esta parte del proceso es de mucha relevancia, pues aquí entra en juego la práctica y el hacer que realmente lo que se tenía previsto de resultado; con esto queremos decir que muchas veces lo que tenemos previamente visualizado en los guiones no funciona al realizarlo.

Esto ocurre con mas frecuencia cuando la persona está en la etapa de aprendiz, llegando a la conclusión de que es más fácil controlar todo a través del tiempo y de la práctica, y estar en contacto constante con todo en equipo de trabajo, desde la utilería pasando por la iluminación, el manejar una cámara y saber las opciones que nos da como el controlar la cantidad de luz; si se trata de cine, la velocidad a la que vamos a rodar; que tipo de lente vamos a utilizar; también se debe ver que tipo de luz es la más indicada y como se va a hacer uso de ella. Todos estos aspectos técnicos son fáciles de comprender, pero como ya se ha dicho, solo la práctica hace al profesional.

Un detalle importante es la actuación y en esto el comunicador gráfico colabora creando el maquillaje, las gesticulaciones; quizás los movimientos corporales y todo lo que tenga que ver con enriquecer el cuadro de acción, lo que podríamos llamarlo asistir en la dirección de escena.

#### Etapa de post-producción.

En la post-producción podemos enumerar otras alternativas como la elaboración de textos y créditos, que tienen muchas opciones. Existen sistemas muy baratos, pero eficaces como la utilización de las bobinas de papel que van girando y nos muestran los textos.

El manejo de la animación también es válido. Este caso se puede ver en la película "Los valientes vampiros asesinos", mejor conocida en México como "LA DANZA DE LOS VAMPIROS.", realizada en 1967 por Roman Polanski. En ella se puede apreciar que la tipografía nos da la apariencia de estar hecha con sangre, de la que una gota escurre por la pantalla de arriba hacia abajo mostrando los textos.

También existen efectos logrados por computadoras de los que se pueden conseguir imágenes sorprendentes. Un ejemplo de su utilización es en la película "SUPERMAN.", dirigida en 1978 por Richard Donner, en la que los textos aparecen dando la impresión de que van volando y a su paso van dejando una estela de luz.

Se puede usar igualmente la transparencia, siendo este un medio económico y que logra muy buenos resultados. Una de las alternativas que nos ofrece esta técnica es la serie de efectos que se logran con la caja de luces que pueden ser lograr texturizar, dotar de resplandor; en fin dar vida a lo que estamos viendo. Por supuesto que estos efectos se pueden lograr más rápido en computadoras, existiendo el generador de caracteres que consiste en un teclado conectado a un monitor en el que aparecen los textos. Su utilización es idéntica al de una máquina de escribir convencional y pulsando algunos otros botones más se consiguen efectos diversos. El anteriormente nombrado "Paint box" también forma tipografía de la misma manera que el generador de caracteres, pero con más posibilidades de efectos, dotando de profundidad y movimiento, pero sobre todo de carácter a los textos y las gráficas que se manejen.

En la edición de la imagen la labor del comunicador gráfico marca el interés que el espectador vaya a tener con respecto a la obra; pero cuál es el concepto de edición. La edición es: el enlace, por así decirlo, mecánico entre una imagen y otra. Un modo de hacer las cosas es por ejemplo, utilizar un fondo oscuro para los textos y darle entrada a la imagen con un "fade-in" mientras que la música acompaña a esta secuencia. A lo largo de la obra, y según el criterio del comunicador gráfico, es posible utilizar ya sea las disolvencias, los "wiper" o las superimposiciones para darle valor al significado de las imágenes.

## Etapa de promoción.

Al igual que muchos otros espectáculos el cine y el video necesitan de promoción, y esta se da utilizando medios como: el comercial, el cartel, el folleto; aquí establecemos otra opción para el profesional, que interviene en aspectos como: la concepción de diagramación, bocetaje, elaboración de doormis, y hasta elegir el medio de reproducción que más convenga según los objetivos. Todas las posibilidades se acrecentan a medida que el profesional quiera, tomando en cuenta que entre sus manos tiene la responsabilidad de la experimentación y poniendo en práctica lo que, como comunicador gráfico, es capaz de hacer. Ahora es necesario saber en donde se inicia el porqué de su aptitud para desarrollarse en este ambiente.

Ya cuando todo el trabajo está terminado se establecerá porqué medios llegará al público. Existen: la televisión, el cartel, el folleto, la invitación, si así se le quiere llamar. Aquí el comunicador gráfico puede intervenir desde la concepción hasta la elaboración y el medio en que se reproducirá la propaganda. Por ejemplo en el caso de la televisión él puede participar en cómo estructurar el comercial, es decir, seleccionar las escenas que intervendrán para llamar la atención del público. En el cartel, la folletería, etc..., puede elaborar el bocetaje, la diagramación, elegir los colores más adecuados, hacer la ilustración con la combinación de las escenas más adecuadas e importantes, manejar la distribución de los elementos que conformarán el cartel; puede escoger el tipo de papel que se va a utilizar y también el tipo de reproducción más adecuado.

Siempre debe tomar en cuenta el tipo de público al que va dirigido y en donde se van a colocar los carteles, refiriéndose a la sala cinematográfica o la calle. Todos estos detalles se van acalarando con el ejercicio continuo.

La aptitud del comunicador gráfico para expresarse por medio de las imágenes lo pueden llevar, además del cine y el video, a mundos tan fascinantes como se lo proponga, dándole vida a tantos personajes, lugares y formas que habitan el mundo de la imaginación.

### Como lo hice.

Con respecto a la diagramación para guiones y listas de producción cada empresa y/o persona tiene establecida su propia forma de trabajar y de entender lo que hace.

Ahora utilizando mi criterio como comunicador gráfico propongo una diagramación de guiones que considero es adecuada, y habiendola elaborado de la siguiente manera : Primero, hablando del story board, aparecen los datos de relación de la hoja como su número, nombre de la obra y la secuencia; en seguida del lado izquierdo la descripción de la imagen y su número, abajo la descripción del sonido; del lado derecho se ilustra un cuadro que nos indica el espacio en donde se hará el dibujo de la escena -este cuadro puede representar muchas características, como ser una pantalla de televisión o como en el caso de mi guión simula un fotograma de cine-. Hablando del guión técnico también separo imagen del sonido y a estos dos los subdivido en cuatro partes; en imagen incluyo: descripción de la escena, su tiempo parcial, el total y por último los efectos que pudieran haber; en audio tenemos: voz (diálogo y/o sonidos naturales), música, tiempos y efectos. Con croquis de escenario cada hoja está dividida en cuatro espacios para realizar los dibujos y abajo de estos espacios tenemos dos líneas para describir que escenas son las que se dibujaron y posiciones de cámaras. Tratándose de la ruta de desarrollo, lista de producción, lista de locaciones, guión descriptivo y fichas fonográficas, los he manejado como una lista convencional, llevando un orden en los datos que manejo, es decir, aclaro, cuando es necesario, de que obra estoy hablando.

2 Parte

## INTRODUCCION

Esta segunda parte, que es la continuación del capítulo 4, contiene los guiones que conforman la etapa de pre-producción de la obra que, conjuntamente con la escrita, he elaborado haciendo uso de los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera y más, y de mi criterio como comunicador gráfico; consiste en utilizar al video como soporte y medio de producción, utilizando el formato V8. El equipo con que conté es el que menciono en el guión descriptivo; (ninguno de los actores había tenido experiencia en la actuación). El objetivo de este ejercicio es hacer notar que un comunicador gráfico puede resolver problemas principalmente de producción y post-producción.

Considero que con el resultado obtenido en mis videos conseguí lo que quería transmitir con ellos, pero quiero que se tomen en cuenta los siguientes puntos:

1.- Es una obra subjetiva, entendiéndose por esto, una concepción propia de los cuentos que realicé.

2.- Es un trabajo experimental hecho con medios caseros, cuidando lo mejor posible todos los detalles; (sólo en la edición tuve la fortuna de hacerla en equipo de 1plg.)

3.- No pretendo limitar la creatividad del comunicador gráfico, pero tampoco se deben pasar por alto los canones establecidos ya que sólo conociéndolos bien los podremos romper.

\* En esta producción realicé la mayoría de los puntos ayudado por gente que de una u otra forma comparte mi inquietud y con los que trabajo día con día para mejorar lo que hago (hacemos), aunque aún no contamos con los recursos de producción de las grandes empresas.

## RESEÑA

En los años de secundaria, 1977-80, tomé por primera vez el libro: "Cuentos de Horacio Quiroga" poniendo especial atención - por recomendación de mis hermanos mayores- en los cuentos: "Juan Darien", "La gallina degollada" y "El almohadón de plumas." y por último uno que, por el título, me lo recomende yo mismo: "Más allá". La forma en que el autor describía a los personajes y sus situaciones terminó por envolverme a tal grado que leí una y otra vez cada historia hasta hacerlas parte de mi imaginación.

Aproximadamente 4 años más tarde me nació el amor por el cine, empezando a ver películas como: "2001 una odisea espacial", "El inquilino" sólo por mencionar algunas. El tiempo pasó y me hice la pregunta: quienes hacen ese trabajo? y la única forma de contestármelo era poniendo atención en los créditos; así fue como conocí al talento que hay detrás de las cámaras, y la admiración hizo que el amor se convirtiera en pasión, empezando a enriquecer visualmente con directores nacionales e internacionales; entonces me fijé una de mis principales metas: dirigir cine y realizar obras que al leerlas me han dejado huella, como con Quiroga.

Ahora que mi carrera me ha dado la oportunidad de conocer algunas técnicas sobre cine y video mi entusiasmo se ha fortalecido aun más, y teniendo la oportunidad de elaborar una tesina sobre cine y video, porque no apoyarla con una obra de Quiroga echa por mí en video. La elección de los cuentos fue difícil y por motivo de tiempo y facilidades tenían que ser solo dos: "La gallina degollada" y "El almohadón de plumas", eliminando este último porque su producción exigía demasiado tiempo; después un amigo cuyo pasatiempo es escribir, me mostró uno de sus cuentos titulado: "La última fuga", este era un cuento con la suficiente fuerza y además fácil de producir.

Para musicalizar las historias he utilizado Rock y música instrumental, tratando de adecuar cada pieza a las imágenes que se están viendo.

Finalmente quiero aclarar que estos cuentos realizados en video son de carácter experimental, poniendo toda la atención y amor en ellos. El experimento consistió en trabajar con gente que nunca hubiera tenido experiencia en la actuación y desde luego que aceptaran trabajar frente a las cámaras. Por otro lado el equipo de producción lo formé con amigos que he conocido dentro y fuera de la ENAP y que comparten mi inquietud.

Deseando que de una u otra forma disfrutes los cuentos.  
M.A.R.P. 1991

## GUIÓN DESCRIPTIVO

**Título:** "Cuentos de amor, de locura y de muerte"

**Tema:** Amor, locura, muerte y ficción.

**Objetivo:** Hacer una producción en video, experimentando con equipo casero y gente que no haya tenido experiencia en la actuación; esto es para desarrollar dos historias; la primera de ellas nos expone el amor y el horror de una manera subjetiva, es decir, creada por los mismos personajes, y no por algo ajeno a ellos; el segundo toma la realidad y la transforma por medio de los hechos a una ficción muy simple.

**Técnica:** Video

**Tiempo:** 27:45 minutos

**Tipo de espectador:** Edad: 14 años en adelante

Escolaridad: nivel medio

Estatus social: clase media

Sexo: ambos

Región: ciudades en general

Religión: cualquiera

Afición: los que gustan de ver trabajos experimentales

**Presentación:** Examen profesional

**Sinopsis:** Obra No 1 "La gallina degollada"

Un típico cuento de horror en el que se conjugan la fría y escalofriante objetividad de los hechos; transcurriendo en una historia con un inicio desbocante y representativo, en el que se combina el clímax de un atardecer y las estrepitosas risas de los idiotas. Una situación matrimonial que toca dos aspectos contrastantes; por un lado un cariño excesivo y por el otro la ausencia del mismo; esto trae como consecuencia un final trágico, pero esperado... como la muerte.

Obra No 2 "Luz blanca/Blanco caliente"

La última fuga

Una historia de narcotraficantes en la que se combina la realidad y la fantasía; llevada en una forma pesada y repetitiva. Los sucesos aparentemente tienen una explicación lógica; una reacción violenta atrae a lo fantástico, haciendo que el final llegue de dos maneras; la primera inexplicable, pero justificada por el miedo a una fuerza superior; y la otra por demás ordinaria y que envuelve a los hechos.

Equipo: 2 camcorder video de 8mm

2 cassettes de video de 8mm

1 tripode

2 lámparas

1 cámara fotográfica

1 computadora

2 máquinas editoras de video de 1plg

1 mezcladora de sonido

2 videocassetteras de alta fidelidad (VHS)

Recursos humanos: guionista

ilustrador(1)

productor(2)

escenógrafo

ambientador

iluminador(3)

escritor

editor(4)

camarógrafo(5)

Ing. de sonido(6)

asistencia(7)

dirección

Todos los puntos fueron realizados por Martín Ruiz, excepto en los siguientes junto con: (1) Leticia Morales; (2) Sofia Piña y Augusto Trejo; (3) Javier Danel, Miguel Esteves y Miguel Tapia; (4) Televisa San Angel; (5) Manuel Ruiz y Jesús Pastrana; (6) Manuel Ruiz y Juan Frausto; (7) Marco Meraz y Manuel Ruiz.

Presupuesto: \$ 500,000.00 (quinientos mil pesos).

Tiempo de realización: A partir de la elaboración de los guiones a la post-producción se llevó un total de 6 meses (marzo-mayo, noviembre-enero).

#### RUTA DE DESARROLLO

Se inicia la elaboración de los guiones el día 15 de enero y concluye el 8 de febrero de 1990.

La producción del primer video se inicia el 10 de marzo y se termina el 21 de abril de 1990. (se trabaja únicamente los fines de semana).

La producción del segundo video se inicia el 5 de mayo y se termina el 12 de mayo de 1990. (se trabaja sólo los fines de semana).

El 21 de mayo de 1990 se inician las pláticas para la edición.

El 19 de noviembre de 1990 se inicia la edición de los videos y se termina el 28 del mismo mes. (se trabaja únicamente de las 17hrs a las 3hrs cada tercer día).

La musicalización se inicia el 18 de enero de 1991 y concluye el 19 del mismo mes.

## LISTA DE LOCACIONES

### "La gallina degollada"

El primer video se realizó en una casa ubicada en la calle Priv. Rancho la Virgen No 4 Col. La Joya Tlalpan; en un parque ubicado en el centro de Tlalpan, a un costado del palacio municipal y en un departamento ubicado en la calle Priv. Rancho la Virgen No 15-2.

### "Luz blanca/Blanco caliente"

#### La última fuga

El segundo video se realizó unicamente en la casa ubicada en la calle de Xochicalco No 19 Col. Narvarte.

LISTA DE PRODUCCION

"La gallina degollada"

Actuación	Escenarios	Observaciones
8 actores	una casa , un departamento y un parque ubicados en la Col Tlalpan Joya	preparar una gallina para que aparente estar degollada y en la última escena simular sangre en el piso

"Luz blanca/Blanco caliente"

La última fuga

Actuación	Escenarios	Observaciones
6 actores	una casa ubicada en la Col. Narvarte	simular droga (cocaína), se utiliza una pistola con balas de salva (solo un disparo), utilización de una luz artificial de 500 watts

## LA GALLINA DEGOLLADA.

Los tres hijos idiotas habían sido algún día el encanto de sus padres. Ahora permanecían todo el día sentados en el patio, en el suelo. Tenían la lengua entre los labios, los ojos estúpidos y volvían la cabeza con la boca abierta.

El patio estaba ubicado en la parte central de la casa, tenía la superficie pavimentada y un pequeño jardín al lado que colindaba con el cuarto de los hijos. Los jovencitos siempre estaban sentados dando la espalda al jardín, siendo este el lugar ideal para ver la puesta del sol, tras la línea de montañas que se divisaba sobre el techo de la casa; y allí se mantenían inmóviles, con los ojos fijos en el intenso color rojo del sol al ocultarse, entonces los idiotas tenían fiesta. La luz enceguecedora llamaba su atención al principio, poco a poco sus ojos se animaban; se reían al fin estrepitosamente, congestionados por la misma hilaridad ansiosa, mirando el sol con alegría bestial.

Otras veces, alineados en el suelo, zumbaban horas enteras imitando los sonidos que se hacían escuchar. Los ruidos fuertes sacudían así mismo su inercia, y corrían entonces mordiendo la lengua y mugiendo, alrededor del patio. Pero casi siempre estaban en el suelo, con las piernas colgantes y quietas, empapando de glutinosa saliva el pantalón.

El mayor tenía 18 y el menor 15 años. En todo su aspecto sucio y desvalido se notaba la falta absoluta de un poco de cuidado maternal.

Después de un considerable tiempo de casados Mazzini y Berta habían orientado su estrecho amor de marido y mujer hacia un porvenir más vital: un hijo. Que mayor dicha para dos enamorados que esa honrada consagración de su cariño, libertado del vil egoísmo de un mutuo amor sin fin ninguno y, lo que es peor para el amor mismo, sin esperanzas posibles de renovación.

Cuando tuvieron el primer hijo Mazzini y Berta vieron cumplida su felicidad viendolo crecer sano y radianté; pero con su primer hijo y con los dos siguientes unas extrañas convulsiones terminaron con la vida normal de los niños. Ya no en el caso del último intento por engendrar uno normal, siendo como resultado una preciosa niña a la que le pusieron por nombre Berta; tenía la tez blanca y cabello y ojos castaños; en ella esa extraña enfermedad no tuvo presencia, poniendole todas las atenciones y complacencias que la pequeña llevaba a los más extremos limites del mimo y la mala crianza, haciendo que cumplieran todos sus caprichos.

Si aun en los ultimos tiempos Berta cuidaba siempre de sus hijos, al nacer Bertita se olvido casi del todo de ellos. su solo recuerdo la horrorizaba, iniciando con el cambio de pronombre: "tus hijos". Y como a más de insulto habia la insidia la atmosfera se cargaba.

- Donde está Bertita ? - Preguntó Mazzini que acababa de entrar.

- Durmiendo - Berta contestó casi sin ponerle atención mientras leía.

Guardaron silencio por un momento.

- Me parece - Agregó Mazzini en el momento que tomaba el jabón para lavarse las manos - que podrías tener más limpios a los muchachos. -

Berta continuo leyendo como si no hubiera oído.

- Es la primera vez que te veo inquietarte por el estado de tus hijos. -

Mazzini volvió un poco la cara a ella con una sonrisa forzada.

- De nuestros hijos, me parece? -

- Bueno, de nuestros hijos, te gusta así? - alzó ella los ojos.

Esta vez Mazzini se expresó claramente:

- Creo que no vas a decir que yo tengo la culpa, no? -

- ¡Ah, no! - se sonrió Berta muy palida - ¡pero yo tampoco, supongo!...!no faltaba más!... - murmuró.

- Que no faltaba más? - preguntó Mazzini.

- ¡Que si alguien tiene la culpa no soy yo, entiendolo bien; esto es lo que queria decir!. -

Su marido la miró un momento con brutal deceso de insultarla.

- ¡Dejemos! - articuló, secandose por fin las manos.

- Como quieras, pero si quieres decir... -

- ¡Berta! - interrumpió con una mirada llena de enojo.

- ¡Como quieras! -

- Disculpame Berta, vengo cansado no quise alterarme -

Este fué el primer choque que sacudió su relación y al que le siguió una amorosa reconciliación conjugada con la felicidad de tener a Bertita.

Pero la paz aun no habia llegado a sus almas, pues la menor indisposición de su hija echaba afuera, con el temor de perderla, los rencores de su descendencia podrida. Habían acumulado hiel sobrado tiempo para que el vaso no quedara distendido, y al menor contacto el veneno se vertía afuera, y al día siguiente Mazzini entró a la casa buscando a su hija.

- ¡Bertita!...!Bertita!, donde estas princesa - decia con un sobrado acento de cariño.

Berta que se encontraba en la cocina le contestó con tono de burla.

- ¡Aquí estoy mi cielo! -

- No te busco a ti sino a mi hija - le dijo Mazzini con indiferencia.

Desde el primer disgusto emponzoñado se habían perdido el respeto, y si hay algo a lo que el hombre se siente arrastrado con cruel fruición es, cuando ya se comenzó a humillar del todo a una persona; y si antes se contenían por la mutua falta de éxito, ahora que este había llegado, cada cual, atribuyendolo a sí mismo, sentía mayor infamia por los engendros que el otro le había forzado a crear.

Con estos sentimientos, no hubo ya para los tres hijos mayor afecto posible. La sirvienta los vestía, les daba de comer, los trataba con visible brutalidad, no los lavaba casi nunca; pasaban casi todo el día sentados en el suelo, abandonados de toda remota caricia.

Mazzini se dirigió con entusiasmo a la recámara donde estaba Bertita. La niña, resultado de las golosinas que era a los padres absolutamente imposible negarle, tenía escalofrío y fiebre.

- ¡Oh, no! - dijo Mazzini espantado al momento que gritaba.

- ¡Berta, ven pronto! -

El temor de verla morir o quedar idiota torno a reabrir la eterna llaga.

Hacia tres horas que no hablaban, y el motivo fué, como casi siempre, los fuertes pasos de Mazzini para empezar la discusión, pero con más violencia.

- ¡Mi dios!, no puedes caminar más despacio? -

- Bueno, es que me olvido; ¡se acabó!, no lo hago a proposito -

Ella se sonrió, desdeñosa.

- ¡No, no te creo tanto! -

- Ni yo jamás te hubiera creído tanto a tí... ¡insana! -

- ¡Que!, que dijiste? -

- ¡Nada! -

- ¡Sí, te oí algo. Mira no se lo que dijiste, pero te juro que prefiero cualquier cosa a tener un padre como el que has tenido tú! -

Mazzini se puso pálido.

- ¡Al fin! - murmuró con los dientes apretados - ¡al fin, víbora, has dicho lo que querías! -

- ¡Sí, víbora, sí!, pero yo he tenido padres sanos, ¿oyes? . ¡Mi padre no ha muerto de delirio; yo hubiera tenido hijos como los de todo el mundo; esos son hijos tuyos; los tres tuyos!

Mazzini explotó a su vez.

- ¡Víbora insana!...!Eso es lo que te dije. Preguntale el médico quien tiene la mayor culpa de la meningitis de tus hijos: Mi padre o tu pulmon picado!, ¡víbora! -

Lo siento Berta no quise herirte, el ver a Bertita enferma me altera -

Ya después de un rato la ligera indigestión había desaparecido, y como pasa con todos los matrimonios que se han amado siquiera una vez, la reconciliación llegó tanto más efusiva como hirientes fueron los agravios.

Al día siguiente mientras Berta se levantaba, se dirigió al baño y escupió sangre. Las emociones y el mal rato pasado tenían, sin duda, la culpa.

Al medio día decidieron salir, después de almorzar. Como apenas tenían tiempo, Berta ordenó a la sirvienta que matara a una gallina.

El día, radiante, había arrancado a los idiotas de su lugar. De modo que mientras la sirvienta degollaba en el lavadero al animal, desangrandolo con persimonia (Berta había aprendido de su madre este buen modo de conservar fresca a la carne), creyó sentir algo como respiración tras ella. Volvióse, y vió a los tres idiotas, con los hombros pegados uno a otro, mirando estupefactos la operación. Rojo...rojo...

- Chamacos morbosos que están haciendo aquí -

- ¡Señora!, los niños están aquí en la cocina -

Berta que se encontraba peinando a su hija, no quería que jamas pisaran allí. Y ni aun en esas horas de pleno perdon, olvido y felicidad reconquistada podía evitarse esa horrible visión porque, naturalmente, cuanto más inténso eran los raptos de amor a su marido e hija, más irritado era su humor para con los monstruos.

- ¡Que salgan, María!, ¡echelos, echelos, le digo! -

Las tres pobres bestias, sacudidas, brutalmente empujadas, fueron a dar a su lugar en el patio.

Después de almorzar salieron todos. La sirvienta fué a distraerse un poco con sus amistades y el matrimonio simplemente a pasear por los parques. Al bajar el sol volvieron; pero Berta quiso saludar un momento a sus vecinos de enfrente. Su hija se escapó enseguida a su casa.

Entre tanto los idiotas no se habian movido de su lugar. El sol seguía su camino hacia el horizonte entre pequeñas nubes grises que agudizaban su resplandor, y ellos contemplaban ese fabuloso espectáculo. Su hermana, cansada de cinco horas paternas, quería observar por su cuenta el movimiento del sol hacia el horizonte, buscando el mejor punto para ver; su mirada se detuvo en la azotea de la casa, quería subir, eso no ofrecía duda. Observando a su alrededor su mirada se topó con las escaleras que estaban ubicadas al fondo del patio y que conducían, para su fortuna, al techo de la casa.

Mientras tanto los tres idiotas, con su mirada indiferente veían como su pequeña hermana se dirigía hacia la escalera disponiéndose a subir. Pero la mirada de los idiotas se había animado; una misma luz insistente estaba fija en sus pupilas. No apartaban los ojos de su hermana, mientras creciente gula bestial iba cambiando cada línea de sus rostros. Lentamente avanzaron aproximándose a su hermana. La jovencita empezaba a escalar la escalera y debajo de ella los seis ojos clavados en los suyos le dieron miedo, y sintiéndose cogida de la pierna empezó a gritar.

- ¡Sueltenme!...!sueltenme! al momento que sacudía la pierna en un intento por safarse, pero entonces se sintió arrancada y cayó.

- ¡Mamá...mamá...papá! - lloró imperiosamente tratando aun de safarse de las manos de sus monstruosos hermanos.

- ¡Mamá, ay pap...! - no pudo gritar más. Uno de ellos le apretó el cuello, apartando los bucles como si fueran plumas, y los otros la arrastraron de una sola pierna hasta la cocina, donde esa mañana se había desangrado la gallina, bien sujeta, arrancándole la vida segundo por segundo.

Por otro lado Mazzini en la casa de enfrente platicaba con su amigo del porque del mal de sus hijos.

- Te noto preocupado Mazzini, es por lo de tus hijos verdad -

- Si, cada vez estoy más preocupado; los médicos nos desaucearon, parece que los niños se van a quedar idiotas de por vida. Tu sabes que desde que tuvieron esas convulsiones al año y medio de edad ya no han reaccionado -

No terminaba de platicar con su amigo cuando escuchó minimamente el grito de su hija; y Berta que venía de una larga platica en la cocina le comentó.

- Mazzini, Me parece que nos llama Bertita -

Inquietos prestaron oído, pero no oyeron más.

- Estas preocupada verdad -

Al llegar a la casa, mientras Berta iba a dejar su abrigo Mazzini avanzó en el pasillo.

- !Bertita! -

Nadie respondió.

- !Bertita!- alzó más la voz ya alterada.

Y el silencio fué tan fúnebre para su corazón siempre aterrado, que la espalda se le heló de horrible presentimiento.

- !Mi hija...mi hija! - corrió ya desesperado hacia el patio, pero al pasar frente a la cocina vió en el piso un mar de sangre. Empujó violentamente la puerta, entornada, y lanzó un grito de horror.

Berta, en la recámara, al oír el angustioso llamado del padre aunado al grito de horror, respondió con un movimiento alterado y lleno de pánico, lanzandose precipitada por el pasillo hasta la cocina, Mazzini lívido como la muerte, se interpuso, conteniendola.

- !No mires!...!no entres! -

Berta alcanzó a ver el piso inundado de sangre, y con un grito de horror se hundió entre los brazos de Mazzini...

PAG DE GUIDON. 1

PELICULA LA GALLINA DEGOLLADA.

SECUENCIA 1

DESCRIPCION ESC. No 1

LONG SHOT DEL PATIO

LOS NIÑOS ESTAN SENTADOS

SONIDO

MUSICA DE FONDO

MEZCLADA CON SONIDOS NATURALES

DESCRIPCION ESC. No 2

FULL SHOT A LOS NIÑOS

SONIDO

MUSICA DE FONDO Y SONIDOS NATURALES,  
EMPIEZAN RISAS

DESCRIPCION ESC. No 3

CLOSE UP A CADA UNO,  
TRAVELING A LA DERECHA

SONIDO

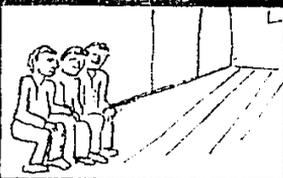
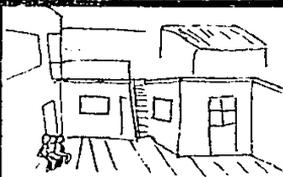
MUSICA DE FONDO Y SONIDOS NATURALES,  
SE OYEN RISAS

DESCRIPCION ESC. No 4

CLOSE UP FINALIZA TRAVELING

SONIDO

MUSICA DE FONDO Y SONIDOS NATURALES,  
RISAS



PAG. DE GUIÓN. 2

PELICULA LA GALLINA DEGOLLADA

SECUENCIA 1

DESCRIPCION ESC. No. 5

LONG SHOT DEL SOL AL OCULTARSE

SONIDO

MUSICA DE FONDO

SE OYEN RISAS

DESCRIPCION ESC. No. 6

FULL SHOT A LOS NIÑOS

SONIDO

MUSICA DE FONDO

Y RISAS.

DESCRIPCION ESC. No. 7

LONG SHOT DEL SOL  
APUNTO DE OCULTARSE

SONIDO

MUSICA DE FONDO

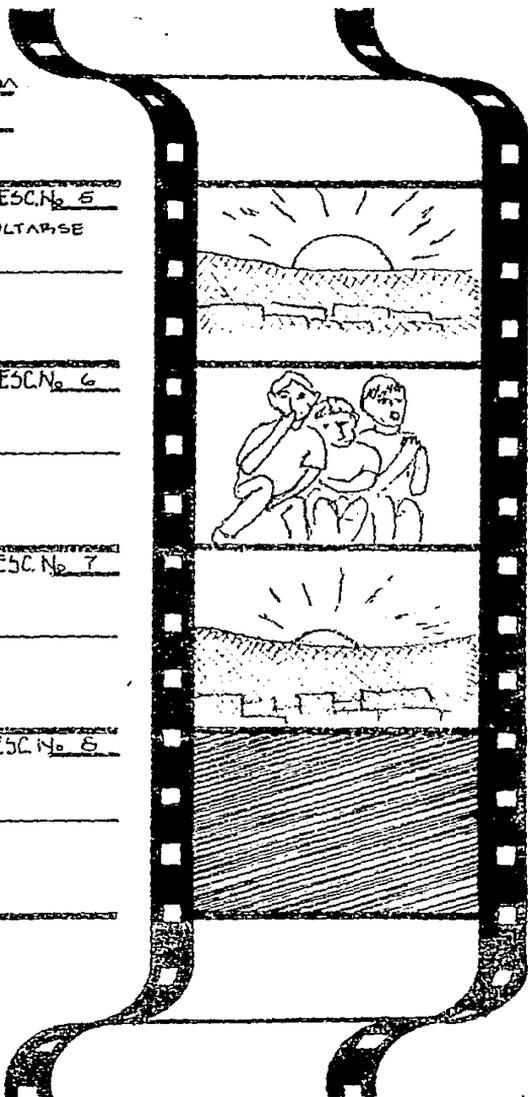
Y RISAS

DESCRIPCION ESC. No. 8

FADE OUT DE LA IMAGEN

SONIDO

FADE OUT DEL SONIDO



PAG. DE GUIDON. 3

PELICULA LA GALLINA DEGOLLADA

SECUENCIA 2

DESCRIPCION ESC. No 9

FADE IN DE LA IMAGEN,  
APARECE UNA LICUADORA EN CLOSE UP

SONIDO

RUIDO DE LA LICUADORA



DESCRIPCION ESC. No 10

FULL SHOT DE LOS NIÑOS

SONIDO

IMITAN RUIDO DE LA LICUADORA



DESCRIPCION ESC. No 11

CLOSE UP DE UNA MANO,  
ENCIENDE UN AUTO PAHEO A LA IZQUIERDA

SONIDO

RUIDO DEL MOTOR

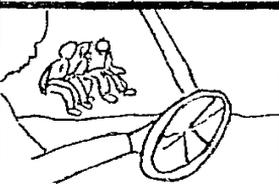


DESCRIPCION ESC. No 12

FULL SHOT DE LOS NIÑOS

SONIDO

IMITAN EL RUIDO



PAG DE GUIDO. 4

PELICULA LA GALLINA DECOLLADA

SECUENCIA 2-3

DESCRIPCION ESC. No 13

MEDIUM SHOT A LOS NIÑOS  
EMPIEZAN A ALOCARSE

SONIDO

IMITAN EL RUIDO DEL MOTOR



DESCRIPCION ESC. No 14

SE MUEVEN DE UN LADO A OTRO  
ESTREPITOSAMENTE, LONG SHOT

SONIDO

IMITAN EL RUIDO DEL MOTOR

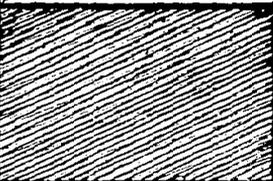


DESCRIPCION ESC. No 15

FADE OUT DE IMAGEN

SONIDO

FADE OUT DE SONIDO



DESCRIPCION ESC. No 16

FADE IN DE IMAGEN,  
AMERICAN SHOT DE MAZZINI

SONIDO

SONIDO NATURAL  
Y MUSICA DE FONDO MUY TENUE



PAGE DE GUIDON. 5

PELICULA LA GALLINA DEGOLLADA

SECUENCIA 3

DESCRIPCION ESC. No. 17

FULL SHOT A LOS NIÑOS

SONIDO

MUSICA DE FONDO  
Y SONIDOS NATURALES

DESCRIPCION ESC. No. 18

MEDIUM SHOT DE MAZZINI,  
OBSERVA A LOS NIÑOS

SONIDO

SIGUE MUSICA DE FONDO  
SONIDOS NATURALES

DESCRIPCION ESC. No. 19

CLOSE UP DE MAZZINI

SONIDO

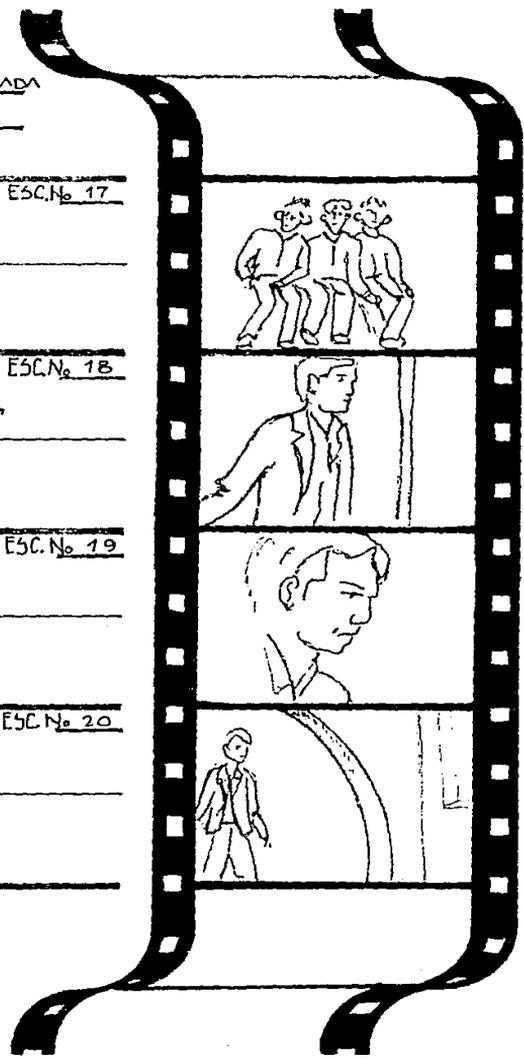
FADE OUT DE MUSICA  
SONIDOS NATURALES

DESCRIPCION ESC. No. 20

FULL SHOT DE MAZZINI  
PANEAO A LA DERECHA

SONIDO

SONIDO NATURAL



PAG. DE GUIDO. 6

PELICULA LA GALLINA DECOLLADA

SECUENCIA 3

DESCRIPCION ESC. N.º 21

MEDIUM SHOT DE BERTHA, LEYENDO

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
EMPIEZA DIALOGO CON MAZZINI

DESCRIPCION ESC. N.º 22

MEDIUM SHOT DE MAZZINI,  
SE LAVA LAS MANOS

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
DIALOGO

DESCRIPCION ESC. N.º 23

MEDIUM SHOT DE BERTHA

SONIDO

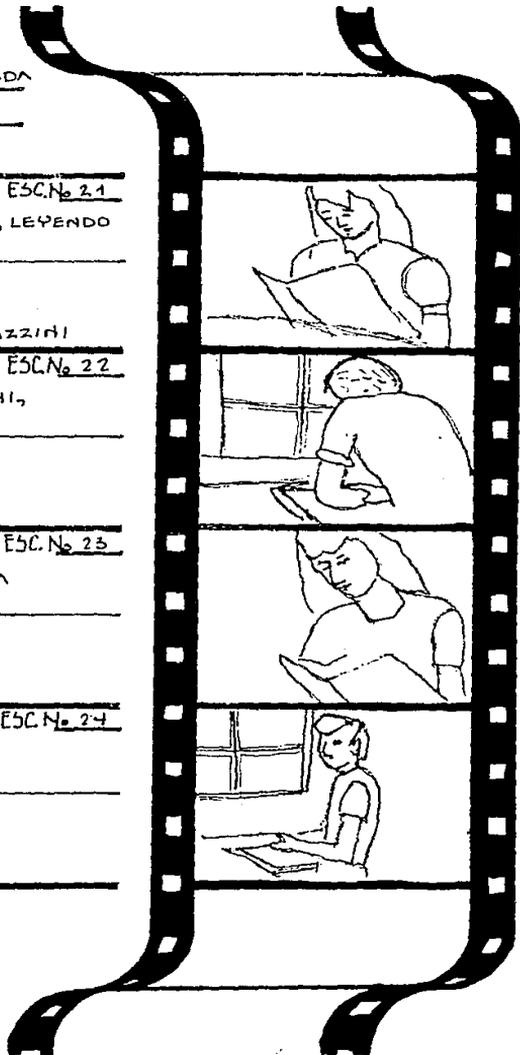
SONIDO NATURAL,  
DIALOGO

DESCRIPCION ESC. N.º 24

MEDIUM SHOT DE MAZZINI

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
DIALOGO



FAG DE GUIDON. 7

PELICULA LA GALLINA DEGOLLADA

SECUENCIA 3-4

DESCRIPCION

ESC. No 25

TOW SHOT DE MAZZINI Y BERTHA

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
DISCUTEN

DESCRIPCION

ESC. No 26

TOW SHOT SE ABRAZAN,  
SE DESENFoca LA IMAGEN FADE OUT.

SONIDO

SONIDO NATURAL

DESCRIPCION

ESC. No 27

FULL SHOT DE MAZZINI,  
ENTRA A LA CASA

SONIDO

SONIDO NATURAL  
VOZ DE MAZZINI BUSCANDO A SU HIJA

DESCRIPCION

ESC. No 28

MEDIUM SHOT DE BERTHA,  
EN LA COCINA

SONIDO

SONIDO NATURAL  
BERTHA RESPONDE



PAG. DE GUIDON. 8

PELICULA LA GALLINA DEGOLLADA

SECUENCIA 4 - 5

DESCRIPCION ESC. N.º 29

LONG SHOT DEL PATIO,  
MAZZINI SE DIRIGE A LA RECAMARA

SONIDO

SONIDO NATURAL  
SE OYEN REGAÑOS A LOS NIÑOS

DESCRIPCION ESC. N.º 30

LONG SHOT DEL CUARTO,  
BERTITHA ESTA EN LA CAMA, ENFERMA

SONIDO

SE OYEN QUEJIDOS,  
VOZ DE MAZZINI BUSCANDO A SU HIJA

DESCRIPCION ESC. N.º 31

TWO SHOT DE MAZZINI Y BERTITHA  
FADE OUT

SONIDO

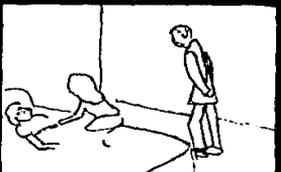
QUEJIDOS DE BERTITHA,  
VOZ ANGSTIADA DE MAZZINI

DESCRIPCION ESC. N.º 32

LONG SHOT DEL CUARTO,  
MAZZINI Y BERTITHA CON SU HIJA

SONIDO

SONIDO NATURAL



PAG DE GUIDON... 9

PELICULA LA GALLINA DECOLLADA

SECUENCIA 5-6

DESCRIPCION ESC. No 33

AMERICAN SHOT DE BERTHA

SONIDO

BERTHA DISCUTE CON MAZZINI

DESCRIPCION ESC. No 34

MEDIUM SHOT DE MAZZINI

SONIDO

MAZZINI DISCUTE CON BERTHA

DESCRIPCION ESC. No 35

TWO SHOT DE MAZZINI Y BERTHA  
SE ABRAZAN. FADE OUT.

SONIDO

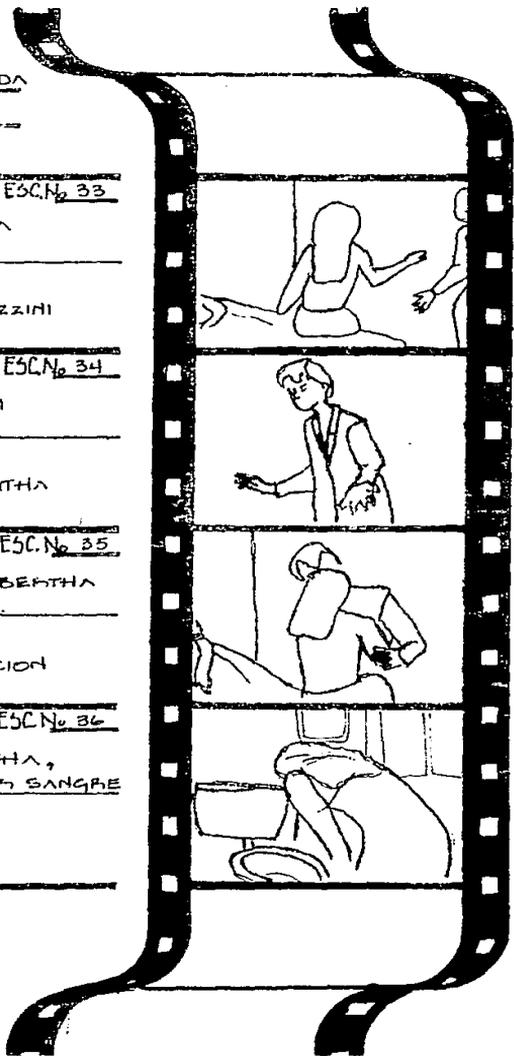
PALABRAS DE RECONCILIACION

DESCRIPCION ESC. No 36

AMERICAN SHOT DE BERTHA,  
ENTRA AL BAÑO A ESCUPIR SANGRE

SONIDO

SONIDO NATURAL



PAG DE GUIDON. 10

PELICULA LA GALLINA DE GOLANDA

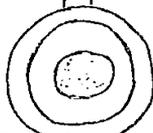
SECUENCIA 6-7-8

DESCRIPCION ESC. No 37

CLOSE UP DEL INODORO,  
TIENE SANGRE

SONIDO

SONIDO NATURAL



DESCRIPCION ESC. No 38

TWO SHOT DE BERTHA CON LA  
SIRVIENTA

SONIDO

ORDEN DE MATAR A LA GALLINA

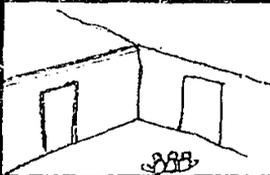


DESCRIPCION ESC. No 39

LONG SHOT DEL PATIO,  
LOS NIÑOS ESTAN SENTADOS

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
FADE IN DE MUSICA



DESCRIPCION ESC. No 40

FULL SHOT DE LOS NIÑOS

SONIDO

SONIDO NATURAL  
Y MUSICA DE FONDO



PAG. DE GUION.. 11

PELICULA LA GALLINA DECOLLADA

SECUENCIA 8

DESCRIPCION ESC. No 41

AMERICAN SHOT DE LA SIRVIENTA  
DEGOLLANDO A LA GALLINA

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No 42

CLOSE UP DE LA SIRVIENTA, LOS  
NIÑOS ATRAS DE ELLA VEN A LA GALLINA

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No 43

LA SIRVIENTA VE A LOS NIÑOS ATRAS  
DE ELLA

SONIDO

SONIDO NATURAL, LOS REGAÑA  
MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No 44

AMERICAN SHOT, BERTHA PEINA  
A SU HIJA

SONIDO

SONIDO NATURAL, DIALOGO CON  
LA SIRVIENTA, MUSICA DE FONDO



PAG. DE GUIDON. 12

PELICULA LA GALLINA DEGOLLADA

SECUENCIA 8-9

DESCRIPCION ESC. No 45

AMERICAN SHOT, LA SIRVIENTA ECHA  
A LOS NIÑOS DE LA COCINA

SONIDO

SONIDO NATURAL  
FADE OUT DE MUSICA

DESCRIPCION ESC. No 46

LONG SHOT DE LA FAMILIA ALMOZANDO

SONIDO

SONIDO NATURAL

DESCRIPCION ESC. No 47

AMERICAN SHOT DE LA FAMILIA,  
SALE DE PASEO, PANEO A LA DERECHA

SONIDO

SONIDO NATURAL

DESCRIPCION ESC. No 48

FULL SHOT DE LOS NIÑOS,  
TRAVELING A LA IZQUIERDA

SONIDO

SONIDO NATURAL



PAG. DE GUIDON. 13

PELICULA LA GALLINA DEGOLLADA

SECUENCIA 10

DESCRIPCION ESC. N.º 49

LONG SHOT DEL PARQUE

SONIDO

SONIDO NATURAL

DESCRIPCION ESC. N.º 50

FULL SHOT DE LA FAMILIA  
PANEO A LA IZQUIERDA

SONIDO

SONIDO NATURAL

DESCRIPCION ESC. N.º 51

LONG SHOT DE LA CALLE  
LA FAMILIA LLEGA A CASA

SONIDO

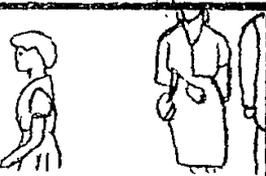
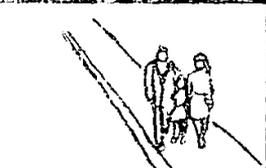
SONIDO NATURAL

DESCRIPCION ESC. N.º 52

BERTITHA SE SEPARA DE  
SUS PADRES, PANEO A LA IZQUIERDA

SONIDO

SONIDO NATURAL



PAG. DE GUIDON. 14

PELICULA LA GALUNA DEGOLLADA

SECUENCIA 11

DESCRIPCION ESC. No 53

BEATITHA OBSERVA A SUS  
HERMANOS - FULL SHOT

SONIDO

SONIDO NATURAL



DESCRIPCION ESC. No 54

MEDIUM SHOT DE BEATITHA  
OBSERVANDO A SUS HERMANOS

SONIDO

SONIDO NATURAL



DESCRIPCION ESC. No 55

MEDIUM SHOT DE LOS TRES HERMANOS

SONIDO

SONIDO NATURAL



DESCRIPCION ESC. No 56

AMERICAN SHOT DE BEATITHA  
OBSERVANDO ALREDEDOR

SONIDO

SONIDO NATURAL



PAG. DE GUIÓN. 15

PELICULA LA GALLINA DEGOLLADA

SECUENCIA 11

DESCRIPCION ESC. No. 57

PANELO IZQUIERDA - DERECHA, DERECHA -  
IZQUIERDA A LA AZOTEA DE LA CASA

SONIDO

SONIDO NATURAL

DESCRIPCION ESC. No. 58

CLOSE UP AL SOL AL ATARDECER,  
ESTA ENTRE LAS NUBES.

SONIDO

SONIDO NATURAL

DESCRIPCION ESC. No. 59

CLOSE UP A LAS ESCALERAS

SONIDO

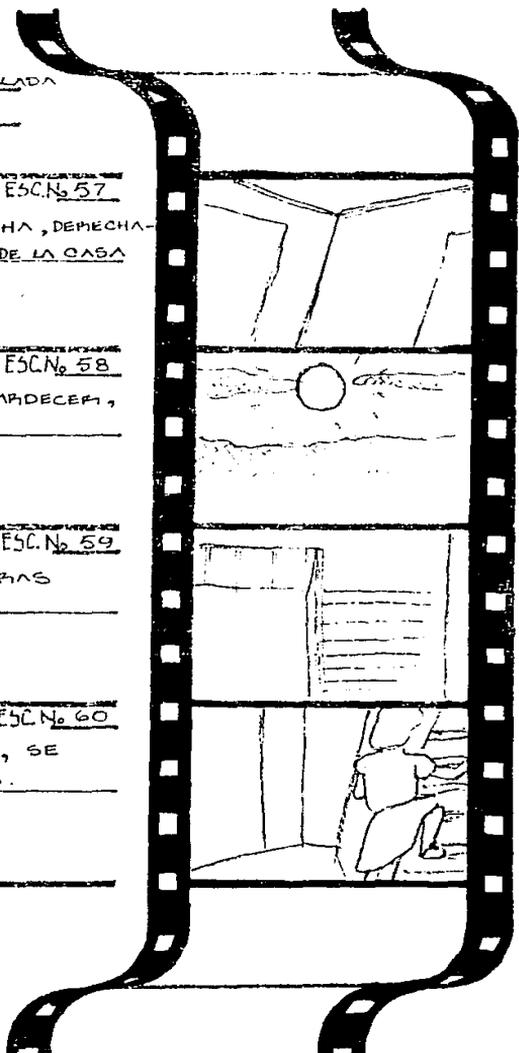
SONIDO NATURAL

DESCRIPCION ESC. No. 60

MEDIUM SHOT A BERTITHA, SE  
DIRAIGE A LAS ESCALERAS.

SONIDO

SONIDO NATURAL



PAG. DE GUIÓN. 16

PELICULA LA GALLINA DECOLLADA

SECUENCIA 11

DESCRIPCION ESC. No 61

PANEAO A LA IZQUIERDA  
CLOSE UP A LOS TRES NIÑOS

SONIDO

SONIDO NATURAL

FADE IN MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No 62

FULL SHOT A BEATITHA ENDE LAS ESCA-  
LEPAS, APARECEN SUS TRES HERMANOS

SONIDO

SONIDO NATURAL

MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No 63

CLOSE UP UNA MANO TOMA EL PIE DE  
BEATITHA

SONIDO

SONIDO NATURAL

MUSICA DE FONDO

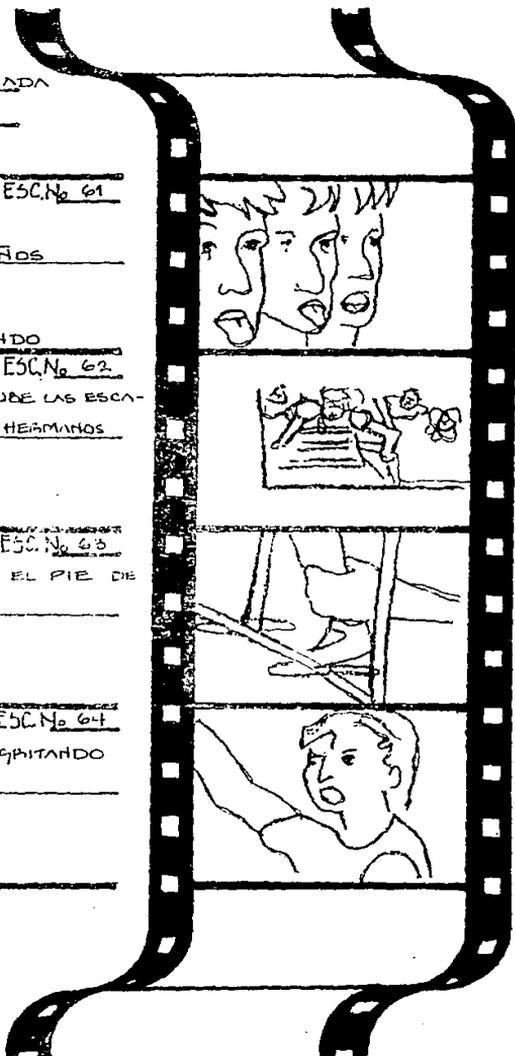
DESCRIPCION ESC. No 64

CLOSE UP DE BEATITHA GRITANDO

SONIDO

SONIDO NATURAL

MUSICA DE FONDO



PAG. DE GUIÓN. 17

PELICULA LA GALLINA DEGOLLADA

SECUENCIA 11

DESCRIPCION ESC. No. 65  
FULL SHOT BERTITHA ES ARRANCADA  
DE LAS ESCALERAS

SONIDO

SONIDO NATURAL

MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No. 66  
TWO SHOT DE MAZZINI PLATICANDO  
CON SU VECINO.

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO

MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No. 67  
FULL SHOT ARRASTRAN A BERTITHA  
SUS HERMANOS.

SONIDO

SONIDO NATURAL

MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No. 68  
CLOSE UP A BERTITHA, UNA MANO LA  
TOMA DE LA GARGANTA

SONIDO

SONIDO NATURAL

MUSICA DE FONDO



PAG DE GUION. 18

PELICULA LA GALLINA ESCOLLADA.

SECUENCIA 11 - 12

DESCRIPCION ESC. No. 69

TWO SHOT DE MAZZINI PLATICANDO  
CON SU VECINO

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO

MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No. 70

MEDIUM SHOT A BERTHA

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO

MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No. 71

FULL SHOT ABRAHAM A BERTHA  
SUS HERMANOS.

SONIDO

SONIDO NATURAL

MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No. 72

TWO SHOT DE MAZZINI Y BERTHA  
DESPIDIENDOSE DE SU VECINO

SONIDO

SONIDO NATURAL

MUSICA DE FONDO



PAG. DE GUIDN. 19

PELICULA LA GALLINA DEGOLLADA

SECUENCIA 12 - 13

DESCRIPCION ESC. No. 73

MEDIUM SHOT DE LOS HERMANOS,  
LLEVAN A BEATRIZ HACIA EL FREGADERO  
SONIDO

SONIDO NATURAL  
MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No. 74

MEDIUM SHOT DE LOS HERMANOS,  
COLOCAN A BEATRIZ SOBRE EL FREGADERO  
SONIDO

SONIDO NATURAL  
MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No. 75

CLOSE UP A UNA MANO LEVANTANDO  
UN CUCHILLO

SONIDO

SONIDO NATURAL  
MUSICA DE FONDO - FADE OUT

DESCRIPCION ESC. No. 76

AMERICAN SHOT DE MAZZINI ENTRANDO  
A LA CASA

SONIDO

SONIDO NATURAL



FAGDEGUIN, 20

PELICULA LA GALLINA DEGOLLADA

SECUENCIA 13

DESCRIPCION ESC. No 77

MEDIUM SHOT DE MAZZINI BUSCANDO  
A BERTHA, DOLLY OUT

SONIDO

SONIDO NATURAL  
FADE IN MUSICA DE FONDO.

DESCRIPCION ESC. No 78

CLOSE UP SE VE SANGRE,  
DOLLY IN.

SONIDO

SONIDO NATURAL  
MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No 79

CLOSE UP A MAZZINI

SONIDO

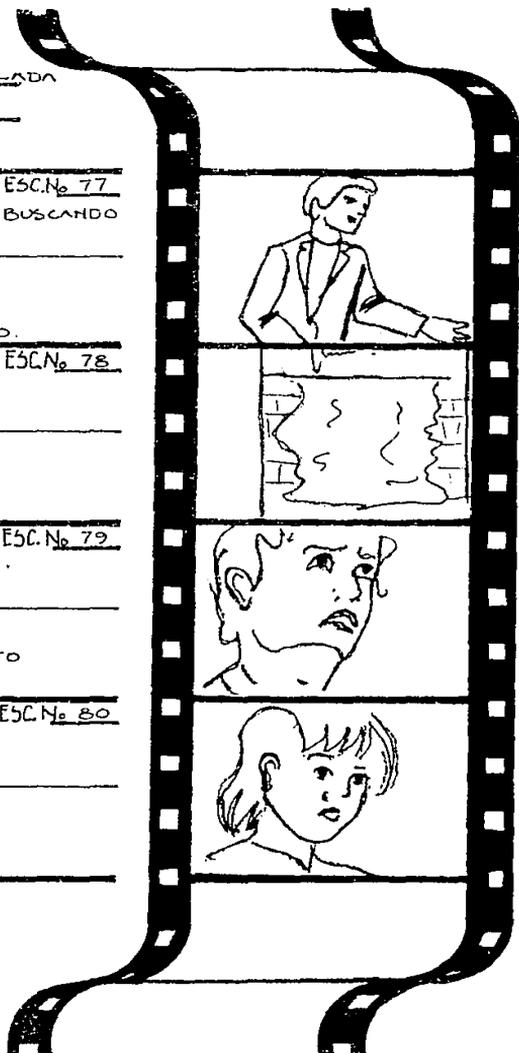
SONIDO NATURAL - GRITO  
MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No 80

CLOSE UP A BERTHA

SONIDO

SONIDO NATURAL  
MUSICA DE FONDO



FAG. DE GUIDO. 21

PELICULA LA GALLINA DEGOLLADA

SECUENCIA 13

DESCRIPCION ESC. No. 81

TWO SHOT DE MAZZINI IMPIDIENDO  
LA ENTRADA A BERTHA

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO  
MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No. 82

CLOSE UP A LA SANGRE

SONIDO

SONIDO NATURAL  
MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No. 83

TWO SHOT DE MAZZINI ABRAZANDO  
A BERTHA

SONIDO

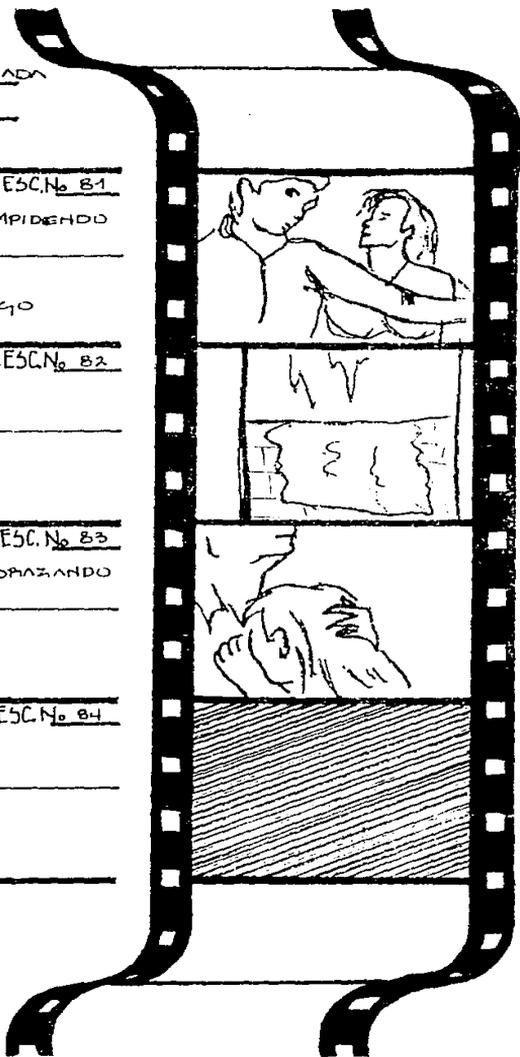
SONIDO NATURAL  
MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No. 84

IMAGEN FADE OUT

SONIDO

SONIDO FADE OUT



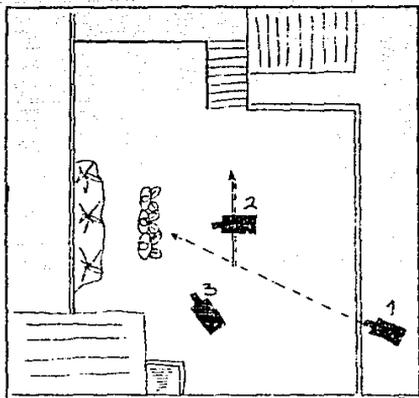
VIDEO				AUDIO				
Nº	DESCRIPCION	T.P.	T.T	EFECTOS	VOZ	MUSICA	T.	EFECTOS
1	ESCENAS 1-8 LOS NIÑOS SENTADOS EN EL PATIO VIENDO EL ATADACER. FADE OUT.	92 SEG.	92 SEG.	UTILIZACION DE UN FILTRO AMPLIFICADO PARA INCRE- MENTAR EL TONO DEL ATAD- DECER.	SONIDO NATURAL SE OYEN LAS MISAS PESBOCADAS DE LOS NIÑOS.	DURANTE TODAS LAS ESCENAS HAY MU- SICA DE FONDO.	121 SEG.	
2	ESCENAS 9-15 LOS NIÑOS IMITAN UNA LICUADORA, LOS NIÑOS IMITAN EL MOTOR DE UN COCHE. FADE OUT.	44 "	136 "		SONIDO NA- TURAL PUNDO DE LA LICUA- DORA. PUNDO DEL MOTOR DE UN COCHE. LOS NIÑOS IMI- TAN AMBOS SONI-			
3	ESCENAS 16-26 APARECE MAZZINI, VE A LOS NIÑOS SENTADOS EN EL PATIO; ENTRA A LA CASA, DIALOGA CON BEA- THA, DISCUTEN, PERO TER- MINAN ABRAZADOS. FADE OUT.	97 "	233 "		SONIDO NATURAL. DIALOGO DE MAZZI- NI CON BERTHA.	DURANTE LAS ESCE- NAS 16 Y HASTA LA 19 HAY MU- SICA DE FONDO.	20 SEG.	
4	ESCENAS 27-31 APARECE MAZZINI, BUS- CANDO A SU HIJA BEA- THA ESTA EN LA COCINA MAZZINI ENTRA A LA PIE- CAMARA DE BERTHA LA VE ENFERMA. FADE OUT.	46 "	279 "		SONIDO NATURAL. DIALOGO MAZZINI Y BERTHA. SE OYEN LOS DO- LORES DE DENTR.			

VIDEO				AUDIO				
N°	DESCRIPCION	T.P	T.T	EFFECTOS	VOZ	MUSICA	T.	EFFECTOS
5	ESCENAS 32-35 MAZZINI Y BERTHA CUIDANDO A SU HIJA; UNA DISCUSION Y FINAL AMOROSO.	78 "	357 "		SONIDO NATURAL DIALOGO MAZZINI Y BERTHA.			
6	ESCENAS 36-37 BERTHA VA AL BA- ÑO Y ESCUPE SANGRE.	68 "	425 "	SIMULACION DE LA SANGRE.	SONIDO NATURAL			
7	ESCENA 38 BERTHA ORDENA A MARIA MATE UNA GALLINA.	7 "	432 "		SONIDO NATURAL DIALOGO BERTHA Y MARIA.			
8	ESCENAS 39-45 LOS NIÑOS VAN A LA COCINA Y VEN COMO MARIA MATA A LA GA- LLINA; BERTHA PEINA A BERTHITA; MARIA ECHA A LOS NIÑOS DE LA COCINA.	67 "	499 "	SIMULACION DE UNA GALLINA DE- GOLLADA Y DE LA SANGRE EN EL FREGADERO	SONIDO NATURAL. MARIA PEI- NA A LOS NIÑOS; DIALOGO MARIA Y BERTHA.	DURANTE TODAS LAS ESCENAS HAY MUSI- CA DE FONDO.	62 SEG.	

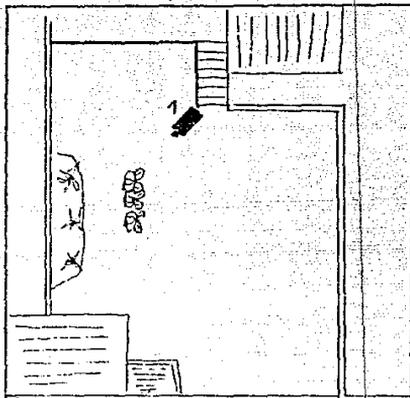
VIDEO					AUDIO			
N°	DESCRIPCION	T.P.	T.T.	EFECTOS	VOZ	MUSICA	T.	EFECTOS
9	ESCEÑA 46 MAZZINI, BERTHA Y BERTITA ALMUER- ZAN.	70 SEG.	569 SEG.		SONIDO NATURAL. DIALOGO MAZZINI Y BER- TITA CON UNA PARTICIPACION DE BERTHA.			
10	ESCENAS 47 - 48 MAZZINI, BERTHA Y BER- TITA SALEN DE LA CA- SA; BERTITA VE A SUS HERMANOS.	45 "	614 "		SONIDO NATURAL			
11	ESCEÑA 49 MAZZINI, BERTHA Y BERTITA EN EL PARQUE.	23 "	637 "		SONIDO NATURAL			
12	ESCENAS 52-65 LLEGAN DEL PARQUE, CAMINAN POR LA CALLE, BERTITA SE SEPA- RA, ENTRA A LA CASA, VE A SUS HERMANOS, DIRIGE SU MIRADA HACIA EL CIELO, VE LAS ESCALE- RAS VA HACIA ELLAS, EMPIEZA A SUBIR. SUS HERMANOS VAN TRAS ELLA Y LA ANFANAN DE LAS ESCALERAS.	64 "	701 "		SONIDO NATURAL DIALOGO BERTHA, BERTITA Y MAZZINI. GRITOS DE BERTITA MISAS DE LOS NIÑOS	APARTIR DE LA ESCENA 56 Y HASTA LA 65 HAY MUSICA DE FONDO.	17 SEG.	

VIDEO					AUDIO			
Nº	DESCRIPCION	T.P.	T.T	EFFECTOS	VOZ	MUSICA	T.	EFFECTOS
13	ESCENA 66 MAZZINI CON SU VECINO.	30 SEG.	731 SEG.		SONIDO NATURAL. DIALOGO MAZZINI Y EL VECI- NO.			
14	ESCENAS 67 - 68 LOS NIÑOS AMPAS- TRIAN A BERTHA POR EL PASILLO	9 "	740 "		SONIDO NATURAL PIAS DESBOCA- DAS.	MUSICA DE FONDO.	9 SEG.	
15	ESCENA 69 MAZZINI Y EL VECI- NO, BERTHA SA- LE DE LA COCINA, SE DESPIDEN.	40 "	780 "		SONIDO NATURAL. DIALOGO. BERTHA CON MAZZINI Y EL VECINO.			
16	ESCENAS 70 - 75 LOS NIÑOS LLEVAN A BERTHA A LA COCINA, LA PONEN EN EL FREGADO- RO, LEVANTAN EL CU- CHILLO Y LA MATAN.	19 "	799 "		SONIDO NATURAL. PIAS DESBOCA- DAS.	MUSICA DE FONDO.	19 SEG.	

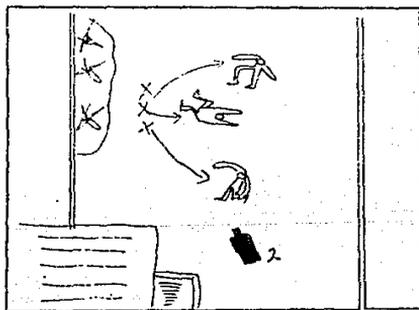




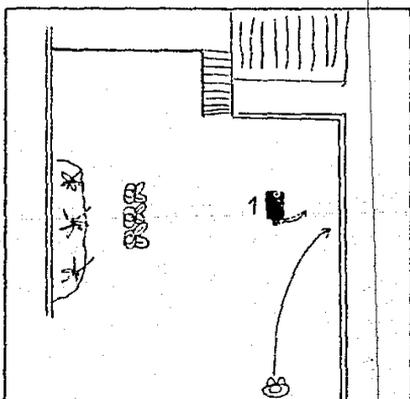
POSICIONES DE CAMARA O  
ESCENAS 1-8



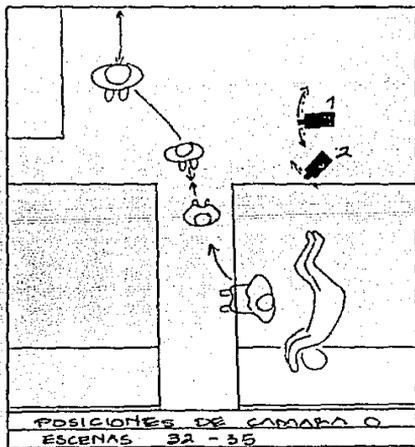
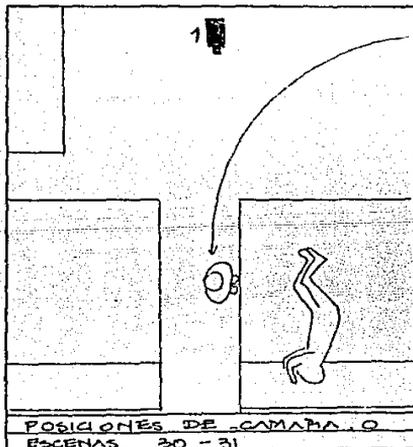
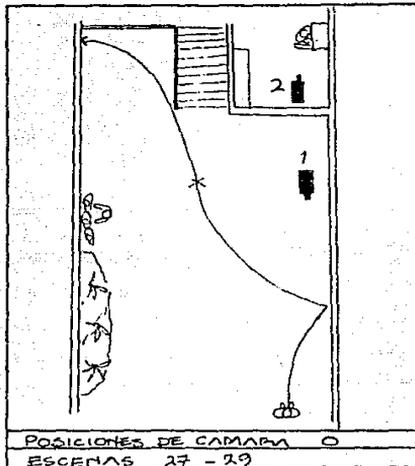
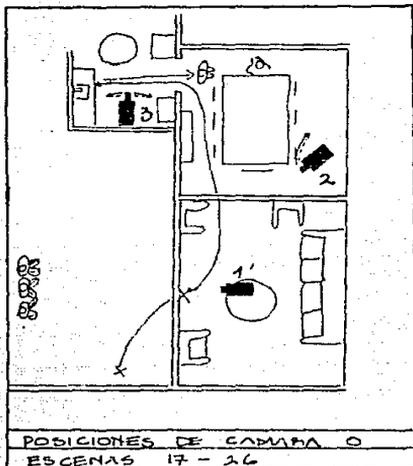
POSICIONES DE CAMARA O  
ESCENAS 9-10

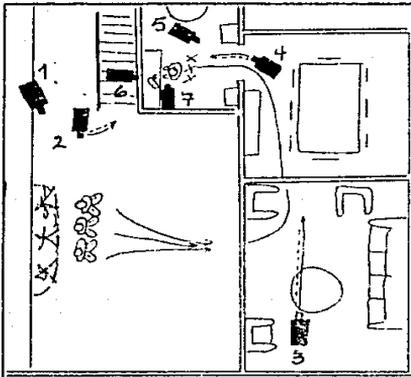


POSICIONES DE CAMARA O  
ESCENAS 11-15

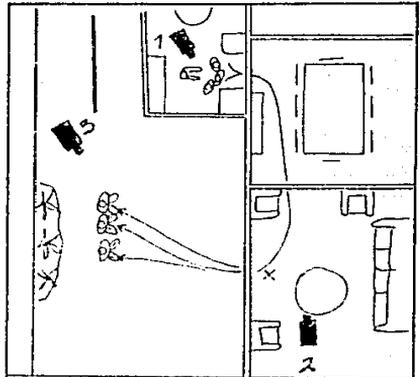


POSICIONES DE CAMARA O  
ESCENA 16

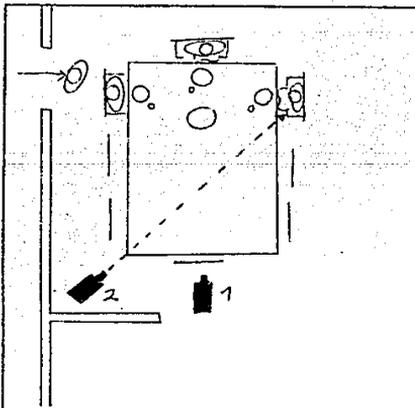




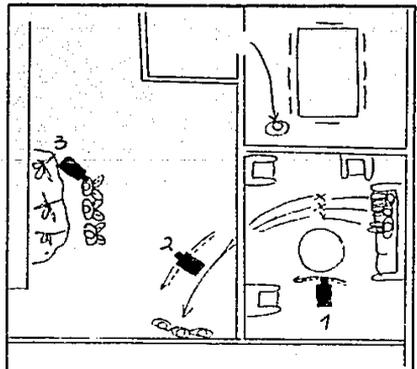
POSICIONES DE CAMARA O  
ESCENAS 36 - 44



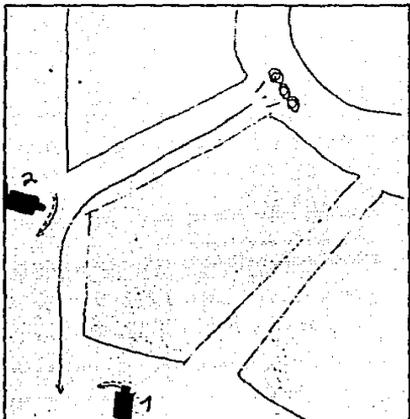
POSICIONES DE CAMARA O  
ESCENA 45



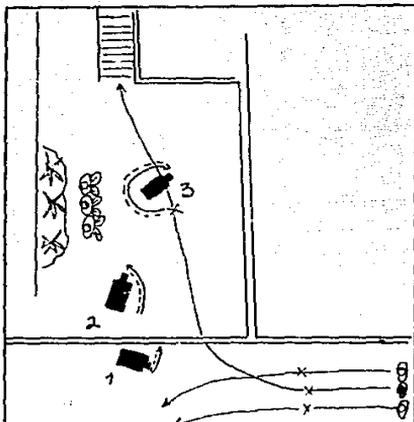
POSICIONES DE CAMARA O  
ESCENA 46



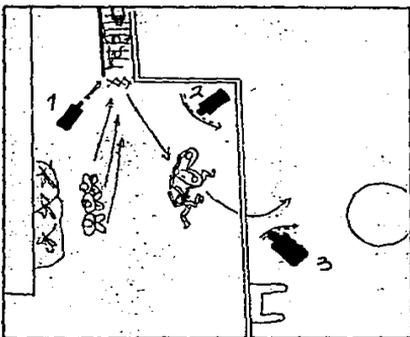
POSICIONES DE CAMARA O  
ESCENAS 47 - 48



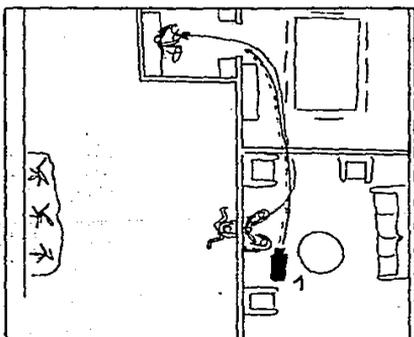
POSICIONES DE CAMARA O  
ESCENAS 49-50



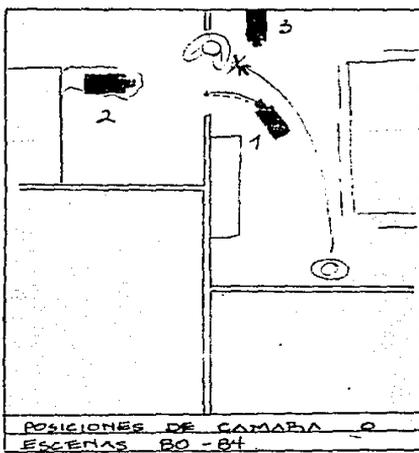
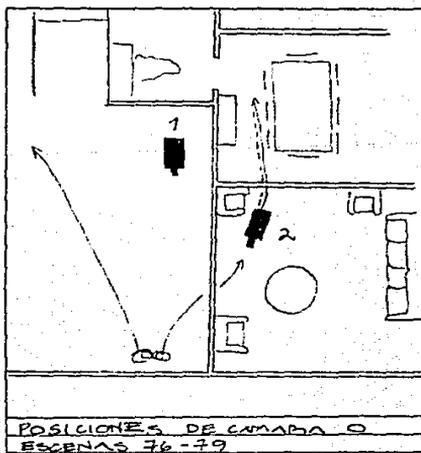
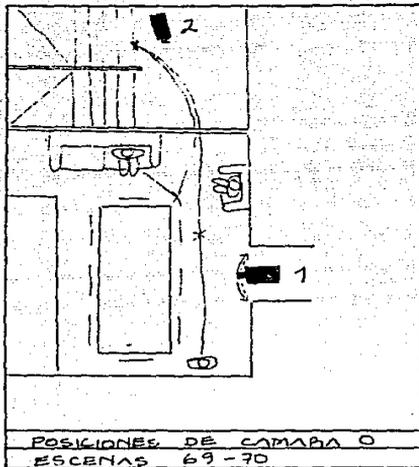
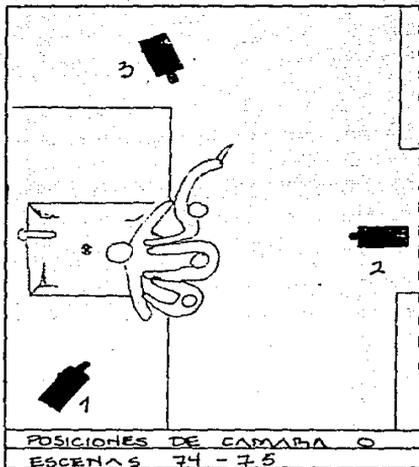
POSICIONES DE CAMARA O  
ESCENAS 51-61



POSICIONES DE CAMARA O  
ESCENAS 62-68



POSICIONES DE CAMARA O  
ESCENAS 71-73



## FICHA FONOGRAFICA

"LA GALLINA DEGOLLADA"

1.- BRYAN FERRY; ALBUM : "BÊTE NOIRE"

CORTE : 1  
"LIMBO"

AUTOR : FERRY / LEONARD.

ESCENAS : INTRODUCCION, TITULOS.

DURACION : 17 seg.

2.- DAVID BOWIE; ALBUM : "LOW"

CORTE : 11  
"SUBTERRANEANS"

AUTOR : DAVID BOWIE.

ESCENAS : 1-7

DURACION : 104 seg.

OBSERVACION : ESTAS DOS PIEZAS SE MEZCLAN EN EL  
ORDEN EN QUE APARECEN HACIENDO UN TIEMPO.

TOTAL DE : 121 seg.

3.- STEWART COPELAND; ALBUM : "THE EQUALIZER AND OTHER  
CLIFF HANGERS"

CORTE : 5 / 1

"GREEN FINGERS (TENTHUMBS)" / "LUMPING SOLD"

AUTOR : STEWART COPELAND.

ESCENA : 16-20 CORTE 5 / 34-45 CORTE 1.

DURACION : CORTE 5 : 20 seg. / CORTE 1 : 62 seg.

4.- BRYAN FERRY; ALBUM : "BÊTE NOIRE"

CORTE : 1  
"LIMBO"

AUTOR : FERRY / LEONARD.

ESCENA : 61-65 / 67-71 / 73-75 / 77-83.

DURACION : 17 seg. / 9 seg. / 19 seg. / 24 seg.

LUZ BLANCA/BLANCO CALIENTE.

Miraba fijamente el maletín que contenía la droga.

El telefono sonó una vez antes de que el Turco contestara precipitadamente.

Ring...rin-click.

- Bueno... -

- Eres tu Turco? -

- Quien más guey -

- Ya la tienes? -

- Sí, pero la verdad me siento muy nervioso -

- Chinga, hasta pareces nuevo -

- No es eso cabrón, pero desde ayer hay un carro estacionado con un guey adentro enfrente de la casa y creo que es el pinche Puerco -

- No mames, estas seguro? -

- No, no estoy seguro, no le he visto bien la cara, pero p's ya sabes que ese guey es una cajita de sorpresas cabrón-

- En ese caso tienes que cerciorarte; tienes que estar seguro de que es el Puerco -

- Voy a tratar de averiguarlo; de todos modos no pierdas el contacto conmigo, porque sea ese guey o no, yo tengo que salir de aqui -

- Bueno, entonces yo le paso la voz a los demás de tu situación y p's ponte almeja por si las dudas -

- Entonces te dejo y ponte vivo tu también -

Después de esto el turco colgó el teléfono, lo vió por unos instantes y se asomó discretamente a través de la ventana; el carro seguía ahí y el miedo le invadía cada vez más; él sabía que si la persona que estaba en el interior del carro era el Puerco, seguramente habría mas agentes escondidos en algún lugar de la calle y no iba a ser nada fácil salir de ahí. Hablando solo y caminando de un lado a otro del cuarto se detenía por unos instantes en el espejo que estaba en la puerta y se decía.

- Tienes que averiguar si es el Puerco -

De pronto una idea cruzó por su mente.

- La sala,... sí claro, en la sala podría ver perfectamente al interior del carro -

Sin pensarlo más bajó apresurado a la planta baja de la casa y desde un gran ventanal ubicado atrás de un sillón observó cuidadosamente hacia el carro.

- ¡Oh, no! -

No había duda, era el policia "Puerco" González, especialista en narcotráfico, tan eficiente y paciente como siempre, esperando el momento preciso para actuar, y el Turco lo sabía muy bien. Con todo esto había ya motivos suficientes para no dar un paso en falso. El Turco sabía que cualquier error le podía costar la vida. Regreso al cuarto ahora con panico; se sentía acorralado, pensando que sería mejor entregarse o tratar de escapar. Esta vez aseguró la puerta; no cesaba de verse en el espejo; de un salto se recostó en la cama, pensativo y maldiciendo su suerte.

- ¡Chingada madre! -

Tratar de huir a cualquier hora, de día o de noche, estando el Puerco allá afuera, era un suicidio. Se incorporó de la cama y de nueva cuenta empezó a caminar de un lado a otro deteniéndose en el espejo unos segundos; pensó en voz alta.

- Ese guey se tiene que dormir en cualquier momento; estar en el coche más de 24 horas es muy cansado, tiene, por lo menos que dormir, y entonces yo aprovecharía para largarme de aquí, solo tengo que ser paciente y esperar. -

Pasado un buen rato el Turco decidió volver a echar un vistazo, quizás el Puerco ya estaría dormido. Bajó nuevamente a la sala; esta vez vió con un gesto de alivio que el policia estaba dormido; esa era la oportunidad de escapar.

- Ahora o nunca -

Sin detenerse a pensar que esta podría ser una trampa subió a la recámara a recoger el maletín con la droga.

Mientras tanto en el coche, el "Puerco" González, que estaba seguro de que aquel, para él novato, lo subestimaría y trataría de huir; y la forma más facil de provocar esto era haciendole creer que el cansancio lo había vencido y quedaría dormido en el carro. La experiencia le había enseñado que mucha gente en este negocio siempre siente la necesidad de sentirse segura, aunque en verdad no lo esten; y con la mirada que lo caracterizaba abría los ojos y vigilaba la casa.

Esta vez el Turco se sentía más seguro, había visto dormido al Puerco, pero, aun así, tenía que darse valor, y antes de hacer cualquier movimiento abrió un paquetito de droga, aspiró dos veces y se dirigió al espejo; tenía que hablar consigo mismo a través de su imagen reflejada.

- ... Mira Turco, ese policia está dormido, ahora es el momento, tu puedes cabrón... tu puedes, demuéstrale quien es el más chingón -

Se vio unos segundos más de abajo hacia arriba, se detuvo un momento en sus ojos; su mirada lo decía todo, no sentía más compañía que la de su imagen, y esto, para él, era una buena forma de darse valor; entonces dirigió su mirada hacia el maletín, se aproximó a él, en seguida vió a través de la ventana, se aseguró de tener su pistola lista, volvió la vista hacia la puerta, se aproximó a ella e insistió frente a frente con su imagen.

- Demuéstrale quien es el más chingón -

Al terminar de decir eso quitó el broche de la puerta y con pasos sigilosos y rápidos se dirigió a la escalera bajando casi corriendo y brincando escalones, mirando hacia todos lados. Cuando por fin llegó a la puerta de salida y su mano hizo contacto con la chapa sintió como un escalofrío recorría todo su cuerpo; realmente tenía miedo, sabía que al estar afuera de la casa iba a estar totalmente desprotegido, aun estando armado; dejó abierta la puerta y siguió, esta vez sus movimientos eran rápidos, pero nerviosos. Llegó con todo su miedo al saguan, lo abrió haciendo el menor ruido posible, sintiendo como el sudor corría por su cara. Cuando estuvo en la calle y se disponía a huir escuchó una voz energética que lo estremeció hasta los huesos.

- ¡Quieto ahí cabrón! -

La primera reacción que tuvo fue voltear y disparar, pero el Fuerco no dándole tiempo ni de alzar la mano le disparó desde el coche donde se encontraba. El Turco sintió la inmediata presencia de la bala aunada a un agudo silbido. En fracción de segundos soltó su arma y se llevó la mano a la nuca, sabía que su hora había llegado, pero aun sentía fuerzas que utilizó para correr adentro de la casa y subir al cuarto. A lo lejos oía esa voz que dirigía a unos oficiales, no supo cuantos, dos tal vez, pero no quería detenerse a averiguarlo.

Al llegar al cuarto cerró la puerta con seguro y se tiró al suelo boca abajo, quedando exactamente enfrente del espejo, sentía los pasos y los gritos de los oficiales cada vez más cerca; y cuando estaba más exaltado y agonizante sintió una presencia, alguien le estaba hablando de una manera muy serena como para tranquilizarlo, diciéndole.

- Tranquilízate, no te has acabado del todo, me tienes a mi -

El Turco poco a poco fué levantando la cabeza llevando su mirada hacia el espejo mientras ese alguien le seguía hablando.

El Turco se estaba viendo a sí mismo en el espejo. Sí, su imagen le hablaba, de eso no había duda.

- Ven, no te preocupes, trae contigo el maletín, aquí no puede llegar ese cabrón -

Ya los policías habían llegado a la puerta del cuarto y la empezaban a golpear gritando.

- ¡Ese hijo de la chingada debe tener el maletín ahí adentro -

El Turco con su carácter ya bien definido dijo.

- Debe haber alguna forma de abrir la puerta, vean la chapa no funciona, debe tener un seguro adicional -

Por otra parte adentro del cuarto el Turco no sabía lo que estaba pasando, pero fuera lo que fuera y mejor que eso ahora se sentía más acompañado que nunca. Su imagen insistente le decía.

- Vente conmigo, vamos de aquí -

La imagen la extendió la mano. El mismo Turco no comprendía, pero sintió el deseo de tomarle la mano y empezó a incorporarse. Una vez de pie se soltaron. Su imagen con la mano la hacía señas para que fuera hacia ella. El Turco empezó a caminar lentamente aproximándose al espejo.

Afuera los policías desconcertados guardaron un poco de silencio por orden del Puerco.

- Ssh... callense un momento...!Dios mio! que está pasando ahí adentro? -

Ahora el Turco era ya parte del espejo y una luz intensa empezó a iluminar el cuarto; desconcertando al "Puerco" González que la veía por debajo de la puerta.

- !Santo cielo!...!que es eso!...!vamos! !vamos!  
!tratemos de abrir la puerta!

En uno de los forcejeos la puerta se abrió, entraron; no había nada ni nadie, todo con una quietud total. El Puerco ordenó.

- !Busquen el maletín! -

Uno de los policías agregó.

- El maletín no está por ningún lado -

En ese momento otro elemento policial entraba comentando.

- Capitán González, el Turco acaba de morir -

- Como?... no murió al instante del impacto de la bala -

- No señor -

Horas más tarde, en algún lugar los amigos del Turco comentaban.

- Mataron al Turco -

- Quien?... el Puerco -
- Si cabrón -
- No encontraron el maletín? -
- No guey -
- Que habra hecho con él el Turco? -
- Quien sabe -

Ambos se vieron, hubo un instante de silencio...

FABREGUIN. 1

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 1

DESCRIPCION ESC. No. 1

MEDIUM SHOT AL TURCO, SE VE  
UN PORTAFOLIO

SONIDO

SONIDO NATURAL  
MUSICA DE FONDO

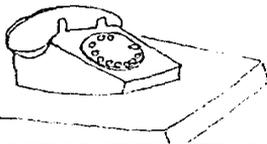


DESCRIPCION ESC. No. 2

CLOSE UP AL TELEFONO

SONIDO

SONIDO NATURAL - SUENA EL  
TELEFONO, FADE OUT DE MUSICA



DESCRIPCION ESC. No. 3

MEDIUM SHOT AL TURCO CONTESTANDO  
EL TELEFONO

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO



DESCRIPCION ESC. No. 4

BIG CLOSE UP A UNA PERSONA  
HABLANDO POR TELEFONO

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO



PAG. DE GUIDON: 2

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 1

DESCRIPCION ESC. No 5

CLOSE UP AL TURCO HABLANDO  
POR TELEFONO.

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO



DESCRIPCION ESC. No 6

MEDIUM SHOT CUELGA EL TELEFONO.

SONIDO

SONIDO NATURAL



DESCRIPCION ESC. No 7

MEDIUM SHOT CUELGA EL TELEFONO

SONIDO

SONIDO NATURAL



DESCRIPCION ESC. No 8

MEDIUM SHOT SE ASOMA POR LA  
VENTANA.

SONIDO

SONIDO NATURAL



PAG. DE GUIDON. 3

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 2

DESCRIPCION ESC. No. 9

FULL SHOT A UN AUTOMOVIL.

SONIDO

SONIDO NATURAL

DESCRIPCION ESC. No. 10

AMERICAN SHOT EL TURCO VA  
HACIA EL ESPEJO, PAHEO DE DERECHA

SONIDO

SONIDO NATURAL

DESCRIPCION ESC. No. 11

MEDIUM SHOT SE VE ATRAVES  
DEL ESPEJO.

SONIDO

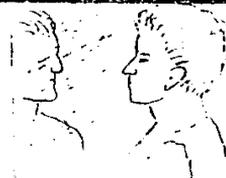
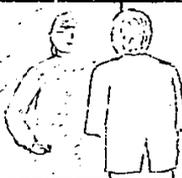
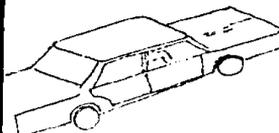
SONIDO NATURAL

DESCRIPCION ESC. No. 12

CLOSE UP SE VE ATRAVES  
DEL ESPEJO.

SONIDO

SONIDO NATURAL



FAGDEGUIDON. 4

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 3

DESCRIPCION ESC. No 13

CLOSE UP - TIENE UNA IDEA

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO

DESCRIPCION ESC. No 14

FULL SHOT BAJA POR LAS  
ESCALERAS

SONIDO

SONIDO NATURAL - FADE IN DE  
MUSICA.

DESCRIPCION ESC. No 15

LONG SHOT A LA SALA, EL  
TURCO VA HACIA LA VENTANA.

SONIDO

SONIDO NATURAL  
MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No 16

MEDIUM SHOT VIENDO A TRAVES DE  
LA VENTANA.

SONIDO

SONIDO NATURAL  
MUSICA DE FONDO



PAG DE GUIDON. 5

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 3-4

DESCRIPCION ESC. No 17

MEDIUM SHOT AL INTERIOR DEL AUTO  
ESTA UN HOMBRE DORMIDO.

SONIDO

SONIDO NATURAL

MUSICA DE FONDO.

DESCRIPCION ESC. No 18

FULL SHOT EL TUPACO SUBE LAS  
ESCALENAS.

SONIDO

SONIDO NATURAL

MUSICA DE FONDO.

DESCRIPCION ESC. No 19

MEDIUM SHOT ENTRA AL CUARTO  
Y SE ENCIERRA. PAREO IZQUIERDA.

SONIDO

SONIDO NATURAL

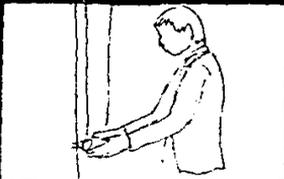
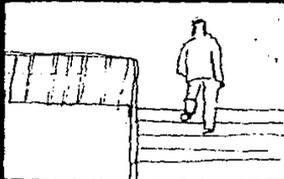
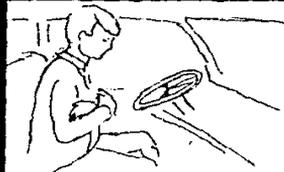
FADE OUT MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No 20

FULL SHOT SE ARROJA A LA  
CAMA

SONIDO

SONIDO NATURAL.



PAG. DE GUIDON. 6

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 4

DESCRIPCION ESC. No. 21

CLOSE UP SE NOTA ENOJADO

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO

DESCRIPCION ESC. No. 22

AMERICAN SHOT SE LEVANTA DE LA CAMA.

SONIDO

SONIDO NATURAL

DESCRIPCION ESC. No. 23

AMERICAN SHOT CAMINA DE UN LADO A OTRO DEL CUARTO. PANEO DE MECHA.

SONIDO

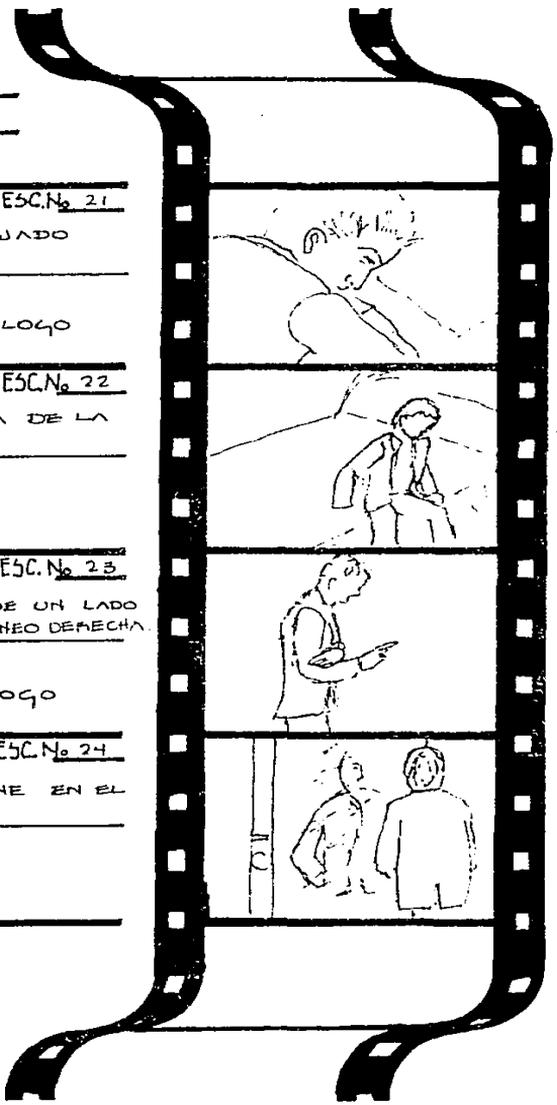
SONIDO NATURAL - DIALOGO

DESCRIPCION ESC. No. 24

AMERICAN SHOT SE DETIENE EN EL ESPEJO.

SONIDO

SONIDO NATURAL



PAG. DE GUIÓN. 7

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 4 - 5

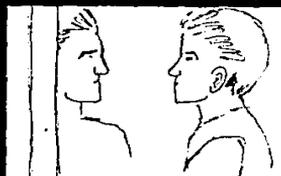
DESCRIPCION ESC. No 25

CLOSE UP SE VE A SI MISMO

A TRAVES DEL ESPEJO

SONIDO

SONIDO NATURAL



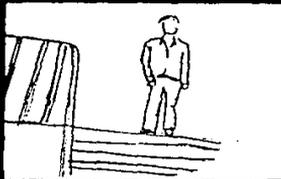
DESCRIPCION ESC. No 26

FULL SHOT BAJA LAS ESCALERAS

DOLLY OUT

SONIDO

SONIDO NATURAL



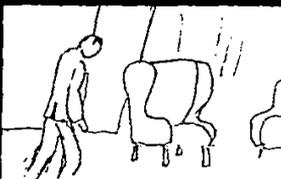
DESCRIPCION ESC. No 27

FULL SHOT DE LA SALA SE DIRIGE

HACIA LA VENTANA OTRA VEZ

SONIDO

SONIDO NATURAL



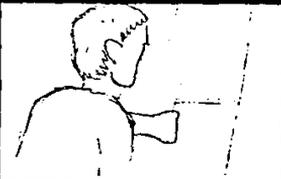
DESCRIPCION ESC. No 28

MEDIUM SHOT VE A TRAVES DE LA

VENTANA.

SONIDO

SONIDO NATURAL.



FAGDEGUIN. 8

PELICULA LA ULTIMA FOJA

SECUENCIA 5-6

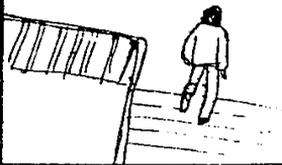
DESCRIPCION ESC. N.º 29  
MEDIUM SHOT DEL POLICIA DURMIENDO.

SONIDO  
SONIDO NATURAL



DESCRIPCION ESC. N.º 30  
FULL SHOT SUBE LAS ESCALERAS.  
SE DIRIGE A SU CUARTO

SONIDO  
SONIDO NATURAL



DESCRIPCION ESC. N.º 31  
CLOSE UP AL POLICIA, ABRE LOS  
OJOS CON UNA MIRADA TENAZ

SONIDO  
SONIDO NATURAL



DESCRIPCION ESC. N.º 32  
MEDIUM SHOT DEL TURCO ENTRANDO  
AL CUARTO.

SONIDO  
SONIDO NATURAL



PAG. DE GUIDON. 9

PELICULA LA ULTIMA FUGA.

SECUENCIA 6

DESCRIPCION ESC. No 33

MEDIUM SHOT EL TURCO SACA UN  
PAQUETE DE DROGA, LA CONSUME

SONIDO

SONIDO NATURAL  
FADE IN MUSICA DE FONDO.

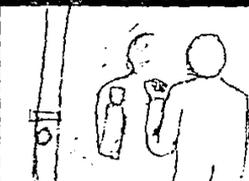


DESCRIPCION ESC. No 34

MEDIUM SHOT SE VE A TRAVES DEL  
ESPEJO

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO  
MUSICA DE FONDO.



DESCRIPCION ESC. No 35

CLOSE UP VE SU ROSTRO

SONIDO

SONIDO NATURAL  
MUSICA DE FONDO

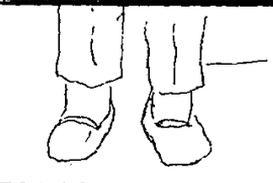


DESCRIPCION ESC. No 36

CLOSE UP A SUS PIERNAS

SONIDO

SONIDO NATURAL  
MUSICA DE FONDO



PAGE DE GUIDON 10

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 6

DESCRIPCION ESC. N.º 37

CLOSE UP A SU ROSTRO PENSATIVO

SONIDO

SONIDO NATURAL

MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. N.º 38

CLOSE UP OBSERVA EN DIRECCION  
AL MALETIN.

SONIDO

SONIDO NATURAL

MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. N.º 39

FULL SHOT AL MALETIN

SONIDO

SONIDO NATURAL

MUSICA DE FONDO

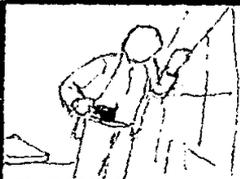
DESCRIPCION ESC. N.º 40

AMERICAN SHOT, TOMA LA PISTOLA  
Y SE ASOMA POR LA VENTANA.

SONIDO

SONIDO NATURAL

MUSICA DE FONDO



FAGDEGUIDN. 11

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 6

DESCRIPCION ESC. No 41

MEDIUM SHOT, SE DIRIGE AL ESPEJO,

PANEO A LA DERECHA.

SONIDO

SONIDO NATURAL,

MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No 42

MEDIUM SHOT, SE VE EN EL ESPEJO.

SONIDO

SONIDO NATURAL,

MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No 43

CLOSE UP, SE VE EN EL ESPEJO.

SONIDO

SONIDO NATURAL,

MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. No 44

MEDIUM SHOT, ABRE LA PUERTA,

SE DIRIGE A LA SALA.

SONIDO

SONIDO NATURAL,

FADE OUT MUSICA



FAGDEGUIDN. 12

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 7

DESCRIPCION ESC. No. 45

MEDIUM SHOT, BAJA LAS ESCALERAS.

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
FADE IN DE MUSICA (MUY LENTO).

DESCRIPCION ESC. No. 46

CLOSE UP DE LA MANO,  
TOMA FRONTAL.

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO (TENUE).

DESCRIPCION ESC. No. 47

CLOSE UP DE LA MANO TOMANDO  
LA PEPILLA DE LA PUERTA.

SONIDO

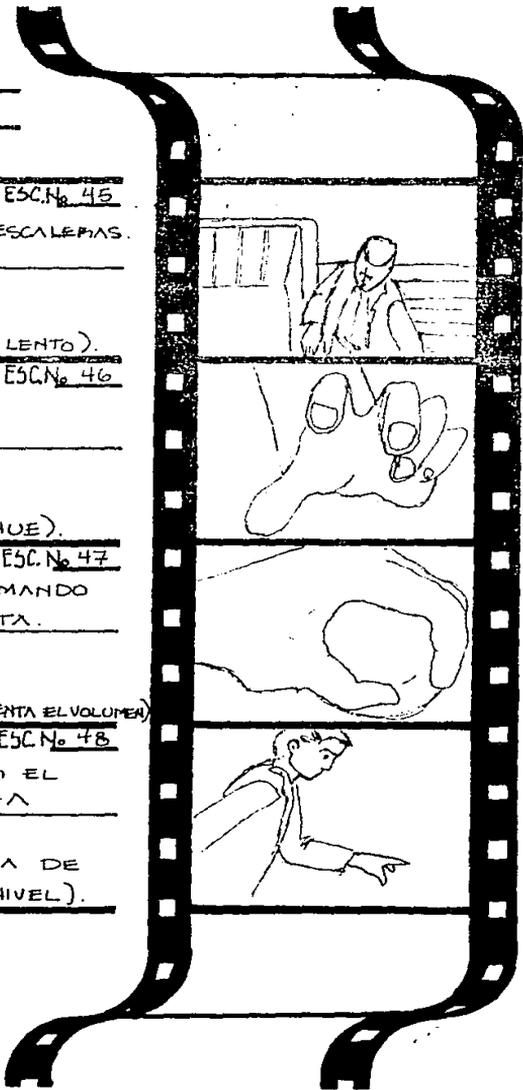
SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO (SE INCREMENTA EL VOLUMEN)

DESCRIPCION ESC. No. 48

MEDIUM SHOT, CAMINA POR EL  
PATIO. PAREO DERECHA

SONIDO

SONIDO NATURAL, MUSICA DE  
FONDO (SE MANTIENE EL NIVEL).



FAG DE GUIDON. 13

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 7

DESCRIPCION ESC. No 49

MEDIUM SHOT ABRE LA PEJA.

SONIDO

SONIDO NATURAL, MUSICA DE FONDO  
(SE MANTIENE EL VOLUMEN).

DESCRIPCION ESC. No 50

MEDIUM SHOT ESTA EN LA CALLE.

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO (SE MANTIENE EL VOLUMEN)

DESCRIPCION ESC. No 51

MEDIUM SHOT DEL POLICIA,  
APUNTA CON UNA PISTOLA.

SONIDO

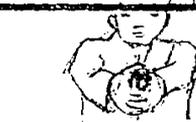
SONIDO NATURAL - DIALOGO,  
MUSICA DE FONDO.

DESCRIPCION ESC. No 52

MEDIUM SHOT, EL TURCO LE APUNTA  
CON SU PISTOLA.

SONIDO

SONIDO NATURAL, MUSICA DE FONDO  
(SE MANTIENE EL VOLUMEN).



PAG. DE GUIÓN. 14

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 7 - 8

DESCRIPCION ESC. N.º 53

CLOSE UP A LA PISTOLA DEL  
POLICIA (DISPARA).

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
COMTE DE MUSICA.

DESCRIPCION ESC. N.º 54

MEDIUM SHOT DEL TURCO RECIBIEN-  
DO EL IMPACTO DE LA BOLA.

SONIDO

SONIDO NATURAL.

DESCRIPCION ESC. N.º 55

FULL SHOT DEL TURCO, ENTRA AL  
PATIO, TRATA DE VIA. PAÑEO DEFECHA.

SONIDO

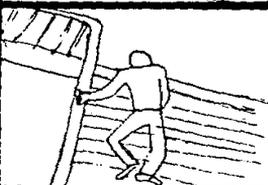
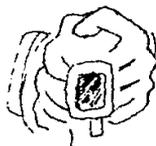
SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO.

DESCRIPCION ESC. N.º 56

FULL SHOT, EL TURCO VA A LA  
RECAMARA.

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO.



PAG. DE GUIDON. 15

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 8-9

DESCRIPCION ESC. N. 57

MEDIUM SHOT DEL TURCO, LLEGA A LA  
RECAMARA, SE ENCIERRA.

SONIDO

SONIDO NATURAL, FADE OUT  
MUSICA DE FONDO.

DESCRIPCION ESC. N. 58

FULL SHOT, ESTA EN EL SUELO Y SE  
ENCIENDE UNA LUZ.

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
FADE IN DE MUSICA.

DESCRIPCION ESC. N. 59

MEDIUM SHOT DEL TURCO EN  
EL SUELO.

SONIDO

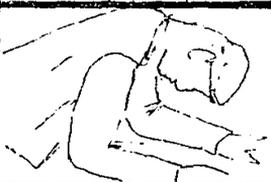
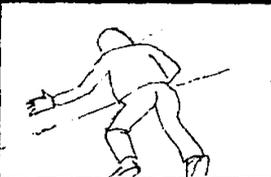
SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO.

DESCRIPCION ESC. N. 60

MEDIUM SHOT, VE HACIA EL ESPEJO.

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO,  
MUSICA DE FONDO.



PAGE GUION. 16

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 9

DESCRIPCION ESC. No 61

FULL SHOT DE UNA IMAGEN EN EL  
ESPEJO SENTADA EN UNA SILLA.

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO,  
MUSICA DE FONDO.

DESCRIPCION ESC. No 62

FULL SHOT DEL TURCO EN  
EL SUELO.

SONIDO

SONIDO NATURAL, - DIALOGO  
MUSICA DE FONDO.

DESCRIPCION ESC. No 63

FULL SHOT DE LA IMAGEN,  
SE LEVANTA DE LA SILLA.

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO,  
MUSICA DE FONDO.

DESCRIPCION ESC. No 64

CLOSE UP AL TURCO,  
ESTA SORPRENDIDO.

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO.



PAG. DE GUIDON. 17

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 9-10

DESCRIPCION ESC. No 65  
CLOSE UP A LA MANO DE LA IMAGEN.

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO.



DESCRIPCION ESC. No 66  
CLOSE UP A LA MANO DEL TURCO.

SONIDO

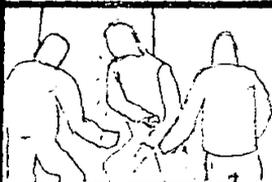
SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO.



DESCRIPCION ESC. No 67  
MEDIUM SHOT A LOS POLICIAS  
FORZANDO LA PUERTA.

SONIDO

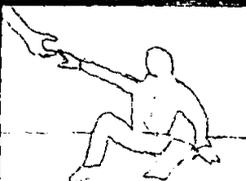
SONIDO NATURAL - DIALOGO,  
MUSICA DE FONDO.



DESCRIPCION ESC. No 68  
FULL SHOT DEL TURCO, SE PREPARA  
A INCORPORARSE.

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO.



FAGDEGUION.. 18

PELICULA LA ULTIMA FUGA

SECUENCIA 10

DESCRIPCION ESC. N.º 69

FULL SHOT AL PORTAFOLIO,  
LO TOMA EL TURCO.

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO.

DESCRIPCION ESC. N.º 70

AMERICAN SHOT, SE DIRIGE AL  
ESPEJO (FADE OUT DE IMAGEN).

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO.

DESCRIPCION ESC. N.º 71

CLOSE UP A LA PARTE INFERIOR  
DE LA PUERTA, SE VE UNA LUZ.

SONIDO

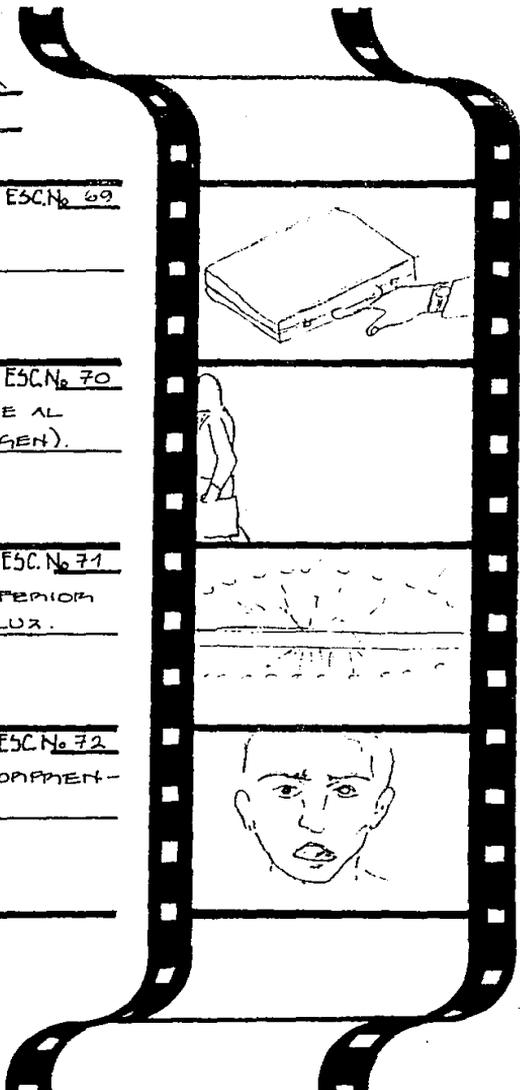
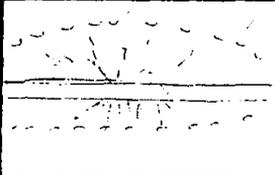
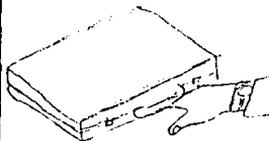
SONIDO NATURAL,  
MUSICA DE FONDO

DESCRIPCION ESC. N.º 72

CLOSE UP AL POLICIA SORPREN-  
DIDO.

SONIDO

SONIDO NATURAL,  
CORTE DE MUSICA.



PAG. DE GUIDON. 19

PELICULA LA ULTIMA FUGA

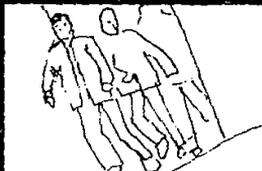
SECUENCIA 10 - 11

DESCRIPCION ESC. No 73

FULL SHOT A LOS POLICIAS, ENTRAN  
A LA PEGAMARIA.

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO.

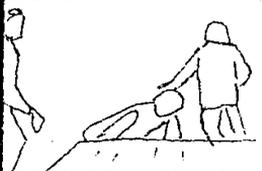


DESCRIPCION ESC. No 74

FULL SHOT, BUSCAN EL MALETIN.  
PANEO CIRCULAR.

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO.



DESCRIPCION ESC. No 75

MEDIUM SHOT AL POLICIA  
PENSATIVO. FADE OUT.

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO.



DESCRIPCION ESC. No 76

TWO SHOT, UNOS TIPOS PLATICAN  
ACERCA DEL TUMCO (FADE OUT DE IMAGEN).

SONIDO

SONIDO NATURAL - DIALOGO,  
FADE IN DE LA MUSICA.

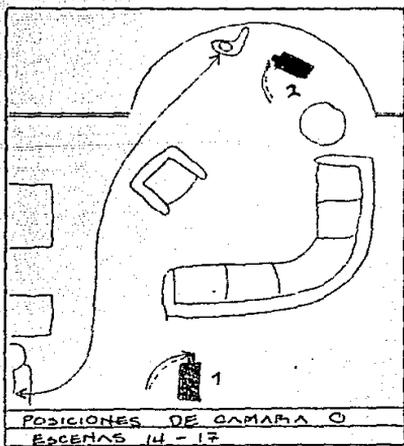
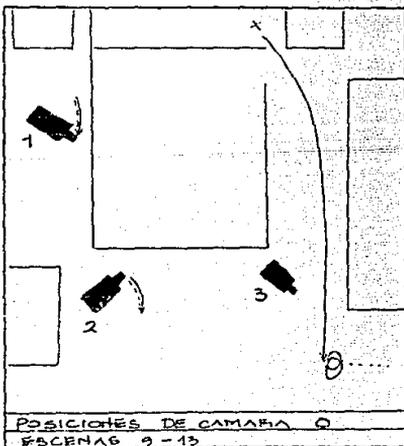
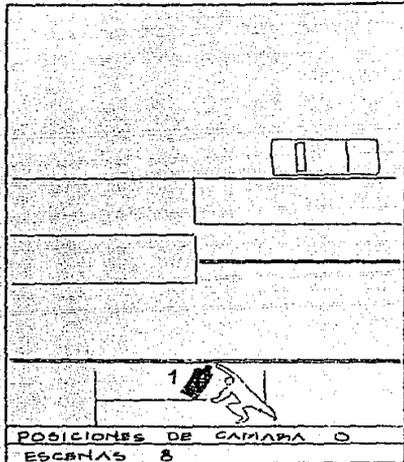
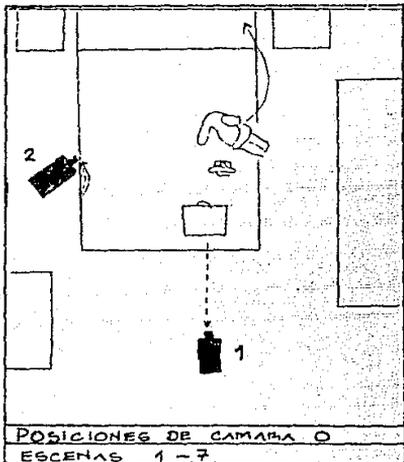


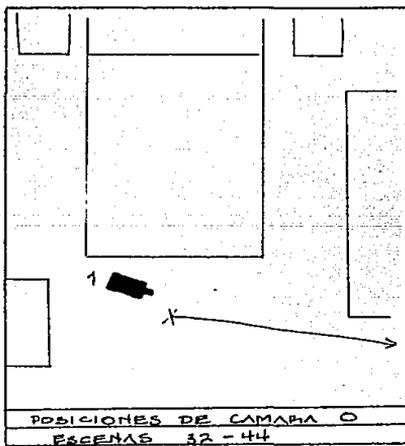
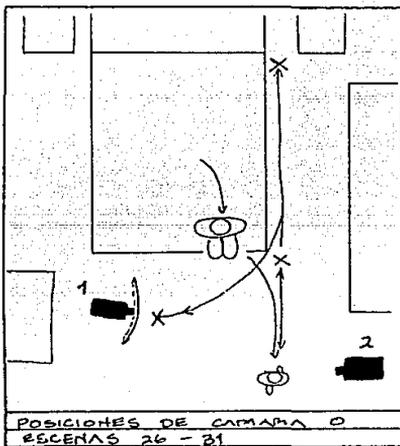
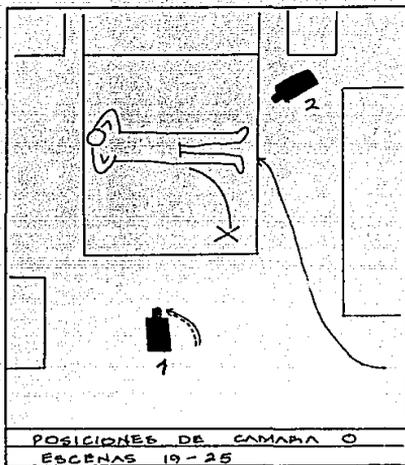
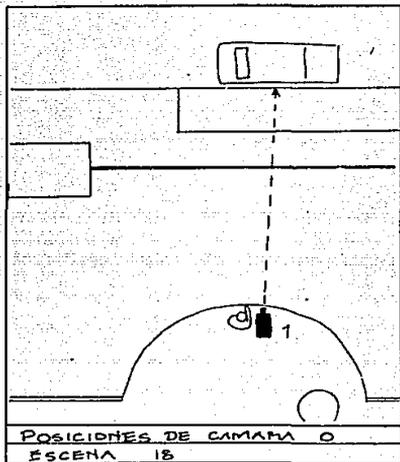
VIDEO					AUDIO			
N°	DESCRIPCION	T.P.	T.T	EFFECTOS	VOZ	MUSICA	T.	EFFECTOS
1	ESCENAS 1-8 EL TURCO VE EL MALETIN, RECIBE UNA LLAMADA, CONCLUYE, CUELGA EL TELEFONO Y VE A TRAVES DE LA VENTANA.	65 seg.	65 seg.		SONIDO NATURAL. DIALOGO POR TELE- FONO.	MUSICA DE FONDO. DESDE LA ESCENA 1 Y HASTA LA 3.	28 seg.	
2	ESCENAS 9-13 SE VE UN CARRO; EL TURCO CAMINA DE UN LADO A OTRO DEL CUARTO, TIENE UNA IDEA Y VA A LA SALA.	44 ??	109 ??		SONIDO NATURAL. DIALOGO.			
3	ESCENAS 14-18 BAJA LAS ESCALE- RAS VA AL VENTANAL Y VE EN EL CARRO A UN POLICIA; REGRESA AL CUARTO.	36 ??	145 ??		SONIDO NATURAL. DIALOGO.	MUSICA DE FON- DO.	33 seg.	
4	ESCENAS 19-25 ENTRA AL CUARTO SE ABROJA A LA CA- MA Y EXAMINA SU SITUACION SE VE AL ESPEJO.	130 ??	275 ??		SONIDO NATURAL. DIALOGO.			

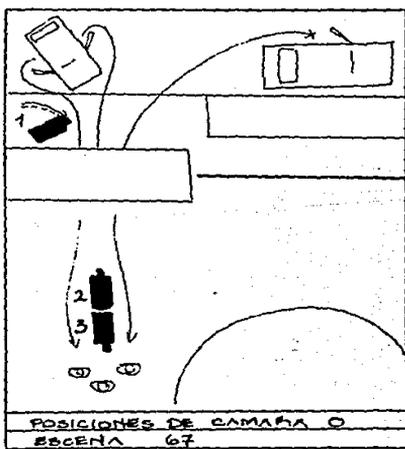
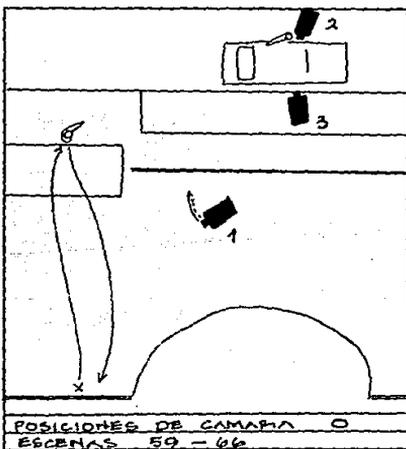
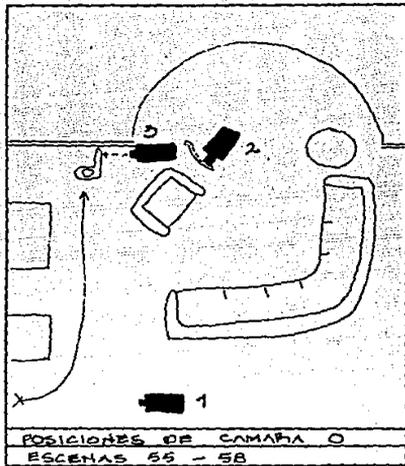
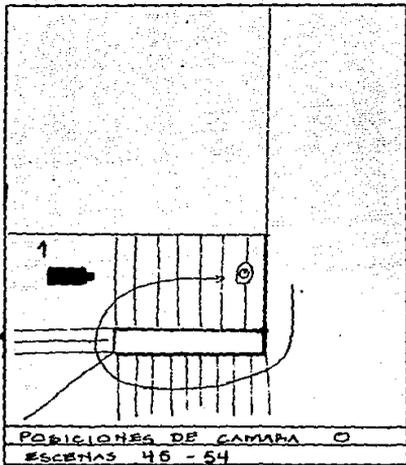
VIDEO					AUDIO			
N°	DESCRIPCION	T.P.	T.T	EFFECTOS	VOZ	MUSICA	T.	EFFECTOS
5	ESCENAS 26-31 BAJA DE NUEVO A LA SALA, VA AL VENTANAL Y VE AL POLICIA DURMI- DO, PREGUNTA AL CUARTO; EL POLICIA ABRE LOS OJOS.	56 SEG.	331 SEG.		SONIDO NATURAL.  DIALOGO EN LA ESCENA 28.			
6	ESCENAS 32-44 ENTRA AL CUARTO, SE DROGA, SE VE EN EL ESPEJO, SE DA VALOR Y TOMA EL ARMA, SA- LE DEL CUARTO.	255 " "	586 " "	EN LA ESCENA 33 SE HACE LA SIMULACION DE LA DROGA (COCHINA).	SONIDO NATURAL.  DIALOGO EN LAS ESCENAS 33, 34, 43	MUSICA DE FONDO.  A PARTIR DE LA ESCENA 33.	168 SEG.	
7	ESCENAS 45-54 BAJA LAS ESCALERAS, CON MUCHOS HERIDOS ABRE LA PUERTITA, SALE A LA CALLE EL POLICIA GATA Y LE DISPARA.	76 " "	682 " "	EN LA ESCENA 53 SE DISPARA UNA BALA DE SALVA.	SONIDO NATURAL  DIALOGO EN LA ESCENA 51.	MUSICA DE FON- DO.	123 SEG.	
8	ESCENAS 55-58 COMIE AL INTERIOR DE LA CASA Y SE ENCIERNA EN EL CUARTO.	34 " "	696 " "		SONIDO NATURAL.	MUSICA DE FONDO.	*	

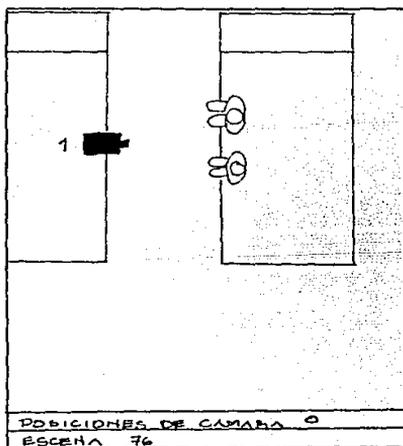
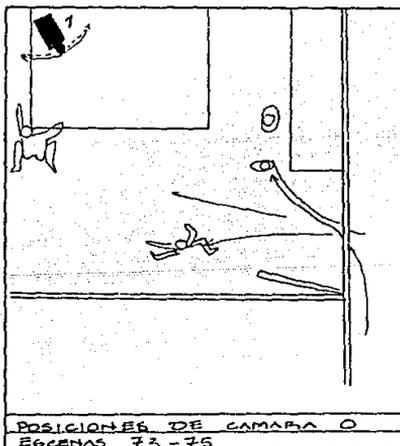
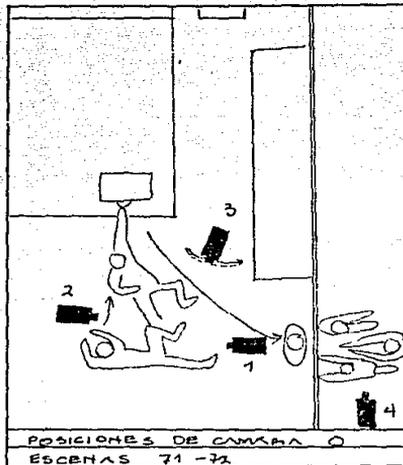
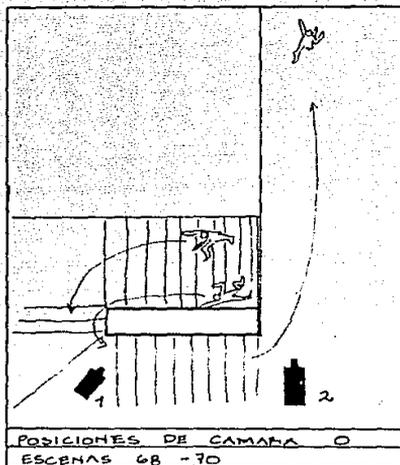
VIDEO				AUDIO				
Nº	DESCRIPCION	T.P.	T.T	EFFECTOS	VOZ	MUSICA	T.	EFFECTOS
9	ESCENAS 59-66 ESTA EN EL SUELO UNA LUZ EXTRAÑA LO ILUMINA VE HACIA EL ESPEJO Y VE QUE SU IMAGEN LE HABLA.	76 SEG.	772 SEG.	LA LUZ EXTRA- ÑA ES UNA LUZ DE 500 WATTS.	SONIDO NATURAL DIALOGO EN LAS ESCENAS 61 Y 63.	MUSICA DE FONDO.	*	
10	ESCENAS 67 LOS POLICIAS ESTAN FORZANDO LA PUERTA.	14 "	786 "		SONIDO NATURAL DIALOGO.	MUSICA DE FONDO.	*	
11	ESCENAS 68-70 EL TUNCO VA HACIA EL ESPEJO. FADE OUT.	25 "	811 "	UTILIZANDO EL SISTEMA OPTICO DE LA CAMARA SE CIERRA EL OJO DE ESTA.	SONIDO NATURAL. DIALOGO.	MUSICA DE FONDO.	*	
12	ESCENAS 71-72 UNA LUZ SE VE BAJO LA PUERTA, LOS POLI- CIAS LA VEN SORPREN- DIDOS.	10 "	821 "				116 SEG.	











FICHA FONOGRAFICA		"LA ULTIMA FUGA"
1.-	JEAN MICHEL JARRE; ALBUM : "OXIGENE?"	
	CORTE : 1	
	"OXIGENE PARTE 1 / PARTE 2"	
	AUTOR : JEAN MICHEL JARRE.	
	ESCENAS : INTRODUCCION - 1-2 / 14-19.	
	DURACION : 28 seg / 33 seg.	
2.-	LEO ZEPPELIN; ALBUM : "CODA"	
	CORTE : 1	
	"VUE DE GORNA GROOVE"	
	AUTOR : BEN E. KING. / JAMES BETHEA.	
	ESCENA : 33 - 37	
	DURACION : 158 seg.	

3.-	JEAN MICHEL JARRE; ALBUM : "OXIGENE?"	
	CORTE : 1/2	
	"OXIGENE PARTE 1 / PARTE 2"	
	AUTOR : JEAN MICHEL JARRE.	
	ESCENA : 45 - 46	
	DURACION : 123 seg.	
4.-	VELVET UNDERGROUND; ALBUM : "WHITE LIGHT / WHITE HEAT"	
	CORTE : 1	
	"WHITE LIGHT / WHITE HEAT"	
	ESCENA : 57 - 72.	
	DURACION : 116 seg.	
	OBSERVACION : EN EL TRACK 3 OXIGENO PARTE 1 ES UTILIZADA LA ULTIMA PARTE DE LA PIEZA Y ES MEZCLADA CON OXIGENO PARTE 2.	



## CONCLUSIONES

A lo largo de la investigación persigo dos puntos que son de interés para mí. El primero es el señalar que el cine y el video tienen similitudes y diferencias, tocando aspectos como el lenguaje y la técnica. Como ya se ha dicho el cine y el video llegan a nosotros de la misma manera y los percibimos por medio de los mismos sentidos, con lo que concluimos que si manejan el mismo lenguaje; ahora la diferencia existe, en que cada uno maneja procedimientos distintos de captación de imagen, y a veces de sonido, poniendo como ejemplo el sistema óptico y el magnético.

El segundo punto es el tratar de demostrar que el comunicador gráfico es capaz de participar en la producción de cine y video. Ahora retomando lo escrito en el capítulo 4 queda claro que si está capacitado para participar de muchas maneras en estos dos campos de acción, y yo respaldo esta postura con los guiones que incluyo en la segunda parte del trabajo.

A lo largo de los 4 años de carrera y a través de mi corta experiencia en el campo de la comunicación visual, me he logrado percatar que el egresado en Comunicación gráfica regularmente se desarrolla en empresas de ambientes despotas, ya que muchas personas piensan que el nuevo colaborador llega a quitarles el puesto. En este caso y hablando de parte de ambos lados, cada uno tiene la responsabilidad de demostrar que son o pueden ser piezas claves; además el comunicador gráfico debe afrontar su trabajo con la capacidad que tiene para aplicar sus conocimientos tanto teóricos como prácticos y resolver cualquier problema. Además sería muy bueno que los trabajos elaborados fuera de la escuela pudiesen ser tomados en cuenta para una posible titulación, -fundamentándolos, claro esta, teóricamente-.

## ESTA TESIS NO DEBE SALIR DE LA BIBLIOTECA

En cine y video tenemos el mismo problema, pues existen muy pocos productores interesados en apoyar a los nuevos realizadores. Esta falta de interes hacia la producción amateur nace desde la preparación escolar, que por motivos, en muchas ocasiones, faltos de bases, dificultan la utilización del material y equipo necesario; además sería muy bueno que la Universidad se preocupara más por lograr que el estudiantado supere la etapa de aprendiz desde los primeros años, haciendo que en los talleres se desarrollen los trabajos con situaciones exteriores aplicables, según el campo, por supuesto; aunque debemos estar conscientes de que esto no puede hacerse con la rapidez necesaria, debido a que atender esta situación implica la revisión y corrección de los planes de estudio.

También se debe contemplar que cada día es más difícil adentrarse profesionalmente en esta area y esto es causa, principalmente, por falta de recursos económicos, y de que existen pocas personas interesadas en apoyar a los jóvenes realizadores.

Fienso que se debería estimular a estos por medio de becas provenientes de instituciones culturales y educativas como: CNCA (Consejo Nacional para la Cultura y las Artes), INBA (Instituto Nacional de Bellas Artes); y por parte de la UNAM, la ENAP (Escuela Nacional de Artes Plásticas) y el CUEC (Centro Universitario de Estudios Cinematográficos). Estas son sólo algunas de las instituciones que pueden y deben brindar apoyo a la gente que nace y tiene algo o mucho que dar en estas interesantísimas áreas creativas.

Otro punto importante es la tarea de trasladar al idioma español muchos de los libros y revistas que contienen información muy importante, y así estimular a los alumnos y a los ex-alumnos a leer sin la preocupación de "no se inglés"; u otra opción es tener verdaderos cursos de inglés, en general de idiomas, desde la preparatoria o CCH y así facilitar el aprendizaje y la especialización.

Esperando que la Universidad haga algo por mejorar y modernizar los planes de estudio y a cuya tarea me uno incondicionalmente, y agradeciendo todo lo que aprendí a lo largo de mi estancia dentro de sus aulas, concluyo.

## BIBLIOGRAFIA

Bonet, Eugeni; Dols, Joaquim.

En torno al video.

Col. punto y linea.

Ed. Gustavo Gil, S.A. 1980

300pg.

David Ramón.

"Mi abuelito el cine"

Revista Claudia

Marzo 1986

122pg.

de la Cruz Hinojos, Mónica Euridice.

"El cine y la ENAP"

Libros y revistas de la ENAP.

Boletín bibliohemerográfico.

ENAP-UNAM No 6, noviembre 1988

Colaboración estudiantil.

28pg.

Enciclopedia focal de las técnicas de cine y televisión.

Trad. Luis María de Jesús de Cisneros Pañella.

Ed. Omega, S.A. 1976

1248pg.

Ennes, Harold E.

Television broad casting.

Tape recording systems.

Una revisión de televisión broad casting tape and disc recording systems.

2da. edición Ed. Howard W. Sams and Co. Inc.

Indianapolis.

228pg.

Feldman, Simón.

La realización cinematográfica.

Ed. Gedisa, S.A.

3a. edición México, 1968

Gubern, Roman.

Historia del cine.

Ed. Danae, España 2da. edición 1971

479pg. Vol. 1

Hoyos, Pilar S.; Herna, Salvador.

"Alta definición, 3-D, hiperpantalla"

"¡Ya está aquí la televisión del futuro!"

Revista Muy interesante.

año 6 No 4, pg. 4-11

Lamet, Pedro Miguel; Rodemas, José María.

Lecciones de cine, introducción y teoría.

Ed. mensajero del corazón de Jesús, España 1968

261pg. Vol. 1

Millerson, Gerald.

The technique of television production.

Communication arts books.

Hasting house publisher, New York.

440pg.

Murray, Ray.

Manual de técnicas.

Ed. Gustavo Gil, S. A. 1977

199pg.

Pecori, Franco.

Cine, forma y método.

Col. punto y línea.

Ed. Gustavo Gil, S.A. 1977

134pg.

Posada V., Pablo Humberto.

Apreciación de cine.

Ed. Alhambra, S.A. 1984

94pg.

Robinson, J. F.

Video tape recording, theory and practice.

Focal press London.

Focal hasting house, New York. 1978

326pg.

Robinson, J. F.; Beards, P. H.

Using videotape.

Focal press London.

Focal hasting house, New York. 1978

163pg.

Romero, Gerardo.

"Video a la vista"

Libros y revistas de la ENAP.

Boletín bibliohemerográfico.

ENAP-UNAM No 5, agosto de 1988

Entrevista con la profa. Guadalupe Marquez Cesefia.

Artículo colaboración estudiantil.

24pg.

Sopena, Ramón.

El cine, su técnica y su historia.

Biblioteca Hispania.

Ed. Ramón Sopena, S.A. 1984

548pg

"BETACAM SP. BVV-5 Betacam SP recorder unit"  
Distribuido por SONY Corporation.  
Impreso en Japón.

Preliminary  
"BETACAM SP" BVV-35/75/505  
SONY Corporation.  
Impreso en Japón.

"Digital post-production"  
DME WIPE, SQUEEZY WIPE and T-file are trade marks of  
SONY Co.  
Distribuido por SONY Corporation.  
Impreso en Japón.

"VPR-2000 Series. D2 video recorders"  
1990 AMPEX Corporation.

THE VPR-300  
"D2 COMPOSITE DIGITAL VTR"  
1988 AMPEX Corporation.