

2
29.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE LITERATURA DRAMÁTICA Y TEATRO

**CREACIÓN DE UN VIDEO BASADO
EN EL CUENTO
"NO OYES LADRAR LOS PERROS"
DE JUAN RULFO**



FACULTAD DE FILOSOFIA
Y LETRAS
COORDINACION DE LITERATURA
DRAMATICA Y TEATRO

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

**LICENCIADO EN
LITERATURA DRAMÁTICA Y TEATRO**

PRESENTAN:

**GUILLERMO ALEGRE MARTINEZ
MAURICIO RENDÓN VÁZQUEZ
RICARDO VICTORIA BARRADAS**

ASESORES :

**LIC. FIDEL MONROY BAUTISTA
LIC. MARCELA RUIZ LUGO**

CD. UNIVERSITARIA, D.F. 1998

265702.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADEZCO

AL DADOR DE LA VIDA, por brindarme el placer de formar parte de su creación, en el tiempo y espacio justo que me concede, por ese instante efímero llamado vida, en el que la alegría y el dolor, la ignorancia y la razón moldean mi existencia, mi espíritu y mi raza.

A MI PADRE GUILLERMO ALEGRE, por acercarme a esa manifestación humana que es el arte. Por inculcarme la valía, el respeto y compromiso que se adquiere al pretender ser un artista, y la obligación de ser evolutivo en lo humano y en lo artístico.

A MI MADRE CONSUELO MARTÍNEZ, por darme la vida, apoyarme y brindarme su amor y sacrificio entero. Dedico este trabajo con especial gratitud hacia ella.

AL ARTE DRAMÁTICO, que con su juego y ritual efímero, me concede un breve instante para traspasar la realidad que en ocasiones no me satisface, servir como destello en el espejo de la vida humana, y hallar en él la respuesta y el consuelo que mi espíritu reclama.

AL TATA -MTRO. HÉCTOR GÓMEZ-, por guiarme con su sabiduría y humildad en mi profesión como actor, por enseñarme a amar al teatro con honestidad, disciplina e inteligencia y valorar -a través de sus palabras, de sus enseñanzas- todas aquellas personas que como él son el testimonio y la herencia cultural y teatral de mi país.

A MIS ASESORES MARCELA RUÍZ LUGO Y FIDEL MONROY BAUTISTA, por sus enseñanzas y apoyo incondicional para con este trabajo.

A RICARDO Y MAURICIO, por su amistad a lo largo de varios años.

GUILLERMO ALEGRE MARTINEZ

Gracias a DIOS hemos llegado a la meta, y con ello a una nueva vida, en la cual deseo podamos ser lo suficientemente capaces para cumplir nuestro cometido, y no defraudar a quienes creyeron y creen en nosotros como hacedores de ILUSIONES.

En esta culminación de mi etapa de formación, quiero expresar mi agradecimiento a mis profesores, compañeros, amigos, familiares, conocidos y todas aquellas personas que tuvieron que ver en mi desarrollo.

Mención especial merecen mi primer profesor de teatro Javier Mujica, Ángeles, Hector, Miriam, Guadalupe, Enrique y Maricela, sin que esto signifique un orden específico, pues todos han sido especiales y muy importantes para mí.

De la misma manera, reconocer el apoyo y esfuerzo de los actores que se comprometieron en esta obra: Patricia Avalos, Mirelly Anaya, Pilar Trejò, Eréndira Viveros, Jesús Vargas, Jorge Huesca y Manuel Otero.

A mi PADRE, que me enseñó un orden,
A mi MADRE, que me ha orientado y apoyado,
A mis HERMANOS, de quienes he tenido siempre una influencia,
A MARCELA y FIDEL, por su ejemplo y compromiso,
A mi pareja, VERONICA, por ser mi aquí y mi ahora
A Ricardo y Guillermo por lo aprendido de y por ellos,

Maestro Hector Gómez, por la confianza y apoyo brindados,
Memo, mi manito.

GRACIAS

MAURICIO RENDÓN VÁZQUEZ

GRACIAS

A mis padres, por el apoyo que me brindaron, ya que sin ellos no hubiera podido tener bases sólidas en mis valores, por su apoyo y comprensión cuando era necesario, en fin, gracias por todo amados seres.

A mi amada esposa Carmen, por su amor y apoyo incondicional, por ser el néctar de mi vida, mi fuerza y mi alegría.

A mis hermanos: Silvia, Francisco Javier, José Pedro, Alejandro, por su amor y comprensión, por ser unos excelentes hermanos.

A Benjamín, Marcos, Alfredo, Javier y Jesús Vargas, por ser unos excelentes amigos.

Y a los necios de mis compañeros, Guillermo y Mauricio, por su entusiasmo y entrega en este proyecto, un abrazo a Memo por su amistad incondicional.

AGRADECIMIENTOS

A NUESTROS ASESORES MARCELA RUIZ LUGO Y FIDEL MONROY BAUTISTA POR SU INTERÉS Y DEDICACIÓN A ESTE TRABAJO.

A EL PROFESOR HECTOR GOMEZ POR SUS VALIOSOS COMENTARIOS.

A LOS PROFESORES GONZALO BLANCO KISS Y LECH WELING GORZINSKI POR SU APOYO Y PARTICIPACIÓN.

RICARDO VICTORIA BARRADAS

INTRODUCCIÓN

Con el fin de presentar nuestro examen recepcional, decidimos integrarnos en un equipo de trabajo con el propósito de encaminar nuestro proyecto de tesina, a la aplicación teórico-práctica del trabajo del actor y el director, en el área del video.

La inquietud de elaborar dicho trabajo en conjunto, parte de la necesidad de complementar los conocimientos adquiridos durante el periodo de formación con la experiencia obtenida individualmente en el campo profesional, en las áreas a las que pertenecemos. Por otra parte, consideramos que este proyecto nos dará la ocasión de presentar una propuesta más concreta y específica que nos conduzca a una relación efectiva y práctica, y no sólo teórica, de este versátil medio de expresión artística, buscando desarrollar también los aspectos técnicos relacionados con el proyecto en la medida que las posibilidades materiales lo permitan, lo cual estamos seguros de que nos dará ocasión de enriquecer nuestro conocimiento en el manejo, aplicación y aprovechamiento del video.

Las principales razones por las cuales se determinó utilizar este medio, se fundamentan, en primer lugar, en la gran riqueza de posibilidades que ofrece en todos los renglones, esto es, a nivel económico: porque permite realizar pruebas, experimentar posibilidades artísticas sin que resulten demasiado onerosas ni exijan contar con una infraestructura compleja (Sets, escenografías, recursos humanos, tecnología particular, etc.); en el nivel técnico: porque ofrece una amplia gama de posibilidades en cuanto a la manipulación del equipo básico, manejo de los elementos humanos que participan,

procedimientos de laboratorio (edición), etc.; y como medio de comunicación masiva, dada su penetración y demanda en el campo de la educación y la recreación.

CAPITULO I
ANTECEDENTES HISTÓRICOS

HISTORIA DEL VIDEO

Hace poco más de veinte años la palabra “video” significaba, cuando más, algo relacionado con la producción, reproducción, manipulación y transmisión de imágenes electrónicas cuyo uso y finalidad era exclusivo del medio televisivo; actualmente evoca, por un lado, a todo un sector tecnológico e industrial en rápida expansión y, por otro, también se refiere a un medio de comunicación alternativo, cuya implantación y demanda en la sociedad sigue en continuo crecimiento.

Inicialmente, durante los años treinta, el video aparece en forma de señal eléctrica, cuando se realizan los primeros experimentos de captura de imágenes televisivas mediante la utilización de un proceso magnético. Sin embargo, este procedimiento tecnológico no se habría de concretar sino años más tarde, mientras tanto, las cadenas televisivas solventaban el problema filmando directamente la imagen que aparecía en las pantallas; aunque la utilización de éste recurso presentaba innumerables defectos en la calidad de la imagen. (1)

Fue hasta 1956 cuando la AMPEX Corp. , fabrica en serie el primer video tape recorder, y desde ese momento se generaliza la grabación de imágenes electromagnéticas para uso exclusivo de los organismos de televisión. Aunque la utilización del video tape se extiende rápidamente por todo el mundo renovando el concepto de la televisión, y por ende sus emisiones, el avance logrado por el video en ese momento, se opaca por las transmisiones de los satélites espaciales Eco II y Telstar realizadas en directo y a nivel mundial entre 1960 y 1962, iniciando así la comunicación masiva ya que, para entonces,

comienza el auge de la fabricación industrial y la explotación comercial del televisor en blanco y negro, y a partir de la década de los cuarenta la televisión a color. (2)

Ambos factores provocan una competencia desleal entre aquellas empresas dedicadas a la fabricación de aparatos electrodomésticos que trataban de acaparar el mercado, las cadenas televisivas internacionales dueñas de las transmisiones efectuadas por vía satélite y, por añadidura, de las repetidoras estatales que ambicionan controlar el mayor número de audiencia en sus programas de televisión se enfrascan en una lucha terrible, por lo que fue necesaria la intervención de los gobiernos nacionales, quienes emiten acuerdos y restricciones a los monopolios televisivos, con el fin de controlar su desmesurado dominio comercial sobre los medios de comunicación; fenómeno que, durante esos años, pasó inadvertido para la gran mayoría de la sociedad. Debido al florecimiento de las telecomunicaciones, las acciones tomadas en ese entonces con respecto a dicho problema no obtienen éxito, y esta circunstancia continúa presentándose hasta ahora.

Durante la época a la que nos referimos, las posibilidades que el video-tape recorder ofrece en cuanto a los niveles de concepto, lenguaje, producción y reproducción de programas televisivos, se exploran lentamente, por ser un recurso electrónico dependiente de la televisión, y porque se encuentra en manos de técnicos especializados en el medio; hubo que esperar a que los ingenieros en electrónica, experimentaran nuevas posibilidades y, por otra parte, a que los artistas - de los cuales hablaremos más adelante - se ocuparan del medio televisivo, para que todo lo que hace referencia a la imagen

acceda a un primer plano; mientras tanto, la atención continúa centrándose en las transmisiones por vía satélite y en la comercialización del televisor a color. (3)

Un avance importante en el campo de la telecomunicación y por ende del videotape recorder, lo constituye la transmisión de los juegos olímpicos de Tokio en 1964, ya que resulta ejemplar en este sentido; así, se envían al centro emisor de los Angeles las señales de audio y video por separado, el sonido a través de cable y la imagen por medio del satélite Syncom III, puesto en órbita en ese mismo año. Reunidas allí ambas señales, se difunde la emisión en Estados Unidos por la red de repetidoras hertzianas, es decir, se lleva a cabo una transmisión en directo desde los Angeles a toda la Unión Americana, al mismo tiempo se graba el programa en videotape y se envía por avión al centro emisor de Eurovisión en Hamburgo, retransmitiéndose por toda Europa. Este proceso abarcó todos los componentes de que disponía la televisión: cable, satélite, video-tape y repetidores hertzianos. (4)

Este procedimiento despierta el interés de las cadenas televisoras por difundir el uso del videotape recorder, el cual cobra importancia, cuando en 1969 se introduce al mercado comercial el primer formato industrial llamado U-Matic de la Sony Corp., sin embargo al mismo tiempo esta difusión repercute sobre ellas, pues su uso se extiende incontrolablemente en las repetidoras, las cuales se transforman en canales de televisión “independientes” de las cadenas televisivas; y por otra parte, la introducción del U-Matic a los mercados origina que el público acceda a su consumo, generalizándose el uso de lo que conocemos como la videocasetera casera y el videocasete. (5)

Paralelamente a este suceso, la ingeniería electrónica y la tecnología televisiva se combinan para tratar de integrar el videotape recorder con los recursos filmicos utilizados en el cine, con el propósito de crear camascopios para formato de video, y el resultado más acabado lo constituye el lanzamiento del primer equipo portátil de video o porta-pack, creado por Sony Corp. en 1965. Los primeros que acceden a la utilización de este avance tecnológico en el campo de los medios audiovisuales son los artistas, quienes aprovechan al máximo todos los recursos tecnológicos existentes, para utilizarlos con fines artísticos y educativos; de tal modo que analizan, exploran e investigan las posibilidades de la electrónica, y sobre todo del video, con relación al concepto de imagen. (6)

Las experiencias artísticas que constituyen las vanguardias de la mitad de los años cincuenta y sesenta, tales como el arte conceptual, el pop-art, el arte minimalista, el body-art y el arte cinético, entre otros, determinan e influyen radicalmente en las primeras cintas del movimiento llamado video-arte.

El video-arte nace como una alternativa de las prácticas y formas artísticas convencionales, y aparece relacionado con aquellas que buscan la provocación y la participación del público. Los primeros autores que utilizan el video como herramienta de creación, provienen de las artes plásticas y de la música, su objetivo principal es el de tratar de extraer de la televisión sus mensajes estéticos, es decir, transformar las señales que captan los televisores en un producto cuyo resultado y finalidad social planteara una crítica a este medio de comunicación, o bien, descubrir la potencialidad artística de

su tecnología. El video-arte se perfila como medio de comunicación autónomo dentro de un contexto fuertemente contra-cultural, en el que converge la tecnología con el arte. (7)

El coreano Nam June Paik (n. 1932) y el alemán Wolf Vostell (n.1932), son considerados los pioneros del video-arte.

Vostell aborda la práctica del video desde una perspectiva social y política, que parte del hecho de que la televisión es un instrumento de enajenación social, es el primero en incorporar a sus obras la manipulación de aparatos de televisor y señales de televisión, mediante el uso de la técnica del decollage, donde sobreimpone imágenes distorsionadas de variados temas y las decodifica en sus colores primarios; a su vez, altera el entorno natural del televisor en busca de nuevos espacios -a menudo al aire libre- o integrando objetos cotidianos; pretendiendo que se altere el proceso de comunicación entre la obra del arte y el espectador; algunos ejemplos de su obra son *Deutscher Ausblick* (1959) y, *T.V. Dé coll-age*, (1963).

Las primeras exposiciones de Paik y Vostell, dejan constancia de sus experimentos artísticos en torno a la manipulación y distorsión de imágenes televisivas.

En 1963 en Alemania, Paik presenta sus trabajos en la *Exposition Music and Electronic T.V.*, y Vostell en Nueva York, también en 1963, expone su *T.V. Dé coll-age*. Paik se interesa principalmente por las características tecnológicas que ofrece el medio del video; en sus primeras cintas utiliza efectos electrónicos para distorsionar imágenes televisivas, integrando a su vez sonidos musicales producidos con sintetizadores, es el primero que aplica el porta-pack para fines artísticos, como en la grabación de *Café Gogo, 152 Bleaker Street* en noviembre de 1965 , sobre la visita del

Papa Juan XXIII, realizada desde el interior de un taxi en la ciudad de Nueva York. Otros ejemplos son *T.V. Budda*, donde una estatua de Buda se contempla en un televisor, o *T.V. Cross*, conjunto de televisores que forman la imagen de una cruz. La mayoría de los trabajos de Paik revelan cierta ingenuidad y simplismo en el uso de efectos electrónicos(8).

Posteriormente en Estados Unidos surgen otros artistas que aportan nuevas formas de expresión artística en torno al video-arte; entre los más importantes destacan Woody y Steina Vasulka, pioneros en el desarrollo de las artes electrónicas, al crear equipos con un sofisticado sistema de lentes esféricas; Ed Edmshwiller, primero en utilizar íntegramente imágenes tridimensionales animadas creadas por computadora, como lo demuestra su cinta *Sunstone* (1979), Bruce Naumann presenta en sus cintas de video imágenes muy simples y reiterativas sobre movimientos del cuerpo humano o gestos del rostro, y Aldo Tambellini, que se interesa en la exposición de imágenes de telediarios. (9)

En un principio estos artistas se contentan con llevar a cabo sus experiencias en el ámbito de las galerías y museos, pero advierten que existía un aislamiento con la sociedad; es entonces, cuando se establece una relación entre artistas y las cadenas televisivas, algunos de ellos experimentan el medio televisivo con la tecnología más avanzada; mientras las emisoras se benefician con los hallazgos expresivos, al margen del repertorio convencional de los programas destinados al gran público; sin embargo, aunque el video-arte impulsa el surgimiento de las video-galerías y las video exposiciones, también provoca que a finales de los años sesentas aparezcan grupos que utilizaron el

video como arma de denuncia respecto al control monopólico de las cadenas televisivas sobre los medios de comunicación, que se emplean como instrumento de enajenación y sumisión ideológica en la sociedad. En 1969, en torno al festival de Woodstock en Estados Unidos, Michael Shamberg ¹ denomina a estos grupos como el movimiento Guerrilla-Televisión, quienes crean géneros como: video-guerrilla, video-político y video-sociológico, en los que se adopta un enfoque más enraizado con la sociedad; su temática se orienta al testimonio social, a la denuncia y al análisis reflexivo que desempeña la televisión.(10)

Los grupos colectivos que surgen del movimiento Guerrilla-Televisión, acuñan las célebres frases "T.V.or not T.V", o "Haz tu propia televisión", como ejemplos citamos los grupos: Videofreex, Global Village, Group Top Value Television, y Open Channel; los cuales se instalan en Manhattan, Nueva York en 1971, donde establecen canales de televisión independiente por cable. Por otra parte, entre los militantes más destacados del movimiento Guerrilla-Televisión, de 1970-1979, mencionamos a Diana Birnbaum, realizadora de numerosas cintas en las que el lenguaje de la televisión es analizado y criticado, Diane Hall, quien en sus cintas evalúa temas políticos, y el propio Michael Shamberg, quien analiza, denuncia y reflexiona sobre el lenguaje de la comunicación oral y visual. (11)

A finales de los años setenta, el impacto que provoca el video en la sociedad, origina que se creen centros especializados encargados de distribuir, promover y analizar,

¹ Michael Shamberg es autor del libro *Guerrilla-Televisión*, (1971), considerado "ideológicamente" clave en el ámbito del video. Véase *Enciclopedia Universal Ilustrada* Tomo III pag. 1200, Ed Espasa-Calpe.S.A.1998 Barcelona.

todo lo referente a este medio alternativo de comunicación; y a su vez, se implementan nuevas tecnologías para el desarrollo de los aparatos de video, que al mismo tiempo sean accesibles al consumo del público, como el lanzamiento al mercado de los formatos VHS (Video Home System) por JVC, Corp; el Betamax creado por Sony Corp; ambos en 1976, y los camascopios Betamovie y Videomovie fabricados por la misma empresa en 1983 y 1984 respectivamente.(12)

Es en los años ochenta cuando proliferan centros especializados de video, como las videotecas, videolibrerías o los video clubes, dedicados a la difusión y comercialización de productos relacionados con este nuevo medio tecnológico; más tarde la tecnología computarizada se perfecciona bajo la forma de video digital y tridimensional, recalcando de este modo su irreversible desarrollo.

Sin duda alguna, el acceso de la sociedad al video ha permitido que este medio sea utilizable en una diversidad de campos como el educativo, la investigación, la cultura y la recreación; pero especialmente permite que la humanidad abra sus posibilidades de comunicación de manera más directa y rápida, ampliando al mismo tiempo su visión histórica.

CRONOLOGIA GENERAL DE LA TELEVISIÓN

1039 Alhazán descubre la cámara oscura.

1550 Gardano acopla una lente biconvexa al orificio.

1568 Daniel Barbado recomienda la adición de un diafragma para hacer más nítida la imagen.

1811 Aparición de la "Linterna mágica", que proyecta imágenes sobre una superficie blanca

1816 Joseph Nicéphore Niepce produce la fotografía instantánea.

1831 Michael Faraday establece los nexos entre el magnetismo y la electricidad, y forma las leyes de la inducción electrónica.

1837 Louis-Jacques Mandé Daguerre inventa y elabora los primeros daguerrotipos.

1877 Tomás Alva Edison inventa el fonógrafo.

1886 Heinrich Hertz demuestra la existencia de ondas electromagnéticas.

1894 Emil Berliner inventa el gramófono y el disco.

1895 Marconi da a conocer la telegrafía sin hilos.

Primera proyección cinematográfica pública realizada por los hermanos Lumière.

- 1906 El alemán Dieckman propone el uso de tubos catódicos para reproducir una imagen a distancia.
- 1923 Vladimir Zworikin inventa el iconoscópio.
- 1925 Baird inventa una cámara que descompone mecánicamente las imágenes.
- 1927 Baird consigue la primera grabación de imágenes móviles por medios no fotográficos, mediante un disco que gira a 78 r.p.m.
- 1928 Se realiza en Estados Unidos la primera transmisión a distancia: se retransmite el Congreso del Partido Demócrata. Baird realiza una transmisión televisiva entre Londres y Nueva York.
- 1929 Zworikin introduce el cinescopio, tubo de rayos catódicos del aparato receptor. El sistema de treinta líneas de Baird se transmite por la BBC de Londres media hora al día, iniciándose así las primeras emisiones regulares de televisión.
- 1930 La BBC de Londres transmite "en vivo" la tradicional carrera Derby.
- 1935 En Inglaterra, Marconi-EMI anuncian que producirán una imagen con 405 líneas de análisis.
- 1951 La Columbia transmite su primer programa de televisión en color.
- 1953 Se realiza en Estados Unidos la primera transmisión de televisión en color por el sistema norteamericano NTSC.

- 1956 RCA fabrica en California , E.U., el primer magnetoscopio para grabación en blanco y negro que operaba con una cinta de dos pulgadas.
- 1957 Se utiliza en E.U. el sistema de video para grabar el show de Bob Hope y de Bill Crosby.
- 1959 Se inician en Europa las retransmisiones de televisión en color por el sistema francés SECAM.
- 1961 Primera transmisión de Moscú a Europa con motivo del regreso del primer vuelo orbital, tripulado por Yury Gagarín.
- 1962 Se pone en órbita el Telstar, para transmisiones trasatlánticas.
- 1965 El coreano Nam June Paik hace por vez primera uso individual y con voluntad artística del porta-pack.
- 1966 Sony lanza al mercado el primer magnetoscópio doméstico de media pulgada.
- 1967 Primera transmisión de T.V. en color, realizada en Europa por la BBC. de Londres. Sony fabrica el primer video tape-recorder portátil de media pulgada, en blanco y negro.
- 1968 Sony lanza el porta-park de media pulgada. Ampex produce el primer magnetoscopio de color. Comienzan a comercializarse en E.U. los equipos portátiles de video.

- 1969 Primeras imágenes de T.V. en directo desde la luna, con 723 millones de espectadores. Comercialización de los equipos de video portátiles en Europa.
- 1970 RCA presenta el primer videoprojector, ampliando las posibilidades de transmisión de video a una pantalla grande.
- 1972 Sony lanza al mercado el formato U-matic, sistema de grabación de tres cuartos de pulgada.
- 1973 Sony y Advent lanzan al mercado un video proyector en color, más económico que el RCA. Panasonic presenta un sistema de edición electrónica para equipos de media pulgada.
- 1974 Advent Corporation fabrica el Video-Beam, primer videoprojector realmente practico.
- 1975 Se acepta plenamente dentro del medio comercial, a nivel popular, el uso del video, al ponerse a la venta cinta de video en cassettes.
- Sony lanza al mercado su propio sistema de video-tape recording de uso familiar, conocido como Betamax.
- 1976 JVC (Japán Víctor Company) presenta al público en general el sistema VHS (Video Home Sistem).
- 1979 Phillips promueve el Video 2000, nuevo sistema de video doméstico.

De 1979 a la fecha, la búsqueda por perfeccionar los aparatos audiovisuales han sido sorprendentes, hoy en día es asombroso comprobar este avance a través del Video Lasser, el desarrollo de la imagen de alta definición y los procesos de digitación de la misma.

CRONOLOGIA EN MEXICO

- 1934 Ingeniero Guillermo González Camarena, inicia la realización de programas experimentales de televisión. El equipo empleado es construido por el propio González Camarena.
- 1935 El presidente Lázaro Cárdenas apoya los experimentos.
- 1939 Demostración de la primera cámara de televisión construida por González Camarena
- 1940 El Ingeniero González Camarena vende la patente de su sistema de televisión a colores a dos compañías de los Estados Unidos (RCA Y VICTOR).
- 1942 González Camarena abandona los experimentos en circuito cerrado y realiza a través de la estación XHIGC, la primera transmisión de televisión en México, enviando una señal por el espacio aéreo.
- 1944-1949 Los gobiernos de Manuel Avila Camacho y Miguel Alemán Valdés, reciben numerosas solicitudes de concesión para operar comercialmente canales de televisión, por parte de diversos empresarios mexicanos y extranjeros, entre ellos Romulo O'Farril, Emilio Azcárraga y Lee De Forest.

- 1946 González Camarena transforma la XHIGC en estación experimental.
- 1947 González Camarena y Salvador Novo realizan un viaje a E. U. y Europa, con el fin de ver la forma de operar comercialmente. El titular de esta concesión es la empresa Televisión de México, S.A. propiedad del señor Rómulo O'Farril.
- 1950 Se autoriza el funcionamiento de la empresa Televimex, S.A., propiedad de Emilio Azcárraga Vidaurreta.
- Comienza las transmisiones de prueba de XHTV, canal 4.
- 1951 Inicia transmisiones regulares la estación XEW-TV, Canal 2.
- 1952 Los concesionarios de los canales 2,4 y 5 de televisión deciden constituir la empresa Telesistema Mexicano, S.A. (TSM).
- 1957 Se produce la primera telenovela mexicana Senda prohibida, dirigida por Jesús Gómez Obregón.
- 1958 Se inaugura la estación XEFB-TV, en Monterrey, Nuevo León.
- 1959 Inicia sus actividades el Canal 11 (XEIPN), primera estación cultural y educativa de América Latina.
- 1961 Nace en provincia la cadena Televisión Independiente de México.
- 1962 González Camarena patenta su sistema de televisión a color llamado Sistema Bicolor Simplificado.

- 1963 Primeras transmisiones de programas a color por el canal 5.
- 1964 El teleauditorio mexicano capta vía satélite y microondas, la inauguración de los XVIII Juegos Olímpicos desde Tokio.
- 1968 Comienza a transmitir XHDF, Canal 13 de la Ciudad de México.
- 1969 Inicia operaciones Cablevisión, S. A., de la empresa Telesistema Mexicano (TSM), en la Ciudad de México.
- 1973 Televisa comienza a operar formalmente.
- 1983 El Canal 8, de Televisa, modifica su programación al convertirse en canal cultural sin anuncios.
- 1985 Comienza a operar el Canal 7 en el Distrito Federal. Se crea la empresa Imevisión.
- El canal 8, de Televisa, asume la identificación de canal 9.
- 1990 Canal 9 retorna a la transmisión de programación comercial.
- 1993 Canal 22 inicia sus transmisiones regulares.
- 1996 Imevisión pasa a la iniciativa privada, cambiando su identificación a T.V. Azteca, transmitiéndose por los canales 7 (XHIMT) y 13 (XHDF)

NOTAS

- (1) DOLS R. Joaquín., "*Historia del audiovisual magnético televisivo: televisión y video*", ed. Barcelona , Seix Barral, 1987. Tomo III. P. 23.
- (2) *Ibidem.* p. 25.
- (3) *Ibidem.* p. 26.
- (4) *Ibidem.* p. 33.
- (5) *Ibidem.* p. 35.
- (6) *Ibidem.* p. 36.
- (7) S/A, "*Enciclopedia Universal Ilustrada*" , ed. Barcelona, Espasa - Calpe. S.A. 1998. Tomo III, p. 1196.
- (8) *Ibidem.* p.1197.
- (9) *Ibidem.* p. 1198.
- (10) *Ibidem.* p. 1200.
- (11) *Idem.*
- (12) *Idem.*

CAPITULO II
CÁMARAS DE VIDEO

ASPECTOS TÉCNICOS. (1)

Al utilizar una cámara de video, sabemos que para hacerla funcionar solo es necesario apretar un botón, y el aparato automáticamente comenzará a registrar las imágenes en la cinta. Sin embargo, al hacer funcionar el mecanismo se pone en marcha todo un proceso de recepción y procesamiento de imágenes, como se explica a continuación:

Al penetrar la luz en el tubo de la cámara, se produce una réplica del objeto que se desea grabar, la que se desarma en líneas, para posteriormente ser transmitida a la televisión; función que se conoce como "proceso de exploración".

En el tubo de la cámara se realiza un análisis de la imagen mediante un rayo de electrones, para realizar una lectura del objeto captado con base en su carga lumínica, siguiendo una dirección de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, reproduciéndose de la misma manera, según los patrones de análisis que realizan nuestros ojos, pero en forma tan rápida que nuestra vista no puede seguirlos. Las imágenes transmitidas son en realidad manchas de luz que destellan rápidamente en la pantalla.

El cerebro humano tarda aproximadamente una décima de segundo para dejar de percibir las imágenes que recibe, y como los destellos lanzados por la televisión se producen a mayor velocidad, al observarlos parece que la pantalla siempre está encendida, y que las imágenes la llenan.

Al enfocar la cámara, la luz de la escena pasa a través de la lente hacia una serie de prismas que descomponen la señal recibida, en los colores rojo, verde y azul, para enviar una imagen de color al frente del tubo de la cámara, donde se convierte en señales eléctricas. El tubo de la cámara contiene un revestimiento metálico denominado "placa recolectora", que reacciona al brillo procedente de la imagen.

Un proyector llamado "cañón", ubicado en la parte posterior del tubo, emite constantemente electricidad en la placa de la señal, transmitiendo una mayor cantidad de electricidad hacia las partes más brillantes de la imagen. Las señales eléctricas de distinta intensidad corresponden a la cantidad de luz que proviene de la escena. El proceso de exploración, mencionado anteriormente, se produce mediante dos electroimanes que mantienen el haz de electricidad, uno de ellos desvía la luz de un lado al otro, mientras el otro lo hace de arriba hacia abajo para explorar la imagen línea por línea y, cuando llega a la parte inferior de la misma, regresa hacia arriba instantáneamente y comienza a analizar. Este proceso sólo tarda un veinticincoavo de segundo.

TIPOS DE CÁMARA (2)

La tecnología en cámaras de video se presenta como un proceso evolutivo muy rápido, por lo que resulta difícil precisar en forma exacta su composición y funcionamiento. Es por esto que aquí nos ocuparemos en forma breve de las cámaras de estudio y, principalmente, de las cámaras portátiles. Las cámaras de estudio son instrumentos de gran calidad que utilizan tubos de 2/3", y prismas ópticos de alta

precisión. Poseen una excelente resolución horizontal y permiten realizar grabaciones con poca luz.

Este tipo de cámaras cuentan con una serie de filtros para la conversión del color, balance automático y manual de blancos para estabilizar los tonos, visores grandes de 1.5 mm, abastecedor de energía y controles de operación; en el mecanismo óptico cuentan con un lente "zoom" de gran alcance, que se puede manejar en forma manual o programarlo automáticamente, lo mismo que el iris o diafragma.

Los desarrollos más recientes se relacionan principalmente con las cámaras portátiles, pues es tal su automatismo, que solo es necesario ajustar los filtros para grabar en interiores o exteriores, dependiendo del lugar donde se realice la toma, cuidar el balance de blancos si es necesario, conectarla a un monitor, si se requiere, y apretar el disparador para hacerla funcionar. En los sistemas de video convencionales, se pueden considerar los siguientes tamaños :

TAMAÑO GRANDE (3) :

Cámaras Beta y VHS (Video-Home Sistem) de hombro. Tiene un peso aproximado entre 2 y 3.5 kg. En general, estas videocámaras son las que se mueven menos ya que son muy pesadas, por lo que se recomienda utilizarlas con tripié.

En este tamaño, igual que en todos los demás, la mano derecha sujeta el asa y controla los botones de grabación y zoom. La izquierda inmoviliza la cámara y

controla los mandos que se utilizan con menor frecuencia. También enfoca y controla el objetivo manualmente.

TAMAÑO MEDIO (4) :

Cámaras VHS compactas (VHS-C), y cámaras de mano de 8 mm. Su peso aproximado es entre 1 y 1.5 kg. Su ligereza permite sostenerlas entre las manos, aunque tienen la desventaja de ser más sensibles al movimiento.

TAMAÑO PEQUEÑO (5) :

Minicámaras VHS-C y de 8 mm. Su peso oscila entre 790g y 1 kg. Son tan pequeñas que caben incluso en un bolso de mano. La desventaja es que su tamaño las hace demasiado sensibles al movimiento.

Los tamaños medio y pequeño están equipados con un sensor digital, o captador de imagen de estado sólido, en lugar del tubo de imagen convencional, lo que permite un gran ahorro de espacio y peso en el cuerpo de la cámara.

En cualquiera de estas cámaras, el captador de imagen de estado sólido funciona con celdas de un sustrato de silicio, cubiertas con una capa de dióxido de silicio, y se conoce como CCD (Charge coupled device: Dispositivo con cargas acopladas). Con estos dispositivos se logra una resolución de imagen con más de 550 líneas de definición(6).

Esta tecnología permite tener excelentes grabaciones, aún en condiciones mínimas de iluminación, evita el efecto Lay (cola de cometa); permite la exposición directa hacia una fuente de luz y aminora el nivel de ruido en el video.

Los últimos avances tecnológicos nos permiten contar con aparatos equipados con un sistema estabilizador de la imagen, conocido como "burbuja", que hace posible eliminar el movimiento en gran medida durante la grabación, por medio de un mecanismo que equilibra los desplazamientos bruscos y mantiene cierta estabilidad en el encuadre, este mecanismo se encuentra integrado solamente en algunos equipos portátiles pequeños.

SISTEMAS (7)

Se conoce como sistema de grabación al mecanismo por el cual una imagen se procesa para su captación y posterior reproducción, a través de un medio que la proyecte. Las cámaras de video se catalogan con base en el sistema de grabación que utilizan, siendo más comerciales los siguientes:

SISTEMA BETA

Corresponde al tipo de grabación compacta. Anteriormente las cintas de video contaban con un sistema de protección que separaba las pistas y disminuía considerablemente la capacidad de grabación. El sistema Beta aporta la eliminación de las bandas de protección entre las pistas de video y, al encontrarse adyacentes aumenta la densidad de grabación, ya que se eliminan los espacios vacíos de los sistemas anteriores.

Se considera como el sistema que presenta menor calidad en la grabación debido al mecanismo con que trabaja, y funciona con dos canales de audio.

Su capacidad para grabar varía de acuerdo a su formato entre 60 y 270 minutos, debido a que la velocidad de grabado se puede variar en tres tiempos: Beta I (rápida), Beta II (intermedia) y Beta III (lenta), con la posibilidad de utilizar en las dos últimas con un mecanismo de alta definición conocido como Hi-Fi (High Fidelity).

El sistema de grabación empleado por Beta, consiste en convertir la señal de luminancia (cantidad de luz que refleja la imagen al ser recibida por la cámara), en frecuencia modulada, y la crominancia (percepción del nivel cromático ó color que se recibe durante la grabación, y que es analizada por el aparato), en frecuencia rebajada.

SISTEMA VHS (VIDEO HOME SYSTEM)

Este sistema aparece en Estados Unidos en 1977, y en Europa en 1978, se considera un sistema de grabación compacto o de alta densidad.

Actualmente el sistema VHS se comercializa en dos tipos: El VHS convencional que ofrece un tiempo de grabación entre 120 y 480 minutos, dependiendo de la velocidad de grabación, SP (standard play = rápida), LP (long play = media) y ELP (extreme long play = lenta), mientras que el tipo VHS-C (compacto), permite una grabación de 45 minutos en velocidad estándar y 90 minutos en larga duración. En ambos casos, lo mismo que en el sistema Beta, el ancho de la cinta es de 1/2", y al igual que en este, transforma la luminancia en FM y la crominancia en FR.

SISTEMA 8 mm

Es el más utilizado en la actualidad, sobre todo para las grabaciones caseras. Consiste en una cámara grabadora de una sola pieza, que contiene un mini cassette con cinta de 8 mm de ancho (1/4"), permite un tiempo mínimo de grabación de 90 minutos y un máximo de 180, además de contar con dos sistemas de audio.

Por lo accesible de este sistema, y su facilidad de manejo, es uno de los sistemas más populares, pero no es de los más recomendables para trabajos profesionales

Para cada uno de estos tipos de cámara, se ofrecen en el mercado los cassettes con el formato correspondiente, compatibles con el tipo de cada sistema, ya sea Beta, VHS en sus dos modalidades, u 8 mm. Cabe mencionar que para el formato VHS-C existe un adaptador para ser reproducido en VHS convencional.

FUNCIONES DE LA CÁMARA DE VIDEO

Cada uno de los sistemas antes mencionados, cuenta con implementos que posibilitan el mejoramiento del nivel y la calidad de grabación, destacando los siguientes:

1. AUTO EXPOSICIÓN / AUTO IRIS.

El iris controla la cantidad de luz que pasa por la lente, en la función automática la exposición se ajusta por si misma para adaptarse a la iluminación existente. El control manual permite ajustar el iris en forma personal, utilizando para esto la escala calibrada que se ubica sobre el cilindro de la lente.(8)

2. AUTO ENFOQUE.

Ajusta automáticamente el enfoque mientras graba, tiende a enfocar sobre el objeto más cercano al centro de la lente. El control manual permite ajustar el enfoque utilizando el anillo que para esta función se encuentra sobre el cilindro de la lente.(9)

3. BALANCE DE BLANCOS

Asegura que los colores se reproduzcan con la mayor exactitud posible. En la mayoría de los casos la cámara realiza el ajuste automáticamente, pero cuando no cuenta con esta función, el balance se debe ajustar cada vez que se enciende, o cuando se presenta una variación en la intensidad de la luz .(10)

FUNDIDO

Función con que cuentan algunos modelos de cámara. Permite comenzar una toma partiendo de un color neutro, o finalizar una toma mediante un desvanecimiento a blanco o negro, siendo gradual y con una duración de hasta tres segundos.(11)

5. PAUSA

Se utiliza en la grabación para realizar transiciones entre cada toma, evitando la grabación durante este proceso. Si se mantiene durante mucho tiempo se puede dañar la cinta, por lo que la mayoría de las cámaras se desconectan automáticamente cuando permanecen en pausa durante un tiempo mayor al normal.(12)

6. VISIONADO DE GRABACIÓN

Permite observar los últimos segundos de la grabación, sirviendo en este caso como monitor de la cámara.(13)

7. COMPENSADOR DE APOYO EN EL NIVEL DE LUZ / BLC

Su función es la de equilibrar la cantidad de luz que recibe la imagen, para evitar que la grabación aparezca oscura e indefinida.(14)

MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA

PANEO

Es cuando la cámara gira sobre su propio eje, en un movimiento horizontal, el desplazamiento se puede realizar en cualquiera de los dos sentidos.

TILT

Movimiento de la cámara también sobre su propio eje, pero en forma vertical. Cuando el movimiento se realiza hacia arriba se denomina TILT-UP, en caso de hacer el desplazamiento hacia abajo será TILT-DOWN.

TRAVELING

Movimiento que se realiza con la cámara apoyada en una base rodante, o sobre rieles. Se puede utilizar en forma paralela al movimiento de los personajes, o bien para acercarse o alejarse de ellos o de los objetos.

EMPLAZAMIENTOS

Se conoce como emplazamiento al lugar y posición en que se ubica la cámara para realizar la grabación. Los emplazamientos utilizados para grabación son :

NORMAL

Se ubica la cámara a la altura de los ojos del personaje o actor, o bien en forma horizontal al objeto de interés, para favorecer la relación entre el personaje y el espectador.

PICADO

La cámara es situada encima de la visual horizontal del personaje, produciendo una impresión de condescendencia en el espectador, debido a la idea de desprotección que presenta el personaje en la imagen.

CONTRAPICADO

La posición de la cámara se encuentra debajo de la horizontal presentada en relación a la vista del personaje, con esta toma el actor adquiere rasgos de autoridad, poder, grandeza. La posición contrapicada magnifica y destaca al personaje.

EQUIPO DE APOYO

ZOOM

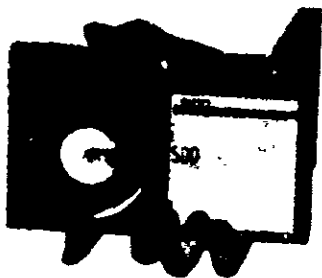
Lente de longitud focal variable que permite, manual o automáticamente, acercamientos o alejamientos del sujeto u objeto a grabar.

DOLLY

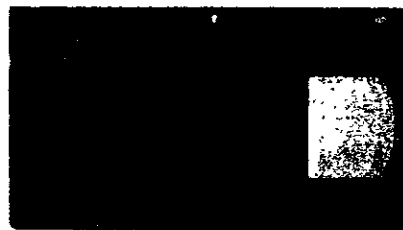
Aparato mecánico de tres o cuatro ruedas, sobre el cual se coloca la cámara para realizar el movimiento de traveling.

GRÚA

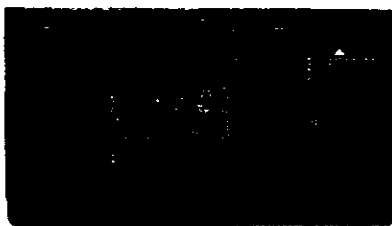
Aparato que permite realizar tomas ascendentes o descendentes, mediante un mecanismo de contrapesos que posibilita subir o bajar la cámara durante la grabación.

FORMATOS DE VIDEO (A)

cassette Belomax.



Cinta VHS



Adaptador para reproducir la cinta VHS-C en una videograbadora VHS

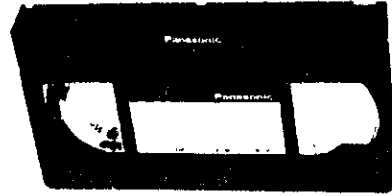


Cinta VHS-C



Cinta de video 8

TIPOS DE CÁMARA (B)



Tamaño grande

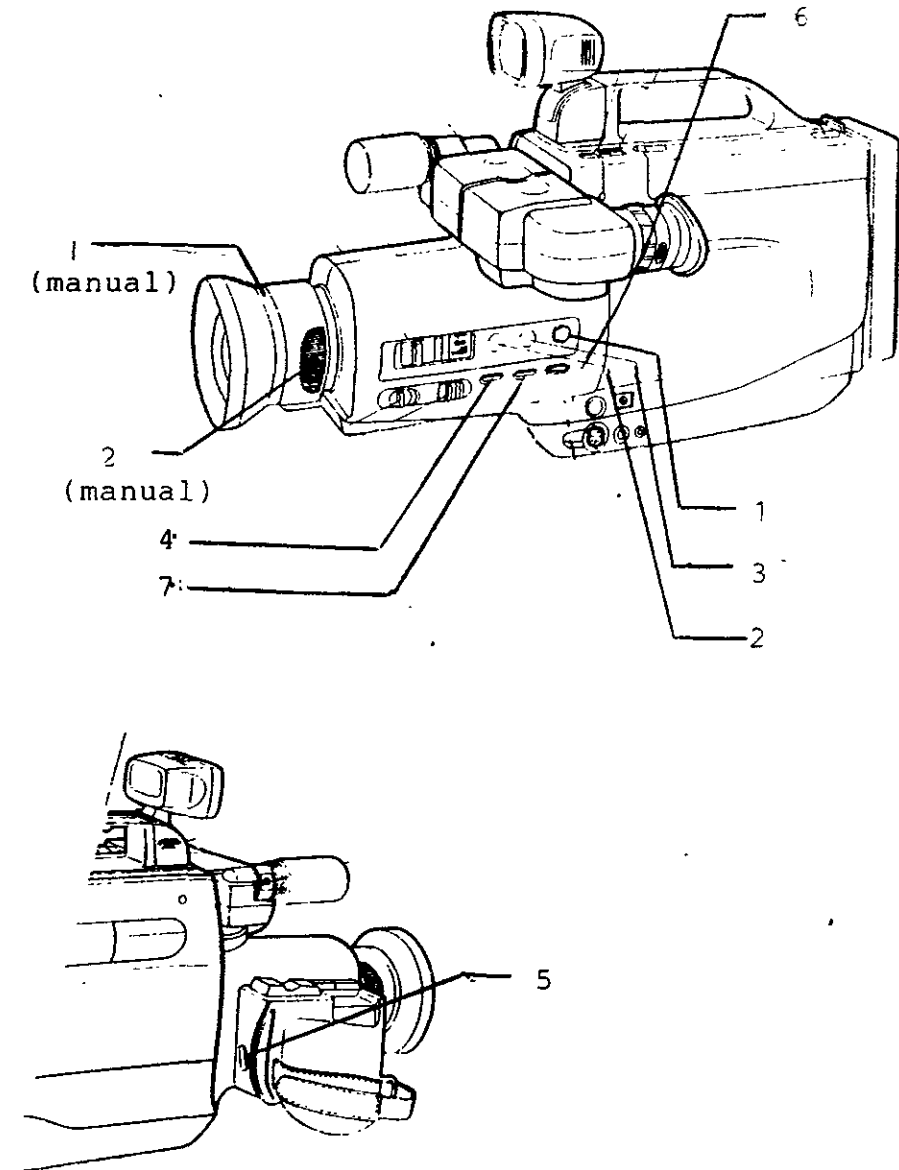


Tamaño medio

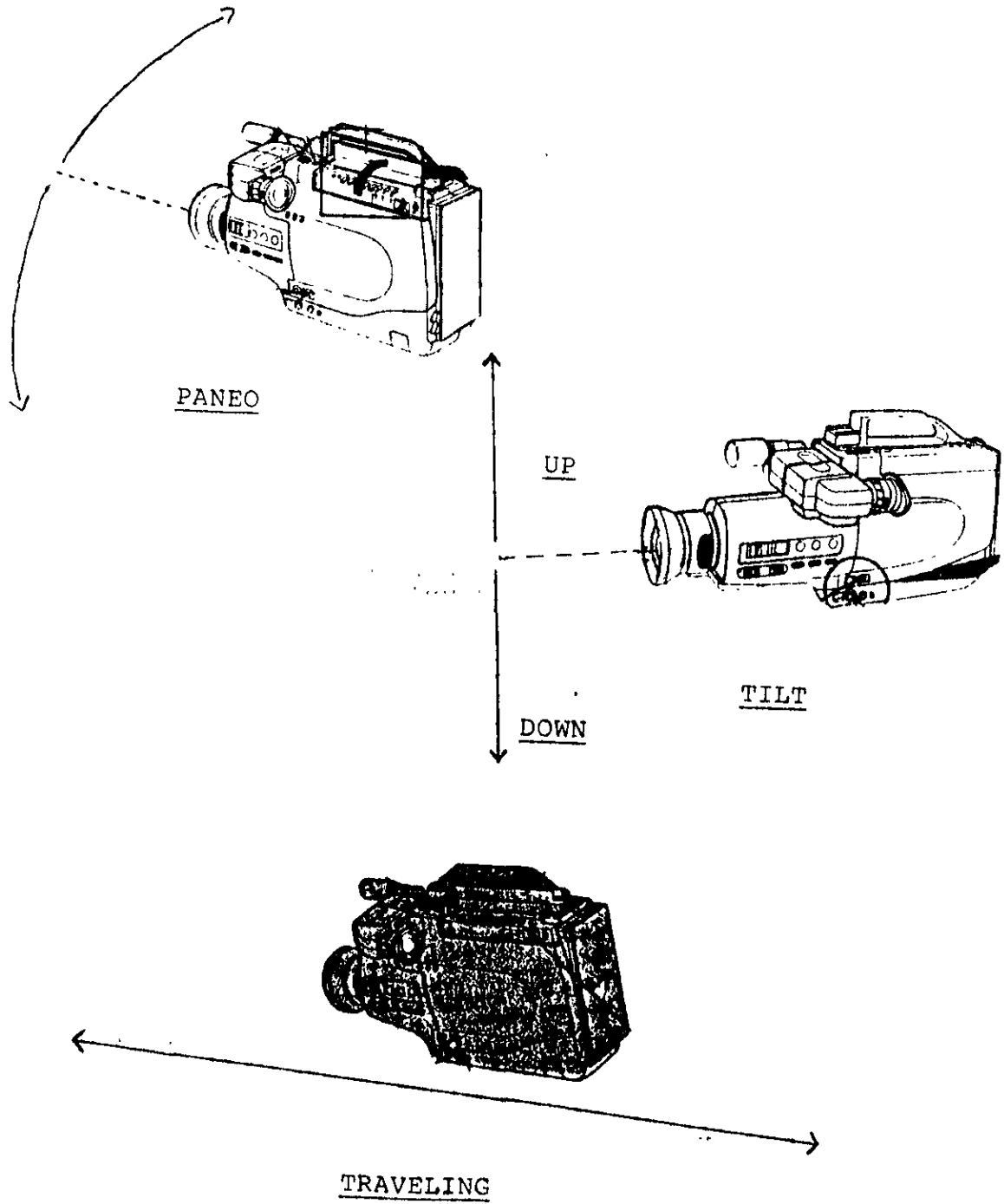


Tamaño pequeño

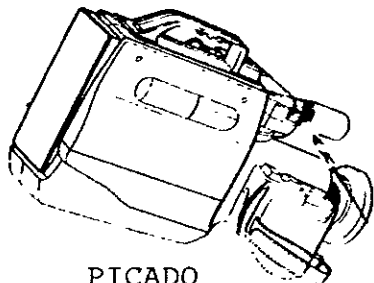
FUNCIONES DE LA CÁMARA DE VIDEO (C)



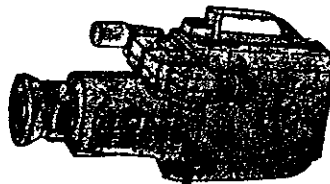
MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA



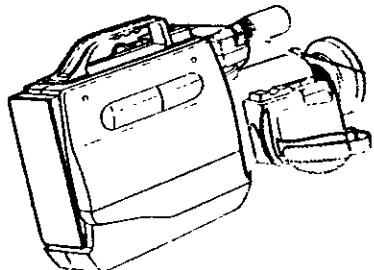
EMPLAZAMIENTOS



PICADO



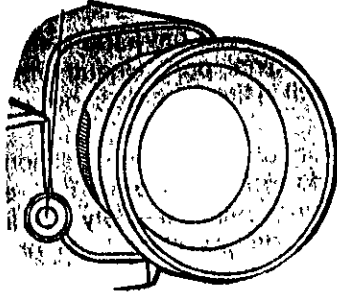
NORMAL



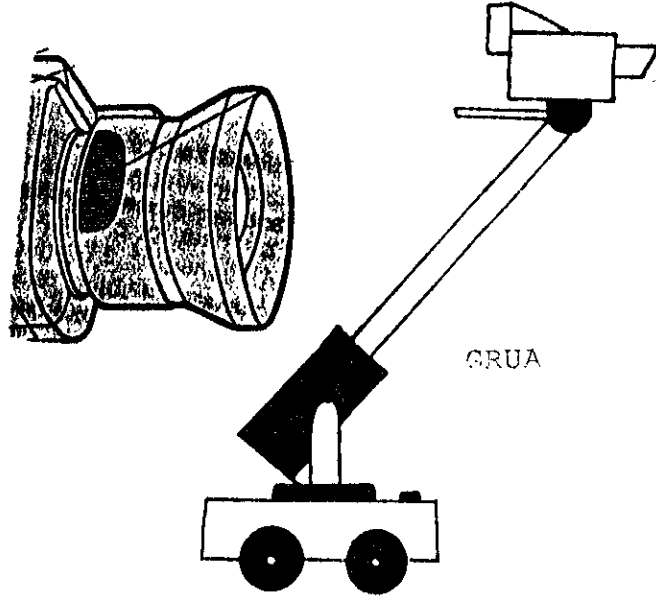
CONTRAPICADO



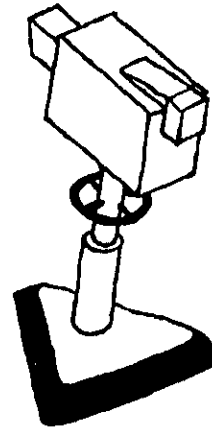
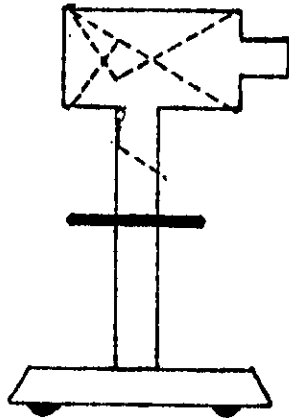
EQUIPO DE APOYO



ZOOM



GRUA



DOLLY

NOTAS

- (1) Cfr. QUIJADA SOTO, Miguel Angel. *La televisión. Análisis y práctica de la producción de programas*. De. Trillas. México. 1982. p. 19
- (2) Cfr. *ibid.* p. 22
- (3) S/A. "Tamaño de la cámara", en *Foto y video* (Barcelona, España). 1991. Fasc. 1, num. 1. p 18
- (4) *Idem.*
- (5) *Idem.*
- (6) *Saber electrónica*. (México), julio de 1992. num. 1, pp 121
- (7) HEDGECOE, John. *El libro del video*. tr. del inglés Carolina García. 2ª ed. Del Rac. Barcelona, España. 1992. pp 23
- (8) *Idem.*
- (9) *Idem.*
- (10) *Idem.*
- (11) *Idem.*
- (12) *Idem.*
- (13) *Idem.*
- (14) *Idem.*

IMÁGENES

- (A) S/A. "Tamaño de la cámara", en *Foto y video* (Barcelona, España). 1991. Fasc. 1, num.1. p 18
- (B) *Idem.*
- (C) *Manual de operación para cámara VHS, modelo Optónica, serie VL-8100U, marca Sharp.* (Japón). s.f. s.n. pp 8-9

CAPITULO III

EL GUIÓN

Partiendo de un aspecto técnico, podemos considerar el Guión como un escrito que sirve para establecer, en forma ordenada, el proceso que se debe seguir para organizar y llevar a cabo algún evento. En el medio audiovisual, el guión es catalogado como la base de la realización, donde se desarrolla el argumento de la obra elegida, así como los pormenores para su elaboración.

Teniendo como base el proyecto a desarrollar, se pueden tomar en cuenta dos tipos de guión: informativo y dramático.

El guión informativo se apoya totalmente en la realidad y tiene por objetivo plantear su reconstrucción fiel, basando la esencia de su contenido en ella misma. Para que un aspecto de la realidad sea considerada como material de información, hay que determinar la importancia que pueda tener en relación con el público que la recibe.

En el guión dramático se manipulan los elementos que conforman una situación determinada, que puede o no ser tomada de la realidad, presentando una interpretación particular de esta. Para su elaboración se parte de una situación donde, al analizarla, sus componentes se seleccionan y reestructuran, buscando crear una versión que provoque un efecto determinado en el espectador.

En sí, el guión dramático debe contar una historia en términos de acción, mostrando de manera muy precisa tanto sonidos como imágenes, así como la forma en que deben presentarse los diálogos.

Es necesario mencionar la gran importancia que tiene redactar el guión en forma clara y con indicaciones exactas, pues de esto depende mucho el éxito o fracaso que se obtenga durante la grabación.

Para lograr esta claridad, es conveniente que el guión se ajuste a un esquema, ya que, de esta manera, toda persona que deba tener relación con él, comprenderá perfectamente la labor a efectuar durante el proceso creativo.

TEMA Y ARGUMENTO

La definición de tema nos dice que es una “proposición o texto que se toma por asunto del discurso, escrito, lección o discusión”. En el guión, el tema es aquella idea que se presenta como punto principal o de partida, sobre el cual se estructura el discurso, por lo que se le cataloga como la esencia de la obra a crear. Es a partir de este punto que el guionista busca complementar y ampliar la idea, mediante una serie de tratamientos que definan en forma adecuada la historia. Este primer paso dentro del trabajo creativo se conoce como guión literario.

Durante su conformación, se debe tener presente la “estructura dramática” de la historia, que será el esqueleto de soporte en que se apoyen los elementos componentes de la historia. La estructura dramática es la forma en que se organizan los elementos básicos de la historia, y el esquema para su elaboración se determina partiendo del medio para el que se elabora el guión, ya que esto es una condicionante que se debe tomar en cuenta, pues al conocer las posibilidades expresivas que brinda, es posible seleccionar la estructura adecuada. Maximiliano Maza y Cristina Cervantes recomiendan tomar en

cuenta cuatro elementos que se consideran de vital importancia para la realización del guión, que son los siguientes (1):

1. *PERSONAJES*. Pues son ellos los que realizan las acciones en tiempo y lugares determinados; poseen carácter y personalidad, y son ellos quienes conducen la obra.
2. *ACCIONES*. Son los procesos de movimiento y cambios que los personajes efectúan en lugares y tiempo determinados, durante el proceso dramático.
3. *LUGARES*. Permiten ubicar el contexto en que se desarrolla la historia. Son muy importantes para la dramatización, pues definen en gran medida el tipo de acciones que lleva a cabo el personaje.
4. *TIEMPO CRONOLÓGICO*. Es de suma importancia en la elaboración de la historia, pues afecta el proceso de los personajes, de las acciones, y de los lugares donde ocurren estas.

De la atención que se ponga en definir cada uno de los puntos anteriormente citados, dependerá la claridad de ideas y posterior realización del proceso creativo.

Para la organización de la estructura dramática, Sid Field establece como puntos básicos tres elementos que permitan establecer el desarrollo de la historia :

ESTABLECIMIENTO DE LA ACCIÓN. Etapa de la historia donde aparecen los personajes y se plantea la situación inicial.(2)

CONFRONTACIÓN. Desarrollo del conflicto principal de la historia.(3)

RESOLUCIÓN. Solución del conflicto principal de la historia.(4)

Partiendo de estos elementos se establecen una serie de escenas que permitan establecer el desarrollo del guión, procediendo a identificarlas con base en sus características, de la siguiente manera:

PREMISA BÁSICA. El personaje principal tiene el primer contacto con lo que será el motivo del conflicto esencial de la historia.(5)

PUNTO DE CONFRONTACIÓN. El personaje principal se ve involucrado directamente con el conflicto.(6)

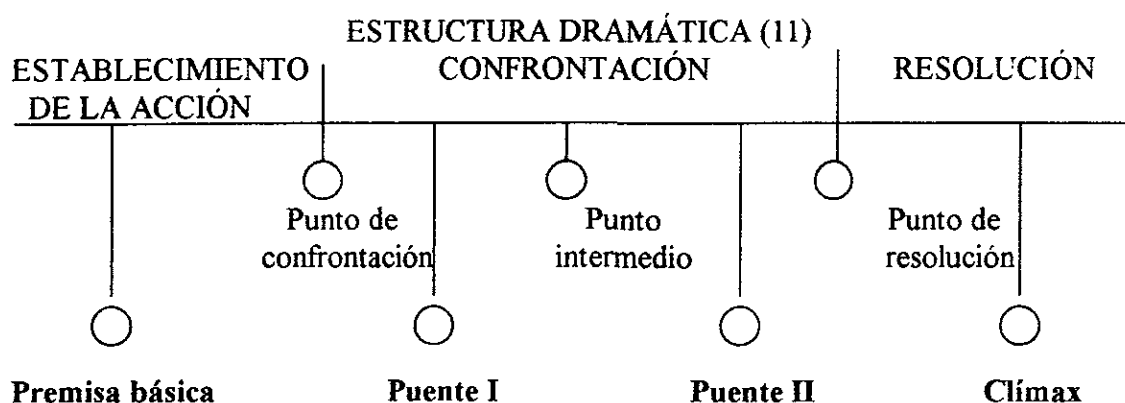
PUNTO INTERMEDIO. Esta escena tiene lugar justo a la mitad de la etapa de confrontación. Marca la mitad de la historia.(7)

PUNTO DE RESOLUCIÓN. Escena donde el personaje principal encuentra la clave para resolver el conflicto de la historia.(8)

CLÍMAX. A diferencia del teatro, se resuelve definitivamente el conflicto principal de la historia.(9)

PUENTES. Escenas que se presentan para enlazar los puntos de confrontación y resolución con el punto intermedio.(10)

Tomando en cuenta lo anterior se elabora el siguiente diagrama:



GUIÓN COLECTIVO

El guión se llega a definir como colectivo, con base en los procedimientos mediante los cuales se efectúa.

Uno de ellos es cuando diferentes personas se ocupan de llevar a cabo los pasos necesarios para su elaboración. Esto es, que una persona se dedica únicamente a elaborar la sinopsis, ya sea con una idea original, o tomándola de una fuente literaria como novelas, cuentos o revistas, o utilizando también películas antiguas u obras de teatro; otra persona se ocupará de desarrollar la idea presentada en la sinopsis, para complementar la historia y darle una forma literaria; otro integrante del equipo de trabajo se encargará de conformar los diálogos, partiendo de las anotaciones literarias realizadas anteriormente; finalmente, el guión completamente elaborado será entregado al director para comenzar a grabar.

En realidad esta forma de trabajo nos proporcionará, más que una creación colectiva, un guión fragmentado que no ofrece la visión de algún creador en particular.

Otro procedimiento, en el cual el guión se considera auténticamente colectivo, es cuando su creación se procesa con la participación de escritores, guionistas y expertos en el área, los cuales trabajan de manera activa, y en conjunto, para la conclusión del proyecto. La labor de estas personas se lleva a cabo en constante comunicación, mediante continuas consultas entre los integrantes del equipo, para que el resultado se presente mediante una comunión de ideas.

En esta labor colectiva se considera también la elaboración del story board, o historia en tablero, donde se ilustran las tomas a realizar para las secuencias contenidas en la historia por contar.

Aunque no hay un formato obligado para la elaboración de la historia en tablero, existen dos tipos que son los más utilizados, se reconocen como formato de dos columnas y formato de historieta.

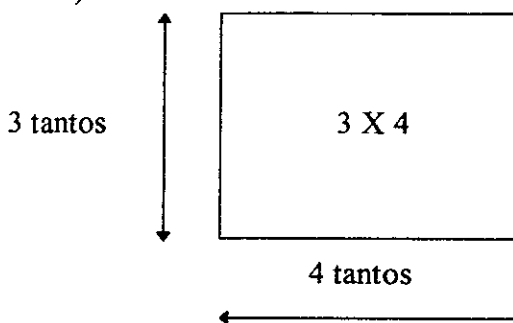
Para el formato de dos columnas se colocan del lado izquierdo de la hoja, en el recuadro, los encuadres que contiene la idea para grabación de la imagen; del lado derecho se establecen los parlamentos y acotaciones de sonido.

La historia se procesa secuencialmente con dibujos en los recuadros y, cuando se requiere hacer alguna acotación de imagen, se anota la indicación al pie del recuadro y a un costado del mismo. La columna de sonido se escribe en correspondencia directa con los recuadros.

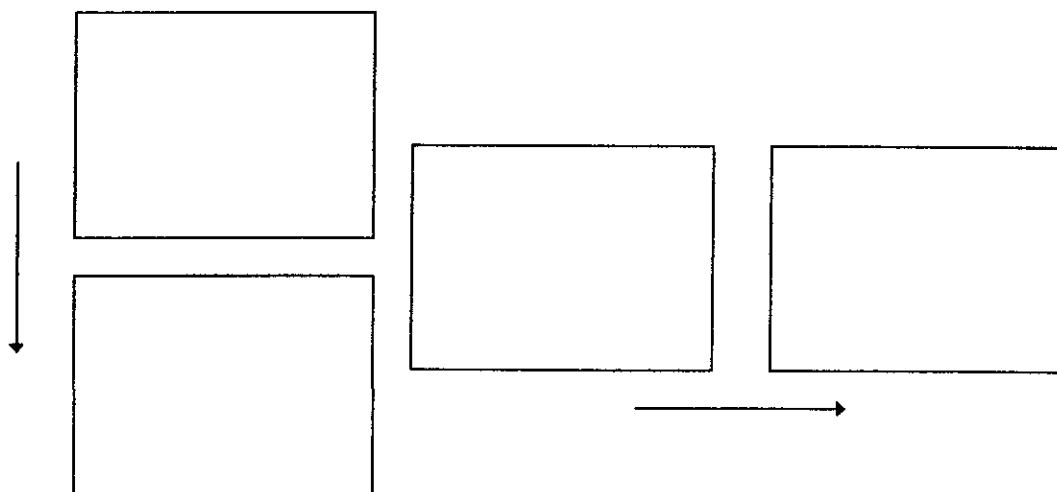
Para el formato de historieta, la realización se lleva a cabo en forma de recuadros consecutivos; las indicaciones de sonido se colocan al pie del recuadro. Para acotaciones de imagen se utiliza la parte inferior del recuadro, mediante un apartado.

Se consideran como características básicas para la elaboración del formato para story board los siguientes lineamientos (12):

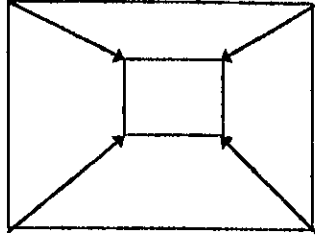
1. Los tamaños de las viñetas debe ser en proporción al formato de pantalla utilizado en la producción final. Los trabajos elaborados para video utilizan el formato denominado como “académico”, que tiene tres tantos de altura por cuatro de ancho (3 X 4 ó 1.33 : 1).



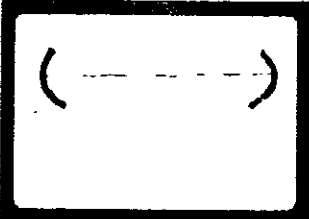
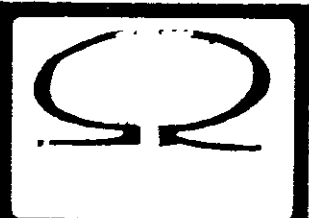
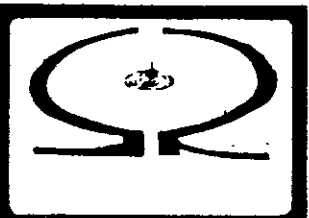
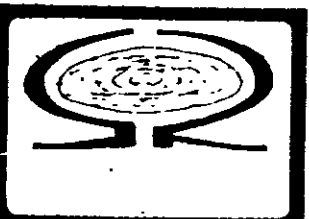
2. El orden de la lectura debe mantenerse durante todo el proceso de elaboración del story board. Puede ser de arriba hacia abajo, o de izquierda a derecha



3. Se debe utilizar cierto tipo de nomenclatura para indicar, en caso de existir, transiciones dentro de una misma toma, y entre las imágenes del story board.



FORMATO DE STORY BOARD DE DOS COLUMNAS (13)

- 5  Sobre FONDO AZUL (MISMA SITUACION 4) otra parábola entra A CUADRO por el lado IZQ. y detiene el trazo, que va y viene entre las parábolas. Las parábolas se modifican hasta formar estilizadas.
- 6  las letras S. R.
Continúa FONDO AZUL.
- 7  Al momento de ESTABLE-
CERSE las letras, el trazo del
haz de luz se va al FONDO
para regresar como un punto
que crece ZOOM IN de un
globo terráqueo girando.
- SE ESTABLECE
TEMA MUSICAL.
- EFECTO
ELECTRONICO.
- 8  El globo terráqueo continúa
girando y se oblonga, reduce
su giro para ver los continen-
tes.

FORMATO DE STORY BOARD DE HISTORIETA (14)



ESC: 2 IDENT. Ext. - callejón - día P. 2.3

ACCIÓN: L. S. (two shot) de un hombre acuchillando a una mujer

AUDIO: Gritos de mujer

OBSERVACIONES: _____

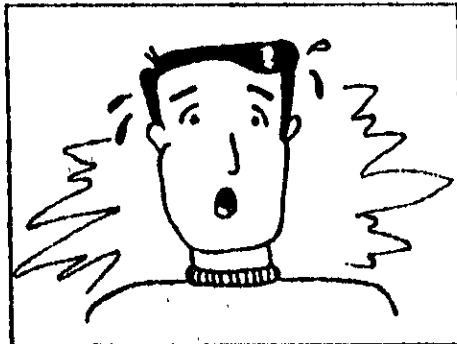


ESC: 2 IDENT. Ext. - calle - día P. 2.4

ACCIÓN: M. L. S. del asesino que volta se da cuenta que tiene un testigo

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

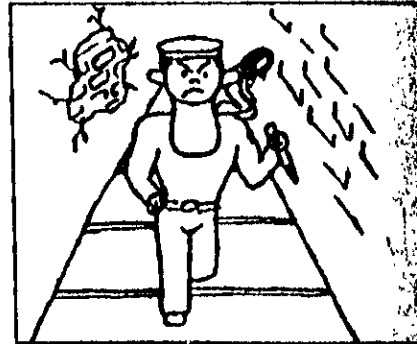


ESC: 2 IDENT. Ext. - calle - día P. 2.5

ACCIÓN: C. U. de David al ser descubierto

AUDIO: Música de suspenso (continúa hasta el final)

OBSERVACIONES: Termina traveling



ESC: 2 IDENT. Ext. - callejón - día P. 2.6

ACCIÓN: F. S. del asesino que comienza a correr hacia David

AUDIO: Pasos corriendo (eco)

OBSERVACIONES: _____

ADAPTACIONES

Se pueden considerar dos posibilidades para la realización de un producto videográfico. Una de ellas es cuando se desarrolla una idea original y, partiendo de un tema determinado, la imaginación y creatividad del guionista conformará una historia, que será plasmada de una manera determinada que facilite su grabación. En este caso, el producto se conoce como guión original

La otra posibilidad es aquella en que el guionista centra sus esfuerzos en realizar un trabajo basado en obras ya creadas, enfrentando la dificultad que esto representa, pues cada uno de los medios ofrece determinadas posibilidades y dificultades expresivas en relación con otros medios, debido a las particulares que ofrecen cada uno de ellos.

Para la realización del guión se debe tomar en cuenta el tiempo de duración de la historia, considerando que esta presenta tres tipos de tiempo:

HISTÓRICO. Se relaciona con la época en que se presentan las acciones, afectando los lugares y el comportamiento de los personajes.(15)

CRONOLÓGICO. Considera la duración de la historia desde su inicio hasta que concluye, con base en la fuente original.(16)

DE PROYECCIÓN. Establece la duración de la obra a crear, dependiendo esto del medio que se utilice para su realización, siendo considerado como tiempo real.(17)

El tiempo cronológico se debe tomar en cuenta para definir las posibilidades que presenta la historia, pues si transcurre durante un periodo amplio de tiempo, como meses

o años, las posibilidades de adaptarla para una producción de larga duración, ya sea realizada en forma continua si es para cine, o fragmentada en capítulos si es un producto para la televisión, con la finalidad de ofrecer cierta lógica y la posibilidad de mostrar la mayor cantidad de información, para evitar confusión en el espectador; si el guión se elabora en función de un programa televisivo de duración normal es recomendable, aunque no obligado, que la historia transcurra en un periodo corto de tiempo como un día o tal vez menos, de manera que se pueda estructurar para un corto metraje o un programa de treinta minutos.

Como se mencionó anteriormente, realizar la adaptación de una obra literaria presenta un cierto grado de dificultad, debido a que las posibilidades que ofrece cada uno de los medios de comunicación son diferentes, por lo que en ocasiones resulta necesario eliminar diálogos o escenas completas del original, ya que el tiempo utilizado para la programación en un medio como la televisión, por ejemplo, se establece de antemano, y por lo tanto el guionista se debe sujetar a estos parámetros.

Lo que se recomienda para la elaboración de este tipo de guiones, es respetar en lo posible la fuente original, pero darse la libertad de modificar aquello que imposibilite o dificulte su elaboración.

Al llevar a cabo las adaptaciones para medios audiovisuales los guionistas pueden basarse en diferentes fuentes, de las cuales se toma el tema y, en ocasiones, fragmentos de la estructura general de la obra. Se consideran fuentes para adaptación (18):

1. Novelas, cuentos y ensayos en prosa.
2. Poemas, canciones o narraciones en verso.
3. Obras dramáticas escritas en prosa o verso, pudiendo ser solo dialogados o musicales.
4. Ópera o ballet.
5. Notas, artículos, reportajes y ensayos periodísticos o historietas.

Como es natural, la adaptación de este tipo de obras ofrece tanto ventajas como desventajas. Dentro de las primeras podemos encontrar que (19):

1. La historia ya está elaborada y, por lo tanto, los personajes y la situación dramática están establecidos.
2. Si es necesario eliminar acciones o personajes, es más sencillo hacerlo a partir de una historia establecida.
3. El guionista se preocupará principalmente por definir la forma en que utilizará los recursos de los que se vale el medio para el que se está adaptando la obra.
4. Puede partir del material existente para crear personajes o acciones que no aparezcan en la obra, y que le permiten elaborar elementos que sirvan para complementar la historia que se desea contar.

En relación a las desventajas que presentan las adaptaciones, estas pueden ser:

1. La importancia que tenga el autor original, ya que es muy común que el público relacione y compare la adaptación con la obra adaptada, cuando esta o el autor son muy conocidos, ya que esta situación puede presionar al guionista cuando la elabore.
2. La dificultad que presenta el original en su lenguaje, así como el tiempo de duración, la importancia de las imágenes ofrecidas en el original y la acción.
3. La complicación que representa añadir o suprimir escenas o personajes, pues esto afecta directamente la estructura original y provoca, obligadamente, un reajuste en la misma.

Para finalizar, es necesario tener siempre presente que lo más importante es mantener constantemente despierto el interés del público en la narración, y recordar que todo tipo de guiones audiovisuales se escriben solo por un lado de las hojas, y la referencia para la medida de los golpes y renglones son los bordes izquierdo y superior de la hoja.

FORMATOS

Se denomina formato al esquema utilizado para presentar un tipo determinado de trabajo. En los medios audiovisuales se establece un formato específico para las presentaciones que se hacen de la información necesaria en la realización de un programa, de manera que todo el que intervenga en la creación localice fácilmente los datos necesarios para llevar a cabo su labor.

Existen formatos específicos para cada medio, por lo que a continuación se presentan los más utilizados en cine y televisión:

FORMATO PARA GUIÓN DE CINE (20)

1. Todas las escenas o secuencias se numeran consecutivamente a lo largo del guión.
2. El encabezado de las escenas se escribe con mayúsculas y se subraya. Cuenta con tres elementos fundamentales: ubicación (interior o exterior, abreviándose INT. o EXT.); locación (lugar donde se efectúa la escena); momento (día o noche).
3. La descripción de escenas con personajes, situaciones, atmósfera y acciones, se escribe inmediatamente después del encabezado. Las acotaciones de sonido, independientes del parlamento, quedan en ese mismo espacio.
4. Los diálogos se encabezan con el nombre del personaje, escrito en mayúsculas. En caso de existir acotaciones de intensidad, inflexión de voz o tono, estas se escriben entre paréntesis en el renglón inmediato al nombre del personaje.
5. Si al terminar una hoja continúa la escena, se escribe CONTINÚA en el extremo inferior derecho de la hoja. La siguiente hoja se iniciará en el mismo número de escena y la palabra CONTINUACIÓN.
6. Las indicaciones entre escenas, como DISOLVENCIA, CORTE A, FADE OUT y FADE IN, se escriben con mayúscula.

7. Se escriben también con mayúsculas los encabezados de las escenas, los nombres de los personajes (tanto en la descripción de las escenas, como en los diálogos), indicaciones de cámara o instrucciones entre escenas.
8. Se utiliza doble espacio para separar:
 - a) El encabezado de una escena y el desarrollo de la misma.
 - b) El parlamento de un personaje y el encabezado de otro parlamento.
 - c) Una escena de las indicaciones de transición.
 - d) El final de una escena y el encabezado de la siguiente, siempre que no exista entre ellas indicaciones de transición.
9. Se escriben a renglón seguido la descripción de las escenas, diálogos, movimientos, ángulos y emplazamientos de cámara, sonido y efectos.
10. Las páginas se numeran en el espacio correspondiente al golpe 78, en el renglón 3.
11. El primer renglón de la primera página, después de la cubierta y el reparto, se inicia en la línea 10, las páginas subsecuentes se inician en el renglón 3.
12. La referencia de los golpes corresponde a máquinas que escriben diez letras por pulgada.
13. La referencia de la medida de los golpes es el borde izquierdo de la hoja.

FORMATO PARA GUIÓN DE VIDEO DE UNA COLUMNA (21)

1. El formato para guión de una columna se mecanografía a renglón seguido. En el espacio comprendido entre los golpes 35 (9 cm) y 76 (19 cm), en máquinas que escriben 10 letras por pulgada.
2. Las páginas se numeran en el renglón 3, en el espacio correspondiente al golpe 78 (20 cm).
3. El primer renglón de la primera página se inicia en el renglón 12 (todas las referencias de renglones se hacen a partir del borde superior de la hoja).
4. Los parlamentos se comienzan con el nombre del personaje escrito con mayúsculas; inmediatamente después, entre paréntesis y con mayúsculas, las acotaciones de actuación; a continuación, los diálogos a doble espacio.
5. Las acotaciones de posición de cámara y movimiento de los actores, se escriben con mayúsculas.
6. Personajes, efectos de sonido y música, se subrayan.
7. Cualquier instrucción fuera del desarrollo del guión se coloca entre paréntesis.
8. El nombre de los personajes y su carácter, órdenes de música y efectos de sonido, dentro del parlamento, se escriben con mayúsculas.
9. Todas las páginas se terminan en la línea 60, a renglón seguido. Es recomendable no recortar las palabras a cada cambio de línea o de página.

FORMATO PARA GUIÓN DE VIDEO DE DOS COLUMNAS (22)

1. El guión de dos columnas se forma ubicando una columna al lado izquierdo de la hoja, siempre titulada y subrayada VIDEO, y otra del lado derecho subrayada y titulada AUDIO.
2. La columna de VIDEO se escribe con mayúsculas a renglón seguido, en los espacios comprendidos entre el golpe 10 (2.5 cm) y el 38 (9.5 cm), en máquinas que escriben 10 golpes por pulgada.
3. La columna de AUDIO se mecanografía a doble espacio, con excepción de las indicaciones o acotaciones de música o efectos de sonido que se escriben a renglón seguido, en el espacio comprendido entre los golpes 40 (10 cm) y 76 (19 cm).
4. Las hojas se numeran en el espacio correspondiente al golpe 78 (20 cm), en el renglón 3.
5. La primera página del guión, después de la carátula y el reparto, se inicia a partir de la línea 12. El título de la obra y el autor del guión encabezan esta página.
6. Los parlamentos se inician con el nombre del personaje, escrito con mayúsculas y subrayado; cuando se requieren acotaciones, éstas se colocan entre paréntesis y con mayúscula, inmediatamente después del nombre; a continuación los diálogos o parlamentos a doble espacio.

7. Las indicaciones de efectos de sonido o música se escriben con mayúsculas, a renglón seguido y subrayadas.
8. Cualquier indicación fuera del desarrollo del guión se coloca entre paréntesis
9. Todas la páginas se terminan en la línea 60, a renglón seguido. Se recomienda no cortar las palabras a cada cambio de renglón o de página.
10. Cuando una escena requiere más de una página, o queda inconclusa al final de la hoja, se indica CONTINÚA en la parte inferior derecha de la página.

EJEMPLO DE FORMATO PARA GUIÓN DE CINE (23)

LA MUJER QUE LLEGABA A LAS SEIS 11

6 FADE IN

1 EXT. - CALLE SOLITARIA - NOCHE 8

1 REINA es una prostituta, de aproximadamente 28 años. Es una mujer atractiva, viste vulgarmente. REINA camina apresuradamente por una calle húmeda y brumosa. Fuerte taconeo. 3

2 INT. - RESTAURANTE - NOCHE 7

9 El reloj marca las seis y treinta. REINA entra al restaurante. Es una lonchería con mobiliario viejo. Se dirige al mostrador y se sienta en una silla giratoria. PEPE, un hombre de aproximadamente 30 años, encargado de la lonchería, la mira. REINA toma su bolso, lo abre y saca un cigarrillo. Lo agita para que PEPE la vea. PEPE se acerca apresuradamente.

4 PEPE

Buenos días Reina...
me tenías preocupado. 9
¿Se te hizo tarde? 8

PEPE ve que REINA tiene el cigarrillo sin prender.

PEPE
(solicito)
Perdóname, no me había dado cuenta...

REINA
(irónica)
Todavía no te has
dado cuenta de nada...

CONTINUA 5

EJEMPLO DE FORMATO PARA GUIÓN DE VIDEO DE UNA COLUMNA (24)

5 LOS PROFETAS 3

GUIÓN: Ana Cruz.

1 [FADE IN:
 EL HALL PRINCIPAL DE UN PALACIO, ESTE
 HALL ES ENORME Y CUENTA CON UN BALCON
 QUE DA A LA PLAZA PRINCIPAL DE LA CIUDAD.
 EL HALL ESTA VACIO. LA VENTANA DEL
 BALCON SE ENCUENTRA ABIERTA.

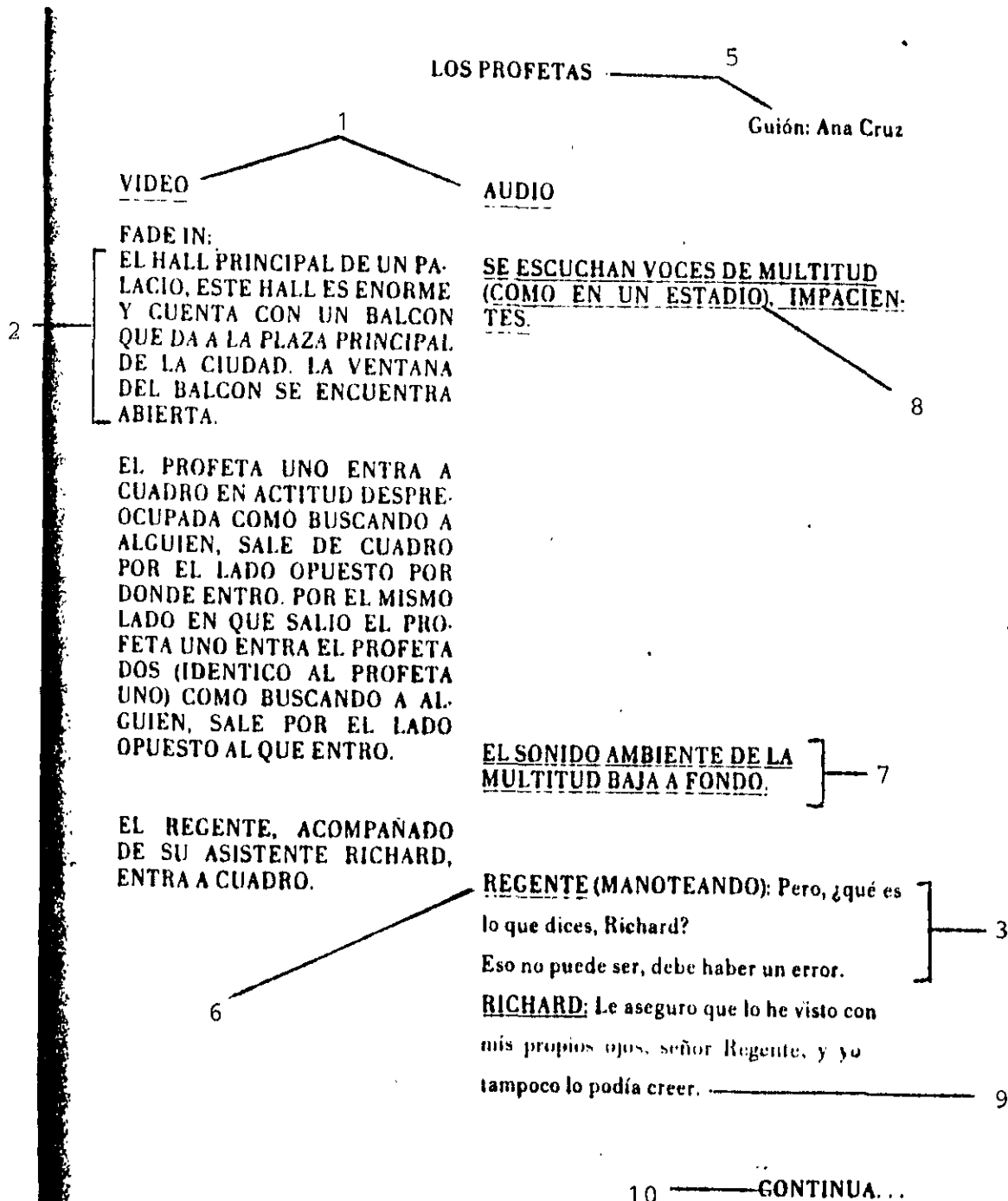
SE ESCUCHAN VOCES DE MULTITUD, (COMO 6
EN UN ESTADIO) IMPACIENTES.

7 EL PROFETA UNO ENTRA A CUADRO EN
 ACTITUD DESPREOCUPADA COMO BUSCANDO
 A ALGUIEN, SALE DE CUADRO POR EL LADO
 OPUESTO AL QUE ENTRO.
 POR EL MISMO LADO EN QUE SALIO EL
 PROFETA UNO, ENTRA EL PROFETA DOS
 (IDENTICO AL PROFETA UNO) CON LA MISMA
 ACTITUD DEL PROFETA UNO, SALE POR EL
 LADO OPUESTO AL QUE ENTRO.
 EL REGENTE ACOMPAÑADO DE SU ASISTENTE
 RICHARD ENTRA A CUADRO.

4 REGENTE (MANOTEANDO NERVIOSO): Pero,
 ¿qué es lo que dices, Richard? Eso no puede ser, debe
 haber un error.
 RICHARD: Le aseguro que lo he visto con mis
 propios ojos, señor Regente, y yo tampoco lo podía
 creer.
REGENTE: Pero es que es imposible, Richard, sería
 la primera vez en la historia de la humanidad.
RICHARD: Y... ¿ahora qué le vamos a decir a la
 gente?
REGENTE: No lo sé, tendrán que esperar. 9

CONTINUA...

EJEMPLO DE FORMATO PARA GUIÓN DE VIDEO DE DOS COLUMNAS (25)



NOTAS

- (1) MAZA PEREZ, Maximiliano y Cristina Cervantes de Collado. *Guión para medios audiovisuales. Cine, radio y televisión.* Alhambra mexicana. col. Comunicación. México. 1994. p. 23
- (2) *Ibid.* p. 40
- (3) *Idem.*
- (4) *Idem.*
- (5) *Ibid.* p. 41
- (6) *Ibid.* p. 42
- (7) *Ibid.* p. 46
- (8) *Ibid.* p. 44
- (9) *Ibid.* p. 45
- (10) *Ibid.* p. 47
- (11) *Ibid.* p. 48
- (12) *Ibid.* p. 236
- (13) *Ibid.* p.
- (14) LINARES, Marco Julio. *El guión. Elementos-Formatos-Estructuras.* 5ª ed. México. Ed. Alhambra Mexicana. 1994.
- (15) MAZA PEREZ. ob. cit. p. 24
- (16) *Idem.*
- (17) *Idem.*
- (18) *Ibid.* p. 72.
- (19) *Ibid.* p. 77.

CAPITULO IV
GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

Se conoce como género a las formas de catalogación que se utilizan para ubicar un objeto, producto o material, con base en sus características particulares, y tomando en cuenta ciertos aspectos relacionados con el producto a clasificar.

Dentro del medio cinematográfico, o de video con estilo cinematográfico, la clasificación por géneros se puede efectuar en dos grupos: a) Por su duración de proyección, y b) Por el tema y su tratamiento.

Si la realización se cataloga de acuerdo a su duración, se pueden considerar los siguientes géneros:

CORTOMETRAJE. Es aquella filmación o grabación, cuyo tiempo de reproducción se promedia entre los 8 y los 30 minutos, aunque llegan a considerarse dentro de esta categoría aquellos productos cuya duración es menor.

MEDIOMETRAJE. Se consideran dentro de este género, aquellas obras que ofrecen un tiempo de proyección mayor a los treinta minutos, pero su duración máxima no excede los sesenta minutos.

LARGOMETRAJE. Son aquellas creaciones cuya duración sobrepasa los sesenta minutos y, con base en los sistemas comerciales, se elaboran con un tiempo estándar de dos horas, aunque se conocen obras que sobrepasan este tiempo de duración.

En los diferentes eventos y concursos de la especialidad, los organizadores plantean y hacen conocer las bases con las que se definen las diferentes categorías que

participan, bases elaboradas en forma arbitraria, por lo que los tiempos señalados anteriormente pueden variar.

La catalogación basada en el tema y su tratamiento, o dicho de otra forma, en función de su contenido, se consideran dos grupos o géneros, que son el documental y el de ficción.

DOCUMENTAL

El género documental se presenta como un proceso que permite registrar acontecimientos seleccionados de la realidad, los cuales son seguidos mediante la sistemática investigación y documentación, para presentar un desarrollo lógico y natural que muestre exclusivamente aquellos que son posibles de comprobar, y totalmente apegados a los hechos reales.

El hilo narrativo en este género dependerá del tema a tratar y de los contenidos que presente, de los recursos para su realización, del público al que se piense mostrar y de la intención con que se realiza; se apoya en la narración o en testimonios directos, utilizando frecuentemente material de archivo.

El género documental se puede elaborar partiendo de un tema, de aspectos cronológicos, de situaciones determinadas o de actividades preestablecidas.

Dentro del género documental, se consideran las siguientes categorías:

CIENTÍFICO.(1) Los temas son tratados con rigor, poniendo de manifiesto una estricta objetividad, utilizando un lenguaje especializado en el tema tratado.

Cuando se dirige al público en general se utiliza un lenguaje común, y se denomina de difusión científica.

DE DIVULGACIÓN.(2) Presenta características similares al anterior, aunque los temas pueden variar hacia los temas tecnológicos, sociológicos, turísticos o culturales.

HISTÓRICO O BIOGRÁFICO.(3) Corresponde a la vida de personajes, o a lugares y grupos sociales. Es determinado por factores de orden cronológico.

NOTICARIO O DE ACTUALIDADES.(4) Está basado en situaciones de orden exclusivamente informativo, relacionado con hechos relevantes que se presentan en un momento histórico preciso, generalmente contemporáneo, sin profundizar necesariamente en antecedentes cronológicos.

EDUCATIVO.(5) Es utilizado para fines didácticos, como apoyo a sistemas de enseñanza.

Las circunstancias que rodean al género documental se relacionan con la realidad en forma total, sus protagonistas son personajes y hechos reales, lo mismo que las circunstancias, siendo todos ellos de orden histórico o social, presentados mediante una investigación y tratamiento objetivos.

DE FICCIÓN

Este género se caracteriza por elaborar una recreación de la realidad, para presentar una concepción imaginaria mostrada a través de un hilo conductor, que cuenta una historia. Puede basarse en hechos reales o imaginarios pero, a diferencia del

documental, los hechos no siempre se pueden probar, pero deben tener un proceso coherente y con cierta fuerza, profundidad y verosimilitud.

En este género se pueden considerar las siguientes categorías:

MELODRAMA.(6) Etimológicamente su significado es “drama cantado”. Se caracteriza por la exageración y el exceso de expresión sentimental en el discurso o la actuación.

DE AVENTURAS.(7) El héroe busca alcanzar un objetivo, pero para lograrlo debe de afrontar una serie de vicisitudes, y tras enfrentar todos los imprevistos, logra al fin cumplir su meta.

POLICIACO.(8) Busca resolver conflictos que transgreden la ley como los robos, asesinatos, secuestros o chantajes, presenta un proceso en forma lógica y siempre parte de una pauta de investigación.

NEGRO.(9) La temática y planteamiento de este género es similar al policiaco, sin embargo, en este caso, las acciones (generalmente violentas) se presentan partiendo del punto de vista del delincuente.

CIENCIA FICCIÓN.(10) Se unen la ciencia y la fantasía para presentar hechos que en ocasiones podrían ser posibles, pero difícilmente probables, y en ocasiones no establecen ninguna de las dos pautas.

LENGUAJE VISUAL

Todo proceso de comunicación, requiere de un sistema lingüístico que permita elaborar mensajes acordes al medio en que se presentan.

Así como cada medio de comunicación maneja un lenguaje particular, podemos observar un sistema lingüístico específico para cine y video, que se relaciona directamente con la forma en que se muestran las imágenes en la pantalla. En estos medios, el proceso de comunicación es mediante la narración, razón por la cual es necesario considerar los elementos que conforman dicho lenguaje, como encuadres, planos, tomas, escenas y secuencias.

ENCUADRE

Se conoce como encuadre a la ubicación de la imagen en el visor de la cámara. El propósito de todo encuadre es, en primer lugar, que la atención del espectador se centre en el personaje principal y, en segundo término, conseguir una imagen visualmente agradable en la pantalla.

Además del personaje, se deben considerar posibles elementos que complementen la imagen en primer término y al fondo. Los elementos que aparecen al frente de la imagen, permiten dar una sensación de profundidad a la grabación, mientras que los elementos que aparecen al fondo, permiten reconocer al personaje dentro de un contexto.

En relación a los encuadres, no se debe olvidar que los elementos demasiado grandes pueden distraer la atención del público, por lo que si se utilizan, deben tener un

valor o significado que aporte algo a la narración. En sí, el encuadre sirve para informar al espectador lo que sucede, y revelar algo sobre los personajes en la pantalla.

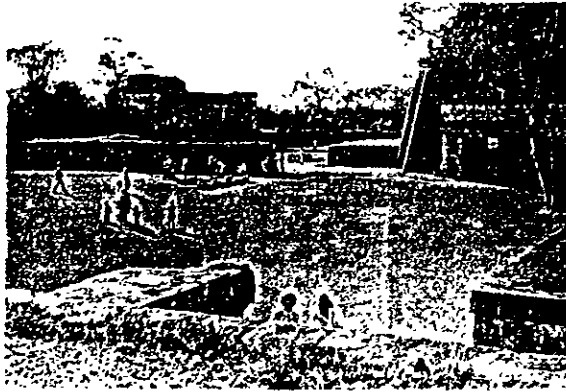
PLANOS

Se conoce como plano a la determinación del área que se desea presentar en la pantalla. Este elemento del lenguaje cinematográfico se define en ocasiones como la “mirada de la cámara”, ya que delimita el espacio que el realizador desea mostrar al espectador, permitiendo con esto resaltar ciertos aspectos de la escena o de los personajes. Con base en lo anterior, podemos establecer que cada personaje u objeto que aparece en la pantalla adquirirá diferentes valores y características, dependiendo de la posición en que se encuentre la cámara cuando sean captados por la lente.

El plano es considerado la unidad dramática del cine y la televisión, y su estructura se conforma por el encuadre, el ángulo de grabación, el campo visual y tiempo de duración. Los dos primeros se relacionan con la posición de la cámara al momento de la grabación, el tercero con los elementos que aparecerán en la imagen y el punto de vista que ofrece el realizador.

Los planos más utilizados en cine y video son:

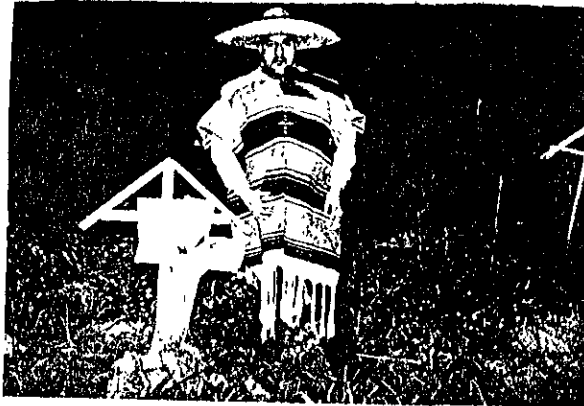
PLANO GENERAL (LONG SHOT). El ángulo de la cámara abarca toda la escena. Se utiliza para ubicar al público en el contexto físico donde se desarrolla la historia, o un fragmento de ella. Se utiliza también para introducir otro personaje a la acción.



PLANO MEDIO-LEJANO (MEDIUM LONG-SHOT). Presenta un ángulo amplio, pero menor al general. Incluye todos los rasgos importantes de una escena, estableciendo la relación existente entre el sujeto y su entorno.



PLANO COMPLETO (FULL SHOT). Los personajes son tomados de cuerpo entero. La relación del personaje con su entorno es menor que en el plano medio lejano.



PLANO AMERICANO (AMERICAN SHOT). Los personajes no aparecen completos en la pantalla, la grabación se realiza tomando como base la parte superior de la rodilla, y hasta la cabeza.



PLANO MEDIO (MEDIUM SHOT). La toma se realiza desde la cintura a la cabeza del actor. Sirve para revelar la expresión del personaje, aunque no necesariamente se centra en un solo sujeto.



PLANO DOBLE (TWO SHOT). Aparecen dos actores en la toma, ubicados de acuerdo a cualquiera de los planos antes mencionados.



PLANO DE GRUPO (GROUP SHOT). Dentro de la toma se ubican más de dos personajes.



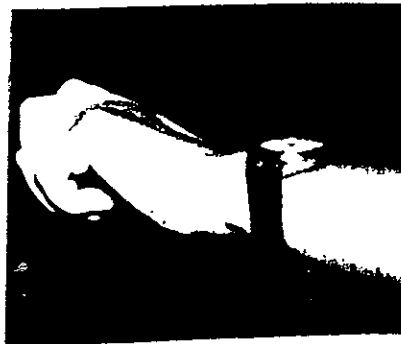
PRIMER PLANO (CLOSE UP). Permite observar al personaje desde los hombros o el pecho, hasta la cabeza. También sirve para centrar la atención del espectador en algún detalle de la escena.



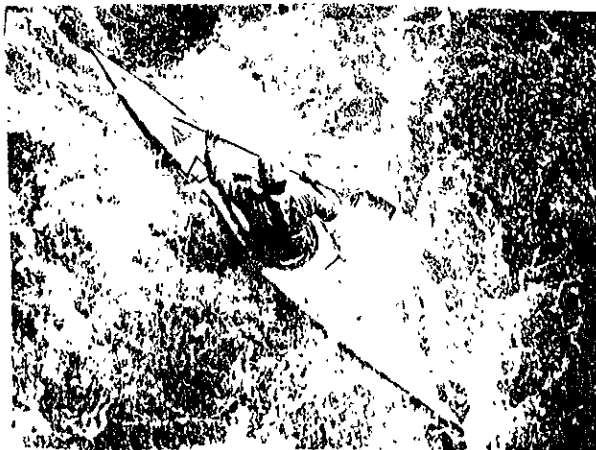
GRAN PRIMER PLANO (BIG CLOSE-UP). Muestra parte del rostro, generalmente de la frente a la barbilla. Puede ser también un fragmento amplio de la cara.



DETALLE (INSERT). Este plano enfoca muy cerca un objeto, o una parte específica del cuerpo, llegando incluso a la posibilidad de no reconocer el objeto de atención



PLANO AÉREO (TOP SHOT). La grabación se realiza sobre el personaje u objeto desde la parte superior, y en un ángulo de 90 grados.



TOMAS

La toma es considerada la primera estructura formal de una videograbación o filmación, pues a través de ella es posible dar fluidez a la acción, aún cuando se cambie la posición de la cámara.

Es la parte de la grabación que posibilita una continuidad de tiempo y, durante la edición o montaje, permite recortar o “trocear” fragmentos de la misma.

Para su elaboración se toman en consideración los planos mencionados anteriormente, se puede emplear la totalidad o solo algunos de ellos. En algunas ocasiones la toma coincide completamente con el plano utilizado, pero la más de las

veces se requieren varios planos para efectuar una toma, apareciendo una situación similar entre toma y escena.

Las normas básicas para la composición de una toma son similares a las utilizadas para fotografía, pero debe tomarse en cuenta que existe diferencia entre una y otra, ya que en comparación con la segunda, para cine o video los encuadres siempre serán mas anchos que altos.

Es recomendable que al grabar un solo personaje, su ubicación no sea muy cercana a los extremos de la pantalla, ya que puede causar en el espectador la impresión de estar “saliéndose” de ella. Cuando la toma que se realiza es de personajes en movimiento, lo mas conveniente es colocarlos a un tercio de la pantalla, identificando los tercios restantes como “espacio de introducción”, debido a que permiten el avance del personaje y apoyan su desplazamiento.

Cuando se graban grupos, existe una complicación que no se presenta en las tomas individuales, que es la descoordinación. Al ser los grupos generalmente desordenados, se recomienda hacer la toma utilizando un plano amplio, de tal manera que sea posible ubicarlos en un contexto que facilite comprender la acción, para posteriormente grabar los detalles que sean necesarios, llevando a cabo una reducción gradual de los planos, para evitar que los cambios en la imagen parezcan inconvenientes, a menos que el realizador requiera transiciones de imagen radicales.

ESCENAS

Son unidades dramáticas de orden menor, que se identifican por conservar unidad de tiempo y acción. Generalmente las escenas, lo mismo que en el teatro, se ubican por la aparición o desaparición de algún elemento o personaje que hace variar el desarrollo de la acción.

En sí, la escena es un fragmento de la acción que se lleva a cabo con continuidad de tiempo en un lugar determinado.

Como se mencionó anteriormente, una escena puede ser cubierta mediante una sola toma, aunque generalmente se utilizan varias tomas para cubrir una escena.

SECUENCIAS

La secuencia se define como la sucesión de escenas íntimamente ligadas, que engloban una acción completa. Las secuencias son consideradas el ingrediente vital para lograr unidad en el ritmo y la velocidad con que transcurre la acción, ya que mediante éstas es posible conseguir que el público mantenga el interés en la creación.

NOTAS

- (1) LINARES, Marco Julio. *El guión. Elementos-Formatos-Estructuras*. 5ª ed. México Ed Alhambra Mexicana. 1994. P. 81
- (2) *Idem.*
- (3) *Ibid.* p. 82.
- (4) *Idem.*
- (5) *Idem.*
- (6) Gran diccionario enciclopédico. 1ª ed. México. Ed. Selecciones del Readers Digest. 1986. p. 1020
- (7) Naime Padua, Alfredo. *El cine: 204 respuestas*. México Alhambra mexicana col. Comunicación. 1995. p. 71
- (8) *Ibid.* p. 72
- (9) *Idem.*
- (10) *Idem.*

CAPITULO V
TRABAJO CREATIVO

EL TRABAJO INTEGRAL DEL DIRECTOR

El arte escénico, aún desde sus inicios, ha tenido la necesidad de contar con una persona, o grupo de personas, que asuma la responsabilidad para coordinar y supervisar el trabajo que ejecutan los actores, aunque no podemos hablar en esos orígenes de la existencia de un director de escena, de acuerdo a como se conoce actualmente.

Es posible decir que el proceso de supervisión y vigilancia de los ensayos ha sufrido diferentes variantes y combinaciones, las cuales tuvieron niveles de éxito variables al llegar a la representación. Para ejemplificar lo anterior, es necesario recordar que en la Grecia antigua el mismo autor era quien supervisaba el trabajo para la puesta en escena; durante el periodo medieval, al resurgimiento del teatro, la clase religiosa asume la responsabilidad de las representaciones eucarísticas, y al salir las escenificaciones del recinto eclesiástico esta labor recae en los gremios, siendo el responsable del resultado el jefe de artesanos; durante el Renacimiento europeo, si no era el mismo escritor quien llevaba a cabo este proceso, la labor recaía en el actor más destacado o en el que tenía mayor experiencia dentro de la compañía. Sin embargo, y aunque anteriormente se llegaron a presentar características básicas relacionadas con la dirección escénica actual, no se puede hablar de un director de escena sino hasta la segunda mitad del siglo XIX, y el concepto como tal se considera prácticamente a partir del presente siglo.

La dificultad para precisar exactamente la aparición del primer director de escena, con las características actuales, se debe a que de la misma forma que los movimientos socioculturales, su transformación se produce en forma gradual. A pesar de esto, y con base en las características de su trabajo, este título podría recaer inicialmente, a manera

de ejemplo, en la persona del duque de Sax Meiningen, quien forma una compañía de teatro, y junto con ésta se presenta en Moscú en el año de 1874, para posteriormente realizar giras por diferentes ciudades de Europa.

La razón para considerar al duque como el primer director se debe al proceso que llevaba a cabo para la realización de sus puestas en escena, donde realizaba ensayos durante un periodo amplio, a fin de que los actores tuvieran una mejor comprensión de la obra, además de exigirles una estricta disciplina y respeto para el trabajo que llevaban a cabo, y cuidar hasta en el mínimo detalle el trabajo de todos los participantes, prestando atención tanto al que actuaba en un papel principal, hasta el que participaba con una aparición ocasional, ya que pensaba que todos los personajes eran importantes para el buen funcionamiento de la representación.

Para Sax Meiningen era imprescindible cuidar al máximo todos los detalles de la puesta en escena, desde la escenificación y la iluminación, hasta el vestuario, la utilería y el maquillaje; planeando y combinando estos elementos para que, al conjuntarlos, provocaran un efecto en el público. Los directores de escena que aparecen posteriormente consideran en gran medida estos parámetros para preparar y llevar a cabo su proceso de montaje, y prestando de esta forma mayor atención a la necesidad de contar con una persona especializada que coordine y se responsabilice de la organización de todo el equipo de trabajo.

En relación al cine y su director, mencionaremos que inicialmente el cinematógrafo se consideró como un invento muy interesante y atractivo, porque ofrecía la posibilidad de registrar fotográficamente el movimiento y, debido a esto, se podía

conservar la imagen como un documento "con vida" de todo tipo de acontecimientos posibles. En sus orígenes, el cine se considera simplemente como una fotografía "viviente".

El teatro ayudó a que esta "fotografía viviente" tuviera un primer acercamiento al plano artístico, sin embargo en estos inicios el trabajo creativo recaía en el director de teatro, ya que consistía en llevar a cabo una puesta en escena siguiendo un orden teatral, al indicar los pasajes, entradas, salidas y desplazamientos de actores, de manera que la representación se efectuaba como una obra de teatro mientras el operador de la cámara las filmaba por completo y sin cortes, de tal manera que su función era solamente la de registrar estáticamente escenas terminadas y sin variaciones visuales

Con el tiempo se comprendió que el cine tenía mucho mayores posibilidades que las de reproducir simplemente las acciones que se presentaran frente a una cámara estática, puesto que se tenía la libertad para buscar un lenguaje propio, que llevara la escena más allá de la simple visión del espectador sentado en una butaca como en el teatro, y mediante el movimiento hacer posible, a través de los cambios de posición de la cámara en relación con el objeto a filmar, que el espectador tenga la idea de un movimiento propio y convertirlo así en un observador activo, debido a que el director puede ofrecer al público una visión de la acción en todo detalle.

Se puede considerar al francés George Méliés (1) como el primer antecedente del director cinematográfico. Al ser inicialmente mago, este artista utiliza la cámara en un principio solamente para grabar sus trucos; con el tiempo decide invertir la relación y utilizar sus experiencias teatrales para realizar cine; aprovecha las escenografías de teatro

y sus conocimientos de magia para sus proyectos, provocando con esto la aparición del cine fantástico. Meliés es considerado como el iniciador de un nuevo lenguaje cinematográfico, al efectuar el primer acercamiento y el primer corte en la historia del cine, ayudando con esto a que la cámara se comience a considerar un "ojo móvil".

Posteriormente D.W. Griffith (2), en su película *A birth of a nation*, rompe definitivamente con el concepto de "teatro filmado" al revolucionar el lenguaje utilizado en cine, mediante la concepción de los planos cinematográficos, siendo también el primero en efectuar el "montaje" como parte importante de la creación. Con las aportaciones antes mencionadas, Griffith provoca una transformación impresionante y definitiva en la realización cinematográfica.

Gran parte del trabajo que realiza el director cinematográfico radica en la construcción ideal de situaciones que se consideran individualmente pero, a la vez, se toman en cuenta como parte de un todo, haciendo posible que la sucesión en la pantalla de cada una de éstas conforme una nueva realidad. La creación cinematográfica jamás será idéntica a la realidad, sino una interpretación personal de la misma, en la que el director establece el orden en que se ubican los fragmentos grabados y el contenido de éstos, para definir un tiempo y espacio cinematográficos.

La sucesión de elementos tendrá un orden adecuado cuando siga, al menos, aquella progresión que tendrían en la mente de un espectador presente en una escena real. A la unión de los diferentes segmentos seleccionados para establecer un orden, que conforme el tiempo y espacio cinematográficos, se le conoce como "montaje".

Pero el trabajo del director no se limita solamente a la organización de los segmentos para el montaje, ya que si la condición de este proceso es expresar una idea o pensamiento, los fragmentos que se elaboran deben ser realizados en función de la misma, y se establecen para lograr el fin determinado.

Con base en lo anterior, y tomando en cuenta las necesidades y requerimientos en el trabajo creativo, el director debe tener o adquirir diferentes cualidades como son creatividad, organización y disciplina, que le van a permitir una buena relación con sus actores y con el personal técnico, de la misma manera que debe contemplar tanto posibilidades como dificultades dentro del proyecto, y prever soluciones en caso de presentarse estas últimas.

En sí, la labor del director comienza antes de su primera reunión formal con todo el equipo de trabajo, ya que inicialmente debe elaborar una serie de apuntes en los cuales plantea conceptos que serán la base del trabajo a realizar, junto con esbozos del aspecto creativo en relación con el proyecto elegido.

Como principio es necesario llevar a cabo un análisis del texto, ubicando el tema y la características que presenta, para posteriormente incluir sus ideas sobre la acción, buscando que el resultado de este análisis motive a los actores, de la misma forma que se motiva a sí mismo. Al trabajar sobre la acción es necesario distinguir los impulsos que la provocan, las motivaciones que la originan y la respuesta a los estímulos recibidos. Durante el transcurso de esta preparación, al primer apunte y análisis se van añadiendo notas generales sobre los aspectos técnicos, vestuario, escenografía y maquillaje.

Uno de los puntos importantes, si no el más importante, es el planteamiento en el desarrollo de la acción para el proceso de puesta en escena. Respecto a esto, el director puede tomar en cuenta sugerencias y comentarios de los actores y el personal técnico, pero definitivamente el resultado final es, en su totalidad, responsabilidad del director.

Al llevar a cabo la realización de apuntes, elaboración del guión y trabajo con los actores, es necesario que se busque visualizar el resultado que se desea obtener e identificar los requerimientos para lograrlo, de manera que exista una organización eficiente durante el proceso, planeando anticipadamente todos los aspectos que intervienen en la creación, como son horarios para los actores y el personal técnico, vestuario y elementos de utilería, así como la coordinación y supervisión del trabajo técnico y producción.

Para que la presión que recae en el director se vea reducida, es recomendable que se cuente con un grupo de asistentes que se encarguen de supervisar las áreas técnicas y facilitar el desarrollo del plan de trabajo aunque, a pesar de esto, el director deba asegurarse que todos los elementos que intervengan estén debidamente coordinados, a fin de que el proceso se efectúe en forma ordenada.

ETAPAS DE TRABAJO

Como se había mencionado anteriormente, cada uno de los elementos que intervienen en un proceso creativo, sean técnicos o humanos, debe constituir junto con los demás un todo unitario, y esto se obtiene mediante una cuidadosa preparación de cada uno de ellos. Para lograr esto, el director ruso Eisenstein recomienda dividir el trabajo de dirección en una serie de etapas, que se mencionan a continuación:

1. ANALISIS DEL ARGUMENTO Y SU TRATAMIENTO.

Para la realización de un trabajo para cine o video, es necesario en un principio ubicar la fuente sobre la que se va a trabajar, ya sea obra teatral, novela, cuento, o la vida real. Al seleccionar la fuente es necesario definir los aspectos de interés como pueden ser el tema, características de los personajes, implicación social y la relación existente entre estos, así como los medios técnicos con que se cuenta, o se requieren, además de identificar los puntos esenciales que atraen el interés del realizador.

Posteriormente se comienzan a establecer aspectos de la creación como son lenguaje, tanto verbal como visual, así como un punto de partida que permita esbozar la realización de las escenas y los detalles de la grabación, y que posibilite establecer características generales de los personajes y detalles técnicos y artísticos que complementen el proyecto, de la misma manera que ayude a suprimir o añadir escenas de la fuente original para definir el contenido de la creación.

A continuación se traslada el contenido de la historia a un texto realizado en función del lenguaje cinematográfico o de video, en donde se plantea una variación de la realidad hacia una "realidad cinematográfica". La diferencia en estas dos "realidades" radica principalmente en que la circunstancia real, o realidad, incluye toda la información existente en el conjunto, mientras que la llamada "realidad cinematográfica" hace una selección de la información para resaltar un objetivo determinado, además de definir la manera en que será relacionada con los sonidos que intervienen en la acción, en conjunto con los diálogos. Este lenguaje específico para el medio, permite que se elabore en forma

correcta el libro cinematográfico, o guión, que es donde se establece la estructura narrativa.

El ordenamiento de la historia que se está relatando permite ubicar la acción desde su inicio, y encadena las acciones hasta llegar a su desenlace, con lo que se obtiene una claridad que logre mantener la atención del espectador al observar la presentación del producto terminado.

2. PREPARACIÓN DEL GUIÓN TÉCNICO.

En sí, el guión técnico toma como base el guión literario para definir la forma en que se lleve a cabo la grabación. En este guión se van a incluir las indicaciones que definan la línea esquemática básica. Dicha línea se conforma por la relación ordenada de las secuencias a realizar, describiendo los aspectos esenciales de imagen y sonido.

El paso posterior es identificar las secuencias para agruparlas por decorados, para posteriormente elaborar la descripción detallada y total del tema. Entendemos como decorado a los lugares donde se efectúa la grabación, sean reales o contruados específicamente para el trabajo; cuando los espacios donde se realiza la grabación son reales, también reciben el nombre de locación, en el caso de ser contruados son conocidos también como set y en televisión como plató.

En la etapa final para la elaboración del guión técnico se incluyen indicaciones sobre la división en tomas, además de especificar todos los aspectos técnicos de imagen, como son planos, ángulos de toma y desplazamiento de la cámara en caso necesario.

En resumen, podemos decir que el guión técnico contiene la mayor cantidad posible de referencias, para permitir la comprensión adecuada del trabajo a realizar por el equipo técnico.

3. DETERMINACIÓN DEL PLAN DE TRABAJO.

Se entiende como plan de trabajo el ordenamiento que se hace del proceso a seguir para llevar a cabo la grabación.

En él se establecen los elementos técnicos y humanos que se requieren, así como los tiempos en que se debe llevar a cabo la grabación, buscando con esto evitar al máximo reiteraciones durante el trabajo, dispersiones o errores que provoquen pérdida de tiempo, gastos innecesarios y falta de claridad en el proceso, ya que una adecuada preparación permite reducir estos inconvenientes.

El primer paso en la elaboración del plan de trabajo es el desglose, con base en las características de todos los elementos necesarios para la realización. En este ordenamiento se toman en cuenta:

ARGUMENTO: Idea original, libro cinematográfico, adaptador, dialoguista, colaboradores.

DIRECCIÓN: Director, asesores, secretaria/o de rodaje.

PERSONAL TÉCNICO

Y ARTÍSTICO: Equipos de producción, asistentes de dirección, personal de iluminación, operadores de cámara, electricistas, maquillistas, vestuaristas.

INTÉRPRETES: Actrices y actores principales, secundarios, circunstanciales, dobles y extras.

DECORADOS: Interiores o exteriores, armados o locaciones.

VESTUARIO Y MAQUILLAJE

UTILERÍA

EQUIPO Y MATERIAL DE GRABACIÓN:

Tipo y número de cámaras, tipo y cantidad de cintas de grabación, equipos de iluminación y sonido.

El siguiente paso en el plan de trabajo es la distribución de estos elementos con base en un proceso establecido.

Del plan de trabajo general se toman las bases para elaborar el break-down (plan de trabajo diario), en donde se indica el personal y el equipo que será requerido durante cada día de trabajo, además de indicar el decorado o locación a utilizar, horarios para actores y personal técnico, y tomas que se pretenden realizar durante la jornada, convirtiéndose al finalizar en un reporte de trabajo diario.

4. PROCESO DE COORDINACIÓN CON LOS ACTORES.

En este punto, las juntas de trabajo con los actores permitirán establecer las pautas a seguir para establecer la relación entre los personajes, tanto en el proceso general como en el trabajo por secuencias, y delimitar las características de cada uno de éstos, así como sus motivaciones y la evolución de la historia.

Durante este proceso se establece, en sí, la esencia de la realización, ya que junto con los actores se consolida el análisis elaborado con anterioridad al profundizar en las particularidades que presenta cada uno de los personajes, así como la influencia de la historia en ellos. Al hablar de las particularidades de los personajes, se deben plantear

aspectos de tipo fisiológico que permitan establecer las características físicas del personaje (color, complexión, impedimentos físicos o deformaciones, que pudieran provocar cierta actitud o comportamiento).

Otro elemento que se debe analizar con los actores, es el sociológico para ubicar a los personajes dentro de un contexto social definido, de manera que reconozcan el medio en que se desenvuelven, la relación con su familia, ocupación, tipo de educación y relación con la sociedad.

Aunado a esto, es necesario tomar en cuenta el aspecto psicológico para definir las reacciones a las motivaciones que se les presenta, así como la manera en que afectan los elementos anteriores en su comportamiento ante los demás personajes, estableciendo si el personaje es impulsivo, ambicioso o rencoroso, por ejemplo.

Este análisis no debe ser exhaustivo durante las juntas con los actores, sino que es necesario tomar en cuenta solo aquellos aspectos que influyan directamente en el trabajo actoral, o en el proceso de la historia a contar, siempre en relación con las acciones de cada uno de los personajes.

En síntesis, la importancia en esta etapa se centra en dirigir el trabajo de los actores, mediante ensayos previos a la grabación, para indicar el valor y la importancia de los personajes que se interpretan, además de definir las características necesarias para la interpretación verbal (volumen, timbre de voz, acento, matiz), de la misma manera que se presta atención a la expresión corporal (gesticulación y movimiento de los personajes), tanto en forma individual como en función de las acciones realizadas en conjunto.

5. ELECCIÓN DE LOCACIONES.

En esta parte del trabajo se determinan y ubican los lugares o escenarios apropiados para la realización de la grabación, visualizando los encuadres probables y su concordancia con lo requerido por el guión, además de contemplar la posibilidad de lograr una concordancia o continuidad con escenarios ubicados en lugares diferentes.

Al elegir las locaciones, es necesario tomar en cuenta la necesidad de solicitar los permisos pertinentes, llegado el momento, para evitar alteraciones y retrasos en el trabajo.

6. DIRECCIÓN Y GRABACIÓN DE SECUENCIAS.

Esta etapa del proceso se presenta para cuidar y configurar el trabajo y desplazamiento de los actores durante el proceso de interpretación, para apoyar y confirmar el carácter momentáneo de los personajes, a la vez que se cuida el proceso de grabación, con lo que se determinará el ritmo del segmento a grabar en función del tiempo-ritmo deseado en el total de la realización.

Durante este periodo el director supervisa la interpretación, de tal manera que exista unidad y se lleve a cabo de acuerdo con lo planeado, esto es, que la cámara capte adecuadamente el trabajo que se desea obtener de los actores, y que la grabación se elabore en concordancia con los demás segmentos a grabar.

7. MONTAJE.

Sobre este tema se presenta un apartado dentro del capítulo V de la primera parte.

No está por demás reiterar que el realizar anticipadamente la programación de

cada una de las etapas señaladas anteriormente, permitirá llevar a cabo el proceso creativo en forma eficaz, y reducirá en gran medida la aparición de posibles imprevistos.

EL ACTOR EN EL FILME

Al tratar cualquier asunto acerca del actor y su vínculo práctico con el filme, es necesario señalar de antemano que este medio -trátase cine, televisión o video- se ha nutrido de las técnicas teatrales, principalmente de la actuación, adaptándolas según sus características particulares. Dado que estos medios se distinguen por el uso de recursos tecnológicos en constante evolución y que sus posibilidades de aplicación son amplias, al mismo tiempo demarcan una forma peculiar en su empleo.

Bajo este cariz y en lo concerniente a la actuación, el medio filmico plantea al actor de extracción teatral ciertas condiciones al realizar su trabajo interpretativo, condiciones que de algún modo, demandan el uso de una técnica.

La especificidad del trabajo del actor, y su vínculo con el filme, recae principalmente en la diferencia que existe entre la técnica de actuación para el teatro y para el cine, el hecho de que la técnica teatral con sus planteamientos constitutivos sean viables de adaptarse al trabajo actoral en el filme, y el valor artístico que puede atribuírsele al trabajo que realiza el actor dentro del medio al que aquí nos referimos.

En razón de lo anterior, en el presente trabajo se hará una revisión de los planteamientos generales que integran la técnica del actor, es decir, el trabajo vocal, la expresión plástica en la actuación, y la construcción del personaje, los cuales serán estudiados desde la perspectiva del actor teatral, ya que nuestra formación proviene de esta disciplina artística, y ello nos permitirá señalar aquellos elementos que pudieran ser aplicables al medio filmico.

Las observaciones que resulten de este análisis, nos permitirán evaluar su efectividad al realizar un trabajo de actuación, utilizando como recurso el medio alternativo del video, que aunque presenta similitudes con el cine y la televisión en sus características tecnológicas, demarca particularidades que le dan cierta autonomía y distinción, y que para nuestro propósito queremos evidenciar.

Fundamentamos nuestro análisis en los trabajos de Constantín Stanislavsky sobre su método de las acciones físicas, y en los apuntes de Michael Chéjov sobre la construcción del personaje; ya que ambas técnicas son consideradas como tradicionales, dado que son parte fundamental de la enseñanza en la mayoría de las escuelas y talleres de formación actoral; así también podemos aducir que vienen a ser los sustentos teóricos y técnicos de muchas corrientes que surgieron posteriormente.

Con respecto al trabajo vocal del actor, hemos basado nuestro estudio en los trabajos de Marcela Ruiz Lugo y Fidel Monroy Bautista, ya que gran parte de su labor como profesionales en la formación de actores, ha sido dedicada a la investigación y aplicación de una técnica vocal para actores mexicanos, siendo considerados especialistas en la materia, por lo que estimamos que de los planteamientos de estos autores se pueden derivar las recomendaciones generales para el trabajo vocal en el filme.

De los cuatro rubros que conforman este trabajo, abordaremos inicialmente la construcción del personaje, en forma posterior la expresión plástica del actor, continuando con el trabajo vocal del actor, para finalizar con el valor artístico del trabajo actoral en el filme.

LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE

De los planteamientos sobre la construcción del personaje, de M. Chéjov (3), rescatamos para nuestro trabajo de actuación en video el empleo de la imaginación, ya que consideramos que a través de este recurso el actor puede visualizar la figura exterior de su personaje, y definir los rasgos psicológicos que conforman su carácter, también ayuda al actor a determinar las acciones y movimientos que considere apropiados para conformarlo; pero sobre todo, la imaginación lo encaminará a que se involucre orgánicamente con la ficción que debe crear en escena.

Cuando el actor recurre al empleo de su imaginación para conformar y dar vida a su personaje, lo primero que debe hacer en cuanto se le asigna su papel, es leer el guión o la obra varias veces, hasta familiarizarse totalmente con él. Enseguida deberá profundizar sobre los momentos (situaciones, movimientos o párrafos), en los cuales interviene y que más atraigan su atención, hasta que logre visualizar la figura exterior del mismo y pueda, así, ir definiendo sus rasgos psicológicos. El repaso del texto deberá hacerlo el actor hasta que se despierten en él sus propios sentimientos, tratando de "oír" hablar a su personaje.

Consideramos que para el trabajo filmico, el recurso de la imaginación no puede ser aplicable en su totalidad, sin embargo, estimamos que en esencia es rescatable aunque no se ciña a las recomendaciones teatrales, ya que en el teatro el empleo de la imaginación en la construcción del personaje se lleva a cabo de manera progresiva, en

cambio en el medio filmico o de video, la fragmentación en el desarrollo del personaje impide al actor realizarlo de esta manera.

Dentro de este proceso imaginativo se debe considerar el desarrollo de las atmósferas, implícitas en el trabajo realizado por el dramaturgo o el guionista. Al respecto, el actor deberá imaginar a su personaje realizando sus movimientos o diciendo sus parlamentos dentro de éstas, con el fin de identificarlas y poder interpretar bajo su influencia. De tal forma que sus movimientos, sus parlamentos y su timbre de voz se armonicen con la situación a representar.

La ubicación de una atmósfera permite al actor detectar el estado de ánimo en que se encuentra su personaje, reconocer la complejidad de sus emociones, y la manera en que éste las manifiesta o reacciona anímicamente, ante una situación determinada.

LAS UNIDADES Y OBJETIVOS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE

Como en el caso anterior, las unidades y objetivos en la construcción del personaje, tienen una aplicación relativa en el medio del video, ya que si en el teatro se permite la presentación lineal de una historia, en el medio filmico, dadas sus características, se construye la historia en forma fragmentada y existiendo, en ocasiones, un rompimiento cronológico entre cada fragmento.

Si en el teatro se parte de dividir la obra dramática en unidades, que a su vez se subdividen en unidades medianas y pequeñas (actos, escenas o trozos rítmicos), en el medio filmico el guión literario deberá ser dividido por secuencias.

Posteriormente, el actor ubicará los objetivos de su personaje para formar un “canal lógico y coherente” en las acciones físicas que realiza, a este objetivo principal se le llama super-objetivo del personaje, y todos los objetivos menores que se establezcan servirán para redondearlo.

Los objetivos individuales menores y los super-objetivos de los personajes deben convergir, para dar cumplimiento al super-objetivo de la obra o el guión, el cual es el motivo fundamental de la producción literaria del dramaturgo o del guionista.

El actor jamás debe tratar de definir sus objetivos recurriendo a sentimientos o emociones, diciendo cosas como “quiero amar” o “deseo sentirme triste”, ya que los sentimientos o las emociones no pueden ser hechos. El verdadero objetivo -el de su carácter-, está basado en su voluntad. Los sentimientos y las emociones, naturalmente, acompañan a los objetivos del actor-personaje, pero ellos por sí mismos no pueden trocarse en objetivos. De ahí que el actor deba tratar con cierto número de objetivos más pequeños; así como de los super-objetivos de cada parte individual por un lado, y con el super-objetivo de la obra entera por el otro.(4)

Para concluir, y haciendo una reinterpretación de los postulados de M. Chéjov, con relación a la comunicación del actor con el público, se establece la necesidad en el intérprete de generar sensaciones para transmitir sensaciones, dado que en ambos medios se pueden resolver diferentes problemas que se presenten, sin embargo, nunca se podrá sustituir la verdad del actor.

LA EXPRESIÓN PLÁSTICA DEL ACTOR

En cuanto al rubro de la expresión plástica del actor para el medio filmico, conviene aclarar que la razón de sustentar nuestro trabajo de actuación para video, a partir del método de las acciones físicas de C. Stanislavsky (5), obedece a que en nuestra formación como actores para teatro, esta técnica nos ha servido de base metodológica en anteriores tareas de actuación; sin embargo, debido a que en el trabajo de video se presentan condiciones diferentes en el proceso de creación -que más adelante señalaremos-, fue necesario abordar dicha técnica de manera parcial, considerando los siguientes elementos:

- a) Estímulo interno
- b) Imaginación
- c) Análisis a través de las acciones
- d) Concentración
- e) Verdad y creencia
- f) Adaptación
- g) *Comunión*

Creemos que tanto el *estímulo interno* como la *imaginación* son elementos importantes para el trabajo del actor en el medio del video, ya que a través de ellos es posible realizar acciones internas y externas de una forma lógica y creíble, así como crear

situaciones o pensamientos ficticios lo suficientemente atractivos para llenar de significado las acciones y parlamentos del personaje que ha de interpretarse.

El *análisis a través de las acciones* nos permite ubicar claramente las acciones físicas, reacciones anímicas, sentimientos y pensamientos que justifiquen el comportamiento del personaje; por otra parte, ayuda a detectar las situaciones y acontecimientos de la historia, así como las relaciones que se establecen entre los personajes de la misma.

La *concentración* es fundamental, ya que nos da la posibilidad de estar física, mental y emocionalmente activo durante nuestra interpretación en escena, así como de involucrarnos de manera orgánica con las situaciones que se plantean en la historia.

La *adaptación* y la *comuni3n* nos permiten relacionarnos en escena con los compañeros actores y responder a sus estímulos, también definir las actitudes de antipatía o simpatía propias de nuestro personaje, con respecto a los demás caracteres de la historia.

La *verdad escénica* nos permite llevar al máximo de veracidad la ficción que hemos creado a través de nuestra imaginación, con ello, las acciones físicas y las emociones que expresamos se vuelven convincentes y naturales.

De la técnica de Stanislavsky eliminamos para nuestro trabajo de actuación para video los siguientes elementos:

- a) El super-objetivo (que se tomó en cuenta anteriormente, con el planteamiento de M. Chéjov)
- b) La línea de acción transversal
- c) La memoria emocional

Estos tres recursos resultan inoperantes en las condiciones que plantea el medio filmico y por ende el video, si se pretenden utilizar en forma literal, debido a la fragmentación que se hace de la historia, lo que a su vez repercute en la línea vital del personaje, pues esta alteración impide que se interprete un papel de principio a fin en forma consecutiva. Por otra parte, las motivaciones emocionales que debe expresar el actor, están supeditadas a las indicaciones del director, debido al significado que este último le otorga a la interpretación del actor, lo que sucede frecuentemente durante la edición de las escenas. Otras de las condiciones que presenta el medio filmico al actor sobre este aspecto, se vinculan con la cámara.

En principio, debemos señalar que el actor en el filme, y por ende en el video, no se desplaza en función de un espacio escénico teatral convencional (foro a la italiana, isabelino o circular), sino que debe subordinar su expresión y proyectarla en función de la cámara, ya que ésta determina el emplazamiento del observador móvil (espectador), por lo tanto, debe permanecer dentro de los límites del campo de percepción de ésta, lo que implica un continuo cambio de posición de la cámara con relación al actor, no permitiéndole elegir bajo qué ángulo quiere ofrecer su interpretación a la mirada del espectador. (6)

Por otra parte, la cámara solo capta aquello que como imagen reviste importancia significativa, lo cual puede implicar que en cierto modo, se produzca una fragmentación sobre su expresión gestual, al regirse la cámara por una serie de variables en el área y distancia que comprende su campo visual como son medium-shot, long-shot, close-up y panning, por citar algunos ejemplos. Lo anterior entraña que el actor debe percatarse en qué instante pasa a ser objeto de un primer plano, de manera que pueda vigilar estrechamente su expresión o su inmovilidad, pero acentuando la intensidad de la misma, sobre aquella zona de su cuerpo a la cual se le da importancia para ser filmada. Lo anterior no implica que el actor deba divorciar las partes de su cuerpo y restarle importancia a alguna de ellas, por el contrario, la integridad de su instrumento corporal debe conducirlo a la coherencia de su trabajo interpretativo; sus movimientos deberán ser medidos, naturales y apoyados principalmente en su interioridad emotiva.

EL TRABAJO VOCAL DEL ACTOR

De la técnica vocal para teatro que plantea M. Ruíz Lugo y F. Monroy Bautista (7), consideramos que para el trabajo de la voz en el actor para el medio video seleccionamos los siguientes elementos: Relajación, Respiración, Apertura de la laringe, Dicción y, Entonación y matiz.

La importancia de estos recursos en el trabajo de la voz para el actor en el medio del video posibilitan la correcta emisión y control de la voz, al mismo tiempo ayudan al actor a interpretar adecuadamente los parlamentos de su personaje; sin embargo, debemos enfatizar los siguientes aspectos:

La voz debe ser emitida con naturalidad, ya que este medio cuenta con recursos electrónicos que permiten graduar y equilibrar a voluntad el aumento o la disminución de la intensidad en el volumen de la voz del actor, recursos tales como el uso del micrófono y la mesa de ecualización sonora; por tanto, se sugiere que el volumen y el tono ideal que utilice el actor para este medio sea el correspondiente a su forma natural de hablar (medio), sin embargo, lo anterior dependerá en gran medida de la distancia en que se encuentre el intérprete con respecto del micrófono y de la cámara. (8)

En cuanto a la dicción, es por demás evidente que este elemento reviste importancia por sí solo, no obstante agregaremos que, en todo caso, el actor debe acentuar ligeramente su fraseo pues en ocasiones, durante el proceso de post- producción y edición de una película, se suele recurrir al uso del dubbing o doblaje, en el cual la filmación llega a realizarse sin sonido, y luego se efectúa en el estudio la post-sincronización, es decir, el actor reinterpreta para el sonido las escenas que han sido

rodadas y que ahora le son proyectadas. El actor frente al micrófono debe resituarse artificialmente en el mismo estado emotivo, hablar a un ritmo y cadencia que coincida con su interpretación gestual y vocal iniciales, tratando de restituirle la equivalencia de entonación y matiz correspondientes y sus palabras deberán coincidir, por tanto, con el movimiento de sus labios. (9)

Ya que se ha abordado el aspecto de la entonación y el matiz, mencionaremos que en el filme los parlamentos del guión que señalan las intervenciones de un actor en acciones a ejecutar, en ocasiones sólo esbozan parte de la continuidad emocional del personaje, ya que su brevedad se debe a que las palabras se subordinan a la imagen, lo cual obliga al actor a expresar sus breves líneas con una gama infinita de matices y entonaciones, la búsqueda de contrastes en estos dos elementos favorece la calidad vocal de su interpretación. (10)

Para concluir es preciso señalar que los planteamientos de la técnica vocal de M. Ruíz Lugo y Fidel Monroy Bautista, son viables de ser aplicadas no solo al medio que nos ocupa tratar en este trabajo, sino también puede ser utilizada por el intérprete de cualquier actividad en la que sea requerida una utilización especializada del instrumento vocal.

EL VALOR ARTÍSTICO DEL TRABAJO ACTORAL EN EL FILME

En principio, debemos señalar que es necesario que todo actor que ha de involucrarse con los medios audiovisuales debe ubicar cada una de las partes que lo conforman, en cuanto a su infraestructura de organización; es decir, sus áreas de trabajo, por ejemplo, en el caso del medio filmico son: producción ejecutiva, realización, asistencia de realización, iluminación, continuista, área de edición, guionismo, -por mencionar algunas-, con el propósito de que el actor ubique su lugar dentro de la misma y advierta el valor que el propio medio le confiere a su aportación artística.

Con respecto a este punto, la poca o amplia valoración artística que suele conferirsele al trabajo del actor en el medio filmico, puede arrojar a la luz las más diversas controversias debido a la diversidad de factores que intervienen en su labor creativa al sumergirse dentro del proceso de filmación.

Uno de los primeros problemas que se plantean procede, diremos una vez más, del modo fragmentario en el cual el actor construye a su personaje, en razón de la misma ruptura que establece la escenificación filmica así como su “caprichoso” desarrollo cronológico, opuesto a la continuidad lineal a la cual está acostumbrado el actor de extracción teatral, además de la dinámica de la representación escénica en la creación de su personaje. La discordancia sobre este aspecto es debida a las necesidades que circunscriben la realización filmica, ya sea por factores de tipo económico o temporal, lo cual obliga a que se agrupen las escenas que habrán de grabarse en un mismo set o locación, por lo cual se realizan, ya sea en medio o al final de la historia; o bien, terminar una acción varias semanas después de haberse comenzado a filmar. En este continuo ir y

venir sobre el guión el actor no logra, en ocasiones, unificar el encadenamiento de las diversas facetas que reviste el carácter del personaje y, por ende, profundizar sobre la concepción total del mismo. La realización discontinua del rodaje, obliga a la división de la historia por secuencias en las que se esbozan acciones breves o sucintas réplicas, las cuales, al ser escenificadas pueden extenderse hasta varias semanas, y en cierta medida, pueden alterar la naturalidad de las acciones que ejecute el actor. (11)

En razón de los factores que condicionan la duración del rodaje de una película, difícilmente puede establecerse un plan realizable de ensayos para el grupo de actores que intervienen en la filmación, frecuentemente estos ensayos se realizan esbozando mediante breves lecturas, los caracteres generales de los personajes y posteriormente, sobre la marcha, el director habrá de darles a los actores ciertas indicaciones al particularizar y resaltar algunos aspectos de los personajes que pudieran resultar de sumo interés para él.

Bajo este cariz, durante la dinámica de la filmación se requiere que el actor sea dueño de una versatilidad que le permita mostrar súbitamente y sin pasar por etapas preparatorias, diversos estados anímicos en su papel: colérico, apenado, enamorado, celoso, alegre, entre otros; propiciando con ello que el actor sienta su personaje por instantes y de manera deshilvanada, no pudiendo “vivir la vida” del personaje en su desarrollo normal. Su intuición del oficio lo lleva a interpretar a ciegas, no “ve” lo que hace sino *a posteriori*, cuando se revisan las tomas filmadas a lo largo de la jornada laboral. Sólo conoce a grandes rasgos, sin saber exactamente qué personaje quiere conseguir el realizador. A veces, éste le da motivaciones ficticias para obtener un resultado que el actor ignora. (12)

Otra de las dificultades a las cuales se enfrenta el actor es su expresión. El actor debe adecuar sus acciones físicas y su habla para un objetivo (cámara) y un micrófono muy próximos. No sólo no tiene que amplificar la voz y el gesto para ser bien oído y visto, sino que la menor exageración sería denunciada y multiplicada durante la proyección de la película. Se dan allí, evidentemente, circunstancias que determinan la conducta interpretativa del actor. Toda amplificación enfática le es rigurosamente prohibida, en cambio, se le ofrecen nuevos recursos: una imperceptible crispación de mano, un leve estremecimiento del rostro, un parpadeo, un suspiro, un murmullo que pasaría inadvertido para el espectador de teatro, pueden adquirir considerable valor expresivo. Los primeros planos y la sensibilidad del micrófono darán todo su interés a esos matices. Esta micro-expresión que se exige del actor denota a la vez naturalidad en su ejecución; sin embargo, sería prudente anteponer que esta condición puede ser resultado de un canon preconcebido, bástenos mirar retrospectivamente la evolución interpretativa del actor en la historia del filme, la cual resultaría muy instructiva al respecto, antes de emitir cualquier criterio, ya que, si bien el filme ofrece grandes oscilaciones entre el artificio y la extrema simplicidad, ésta, que pretende sustentarse en la veracidad y la naturalidad, y alcanza a veces una impasibilidad próxima a lo inexpresivo. ¿No es también una convención?. (13)

Si bien es cierto que la exageración gestual o el estilo interpretativo tendiente a lo teatral no tienen cabida en la actuación frente a la cámara, no es justificable dogmatizar la pretensión de una naturalidad total en la expresión gestual para el filme.

Dado que el actor está condicionado a la sobriedad en su expresión entre la cámara de filmación, el empleo que haga de sus motivaciones, su imaginación y de su emotividad, apoyados ambos en una sensación intimista, podrán ayudarlo si la emoción o emociones que proyecta son reflejo de una intensidad en su actividad interna.

No obstante, este reflejo del sentimiento íntimo que mediante ínfimas alteraciones del rostro y matices gestuales han suscitado entre los panegiristas del arte del filme, alabanzas entusiastas al intérprete hasta convertirlo en un verdadero creador, pueden no tener validez si observamos que en ocasiones, el resultado del trabajo interpretativo del actor está sujeto al criterio efectista que hace de él cualquier habilidoso director. (14)

La fragmentación del rodaje permite al realizador utilizar imprevistos para obtener los efectos deseados con ayuda del camarógrafo o del técnico de la edición: una inexpresividad del actor puede transformarla en un estado de intensidad interna desviándose con ello el objetivo creativo del actor. Estos procedimientos y otros más no constituyen la regla general, pero no por ello los resultados son menos perturbadores, sea cual fuere su talento, el actor está bajo la dependencia del director asistido por sus técnicos y por lo cual su interpretación es al mismo tiempo interpretada. El valor de su actuación está en función de una cantidad de elementos: de la toma, de la utilización del sonido, del montaje... El director capta el instante expresivo más valioso del actor, por ello el intérprete debe, la mayoría de las veces, atenerse al realizador en lo que se refiere a la apreciación del valor de su actuación. (15)

Las observaciones anteriores pueden resultar poco alentadoras para el actor, no obstante, éstas no deben considerarse como concluyentes; sino por el contrario, deben

construirse sólo a partir de la experiencia que todo actor obtenga a través de la práctica de su profesión dentro del medio filmico; como también de las conclusiones obtenidas al reflexionar y evaluar el resultado de su actuación.

Finalmente queremos puntualizar que a pesar de que el medio filmico – cine, televisión y video- respaldan el trabajo del actor al contar con recursos tecnológicos que permiten mejorar, ampliar o corregir el contenido de su interpretación, consideramos que es conveniente que todo actor , si ha de involucrarse en este medio, debe tener una formación teatral, ya que sólo a través de ella puede tener una base sólida que le permita ampliar las expectativas artísticas de su profesión.

LA RELACION ACTOR-DIRECTOR EN EL VIDEO

Un dato fundamental para tener en cuenta, es el mayor o menor grado de experiencia teatral con que cuenta el actor. Aquellos cuyos antecedentes teatrales son considerables, pueden tropezar con serias dificultades en el medio audiovisual; la principal de ellas es la necesidad de que “deje de actuar” cuando están en el estudio. Solamente cuando el actor consigue dejar de “actuar” en sentido teatral, su personalidad se revelará ante la cámara.

Estas inclinaciones teatrales configuran un riesgo muy grave en el medio audiovisual (cine, televisión y video), a causa de la diferencia psicológica que media entre el actor, el público y el medio técnico propiamente dicho.

“Los actores teatrales tienden a proyectar demasiado y se esfuerzan exageradamente por hacer cosas cuando están frente a la cámara. Esta es la diferencia primordial entre ambos medios. En el teatro se piensa y se proyecta ampliando los movimientos, en el medio audiovisual se piensa y se proyectan movimientos naturales. Si uno piensa con claridad puede lograr comunicar cosas con la cámara. Obviamente, hay una gran disparidad entre lo que se expresa con el primer plano y lo que se pueda dar con una panorámica”.

Por lo tanto, el director ayudará al actor teatral a conseguir el ajuste necesario. Es muy probable que el actor de teatro esté acostumbrado a una mayor libertad de la que dispone en el medio audiovisual. Sin embargo, el director del medio audiovisual posee en última instancia la posibilidad de ejercer un control mayor que el ejercitado por el director

teatral y, por lo tanto, puede permitirse ser abierto y agradable, lo que a su vez le *permitirá obtener ventajas a partir de la disciplina y el entrenamiento del actor.*

La armonía es fundamental para que la relación entre el actor y el director sea positiva, y debe estar sustentada por la comprensión y la confianza recíproca. El actor del medio audiovisual es un individuo mucho más vulnerable que el actor de teatro.

Este último puede ejecutar una acción altamente perfeccionada y de notable calidad basándose en la interpretación. Cuando trabaje con un excelente director, un actor consumado alcanzará brillantes resultados; sin embargo la mayor parte de su seguridad no vendrá de la buena dirección, sino del conocimiento que tiene sobre el escenario.

El actor del medio audiovisual, en cambio, se encuentra en situación muy diferente. En su caso, otros son los factores que están en juego y que van a modificar su interpretación y, lo que es más, tendrá escaso control sobre estos factores. Así por ejemplo, las distintas lentes pueden variar notablemente su apariencia en un primer plano; también puede ocurrir que no sea capaz de mantener la misma expresión todo el tiempo que el director se lo exige. La iluminación, especialmente en el caso de los intérpretes femeninos, revelará o encubrirá las imperfecciones de la piel o de la estructura ósea. Puede acontecer que un actor consiga proyectar adecuadamente un personaje en una toma general pero, no lo puede hacer en un primer plano. Nunca está seguro de que sus actitudes o gestos son los apropiados hasta que el director no se lo diga. Por esta razón es frecuente que cuando un director se encuentra con dificultades de este tipo para poder seguir adelante en el rodaje, aplique un procedimiento que ha mostrado ser bastante efectivo, invitar al actor a que mire un doble a través de la lente de la cámara.

Se deduce entonces que se hace indispensable, en elevadísimo grado, la sensibilidad del director para poder tratar y manejar a los actores, ya que todos tienen su naturaleza y capacidades interpretativas.

NOTAS

1. *Apuntes de los talleres de cine y televisión*. Notas tomadas en clase por Araceli Martínez A, en la carrera de Ciencias de la comunicación. Universidad del Tepeyac.
2. *Idem*.
3. RUIZ LUGO, Marcela y MONROY BAUTISTA, Fidel: *Guía Ilustrada para el entrenamiento vocal de los actores* en: *Máscara, Escenología*, A. C. México, N° 4-5 abril 1991.
4. ASLAN, Odette: *El actor en el siglo XX*, 1° ed., Barcelona, Gustavo Gili, 1979, p.p. 193, 194.
5. *Ibid.* p. 195.
6. VILLIERS, André. *El arte del comediante*. 3ª ed. Argentina. EUDEBA. 1972. p. 40
7. STANISLAVSKY, Constantin. *Un actor se prepara*. 12ª ed. México. Constancia. 1975.
8. ASLAN, Odette. ob. cit. p. 194.
9. *Ibid.* p.p. 204,205.
10. CHEJOV, Michael. *Al actor*. 6ª ed. México. Constancia. 1966.
11. VILLIERS, André. ob. cit. p. 40.
12. *Idem*.
13. *Ibid.* p. 41.
14. *Idem*.
15. *Ibid.* p. 42.

CAPITULO VI
ORGANIZACIÓN

PRODUCCION

La producción consiste en llevar a cabo lo planeado en la preproducción, tomando en cuenta el plan de trabajo, así como la ubicación de los elementos que habrán de utilizarse en la realización, integrando a su vez lo que se conoce como breakdown o plan de trabajo diario, con el fin de tener listos y en orden adecuado todos los elementos técnicos y humanos que intervienen y que son necesarios en todo momento de la creación, cabe aclarar que, una buena preproducción garantiza el éxito de una producción. En esta etapa, un punto importante es clasificar y jerarquizar las funciones del personal que intervendrá en este proceso creativo. (2)

POSTPRODUCCION

Es la etapa en la que se concluye el trabajo, aquí se conforma físicamente todo lo que se previó en el guión técnico, es decir, se integra en el producto final, se concluye la edición, y se incorporan los diferentes elementos como musicalización, titulado, créditos y doblaje en caso de ser necesario.

Las condiciones actuales de la producción de video exigen la incorporación de efectos especiales en los proyectos, para que añadan expresividad al simple ordenamiento secuencial de las imágenes, es el caso de la incrustación de rótulos, la mezcla de imágenes y sonidos, y la generación de efectos ópticos; herramientas indispensables para la realización.

Esta área ha evolucionado gracias a la inclusión de la informática con los microprocesadores y las técnicas digitales, enriqueciendo con ello las posibilidades en la elaboración de los trabajos cinematográficos y de video.

Los efectos pueden incorporarse en directo, durante la misma producción del programa, o, como es más frecuente, posteriormente a la grabación. En directo se presentan dificultades, ya que se trabaja durante el tiempo de la grabación, mientras que en el segundo caso se posee una mayor libertad de opciones.

Esencial para la postproducción es el mezclador de video, que posibilita la elección de uno u otro plano, y la unión por transición brusca (corte), o por encadenamiento suave entre dos fuentes (fundido).(3)

MAQUILLAJE

El objetivo general del maquillaje para el escenario teatral es el de contrarrestar los efectos de la distancia que media entre los intérpretes y el espectador. En términos de definición facial y para compensar la intensidad de la iluminación sobre el escenario, el maquillaje debe aplicarse de forma que no parezca artificial para los espectadores de las primeras filas, y asimismo, para que no pierda carácter para los situados en la mitad posterior de la sala. No obstante debe lograrse un equilibrio basado en el hecho de que sólo una cierta parte de la audiencia en un teatro de gran tamaño puede verdaderamente definir el maquillaje, mientras que el resto lo ve como parte de la imagen global del espectáculo, el vestuario y la iluminación. Cuanto más pequeña es la sala, más cerca están los espectadores del escenario y, por lo general, hará falta menos iluminación. Por lo tanto, el maquillaje debe de ser compensatorio y aplicado, proporcionalmente, con menor énfasis.(4)

MAQUILLAJE TELEVISIVO

Es curioso, el maquillaje para la televisión es un elemento de la producción que pasa inadvertido, si está bien hecho, nadie mencionará lo bien que se le quitaron los brillos de la frente al personaje pero, por el contrario si una persona no está bien maquillada, de inmediato será percibido por el público dando la impresión de palidez, suciedad o desaliño.

Maquillar no significa “empanizar” a nuestro personaje, muchas veces su look

puede ser agradable a simple vista, pero el hecho de tener luces y de ser captado a través de una cámara requiere algunas ocasiones de un trabajo mínimo, algunos retoques alrededor de una frente sudorosa, un poco de polvo en la nariz voluminosa, en la calva, hará maravillas. Algunas características de nuestra piel pueden hacer que nos veamos cansados e incluso viejos ante la cámara, el maquillaje nos puede ayudar a reducir esas bolsas bajo los ojos, a refrescar con un tono esa piel pálida y a disimular una línea oscura de barba. Además, el maquillaje ayuda a enfatizar y definir algunos detalles retocando las cejas o sombreando la barba y la quijada e incluso los lados de la nariz para estilizarla

En las primeras transmisiones para la televisión los actores eran maquillados con una gruesa capa de base blanca, los ojos se delineaban exageradamente y los labios se pintaban de azul, ya que debido a la baja resolución de los monitores era difícil distinguir las facciones de los personajes y esto ayudaba a que se vieran más claramente los rostros.(5)

El maquillaje también nos puede ayudar a modificar la apariencia de un actor para que se parezca al personaje que tiene que caracterizar, sin embargo, un buen maquillaje es aquel que, a pesar de todo lo que se pueda aplicar, no cambia la apariencia del personaje.

El maquillaje se utiliza por tres razones básicas : para mejorar, corregir y cambiar una apariencia.

Existen ciertos requerimientos técnicos por lo que se debe utilizar maquillaje. El primero de ellos se refiere a la distorsión de los colores, es importante recordar que para el espectador la mejor referencia de ajuste de color en su televisión es el color de la piel, de aquí su relevancia.

El balance de color también es importante, generalmente el director, el escenógrafo y el maquillista se reúnen con el diseñador de vestuario, quien se encarga de que todos los colores utilizados vayan de acuerdo con la esencia del programa. En video, los colores que rodean a los personajes algunas veces se reflejan en la cara y pueden ser exagerados por la cámara.(6)

MAQUILLAJE PARA CLOSE-UPS

El maquillaje para televisión debe ser lo suficientemente suave para no ser notado en las tomas cerradas, esto es totalmente contrario al maquillaje para teatro, en el que se debe enfatizar lo suficiente para que el espectador de la última fila pueda ver la intención del personaje. Un buen maquillaje para televisión debe ser invisible, es por esto que la mejor prueba se debe hacer bajo las condiciones de luz que se van a utilizar. Si el actor sin maquillaje se ve natural, así lo debemos dejar, si por el contrario se ve exagerado a través del lente de la cámara, debemos quitar el exceso.

Es importante considerar lo siguiente:

- a) Es preferible utilizar, para el maquillaje en la televisión, los colores cálidos (rojo, naranja y café), ya que generalmente proporcionan “chispas” a las personas, especialmente aquellas con tono de piel oscura.

La base utilizada para maquillaje debe empatar con el tono natural de la piel.

La cámara tiende a enfatizar las áreas de sombra (abajo de la barba) con tonos azules o púrpuras, especialmente en personas de color morena, por ello es recomendable utilizar una base con colores cálidos.

Se debe cuidar, sobre todo en pieles claras, que no parezca demasiado rosa así como de que no aparezcan tonos azules o púrpuras en pieles oscuras.

Para hacer disimular los reflejos del rostro, es conveniente cuidar que no se encuentre grasoso pues esto provocará más reflejos. Se debe evitar un rostro demasiado reseco ya que esto nos dará poco reflejo, pero hará parecer al personaje carente de vida.

Es importante tomar en cuenta si el actor necesita maquillaje, esto se puede hacer viéndolo a través de la cámara (generalmente con un poco de polvo translucido es suficiente). Si necesita un retoque se debe sugerir el aplicar con sutileza un poco de maquillaje base.

La calidad de color de un maquillaje base puede variar ligeramente en cuanto a la intensidad de color, tomando en cuenta el medio ambiente y la iluminación. Por ejemplo, un maquillaje para fotografías o para televisión tiene aproximadamente el mismo aspecto que un buen maquillaje de calle, y un maquillaje de producción para cine o televisión está sólo ligeramente más saturado de un color en tono rosa-beige.

Los tonos de maquillaje base empleados para la televisión, pueden ser afectados electrónicamente por el sistema de cámaras utilizado en un estudio o decorado específico.

Algunas veces el sistema es más rojo en sensibilidad, mientras que en otros casos éste tono puede ser menor. Esto quiere decir, sencillamente, que ciertos sistemas de estudio de televisión, parecen dar al maquillaje base una mayor tonalidad de rojo o de color, mientras que otros parecen disminuirlo en forma que los colores simulan ser más fríos. No obstante, una gran parte del equilibrio de los tonos faciales está presente en la sala de control de cada estudio, así como el monitoreo por el control central, antes de enviar las señales a los receptores domésticos. Es sorprendente el gran número de gradaciones de valores tonales de la piel que se pueden producir mediante procesos de impresión, filtros y electrónicos, tanto en cine como en televisión y que exceden de la preparación de un artista del maquillaje.

El artista del maquillaje generalmente solo puede fijar unas normas básicas, que parecen compatibles con este medio para buenos tonos de piel, basándose en el resultado de distintas pruebas y manteniendo fijas todas las otras variables.

Las responsabilidades de producción y las metodologías varían, según se trate de cine, televisión, video o producciones de teatro y, por tanto, el maquillista debe conocer ante quién es responsable cuando se hacen juicios, decisiones o modificaciones que alteren los valores de la producción(7).

MAQUILLAJE PARA CARACTERIZACIONES

Maquillar para caracterizaciones, es la aplicación de maquillaje con el objeto de modificar el aspecto de una persona en cuanto a raza, características y forma faciales y/o del cuerpo. La modificación puede ser en lo que se refiere a cualquier de estos aspectos o

una combinación de ellos. Con el maquillaje para caracterización se ayuda al intérprete en la representación externa de un papel, proporcionándole un parecido con el rostro y/o el cuerpo del personaje al que va a representar. Muchas veces es necesaria una preparación previa para lograr una caracterización correcta, ya que el maquillador generalmente no dispone en su equipo normal, de muchos de los productos necesarios para determinados personajes.

El maquillaje para caracterización generalmente toma más tiempo que el normal, y se deben programar más horas de rodaje y más personal, para que no se produzcan retrasos en la producción.

La caracterización debe ser de tal calidad que resulte casi imposible detectar que se trata de un maquillaje, incluso en primeros planos.

Cabe mencionar que este elemento tiene también una faceta, denominada efectos especiales o maquillaje de efectos especiales que es la combinación de los métodos normales de maquillaje con muñecos, marionetas, efectos visuales especiales, trucos de cámara y procedimientos de montaje, para engañar al espectador. Implica una amalgama de dispositivos, aparatos mecánicos, instrumentos y monitores eléctricos y otros materiales para lograr determinados resultados o efectos(8).

ILUMINACION

Para introducirnos al tema de la iluminación es conveniente hablar de la luz, ya que ella es la energía radiante capaz de impactar nuestro sentido de la vista.

La luz visible es una pequeña parte de la enorme gama formada por las llamadas “ondas electromagnéticas”, que atraviesan el espacio a 300,000 km. por segundo. La distancia entre la cresta de una onda y la cresta de la siguiente se llama longitud de onda.

La longitud de onda se mide en micrones, que equivalen a 1/1000mm, o en milimicrones, que equivale a 1/1000,000 mm, o bien en la unidad Armstrong, que es igual a 1/10,000,000 mm, y el otro sentido en unidades ascendentes que llegan a millares de metros.

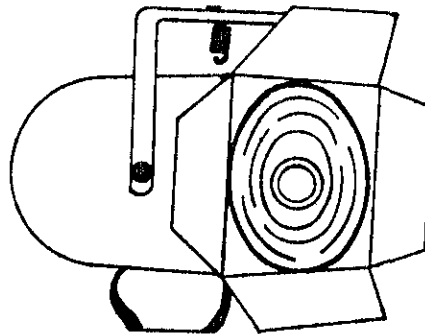
Sólo son perceptibles al ojo humano las vibraciones de una longitud de onda de 4 000 a 7 000 Armstrongs, y éstas, junto con los rayos infrarrojos y ultravioleta contiguos a ellas, a uno y a otro lado, se denominan luz.(9)

Ahora bien, el propósito de la iluminación dentro del campo audiovisual es definir y resaltar las cualidades de un objeto mediante el recurso de la luz, con el fin de que sea captado por la cámara y, mejorar las percepciones de ésta, provocando un cambio en la dimensión de un objeto, transformando lo dimensional en tridimensional.

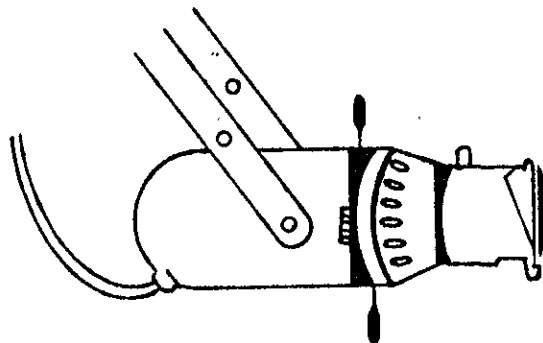
Existen dos tipos básicos de iluminación, la direccional y la difusa. Ambas van a variar si se usan en interiores o exteriores.

Los objetivos de la luz direccional son iluminar un área relativamente pequeña, y producir sombras bien definidas, a través de lámparas que produzcan luz concentrada. Se trata de una luz fuerte que provoca muchas sombras, así como un haz muy directo y delimitado.

Existen básicamente dos tipos de lámparas direccionales, fresnel y elipsoidal. Las lámparas fresnel, son llamadas así por Augustín Fresnel, quien creó los lentes que se usan en este tipo de lámparas, se caracterizan por ser las más usadas en un estudio de televisión, es relativamente ligera y flexible; genera una luz intensa que puede proyectar un haz ancho o angosto de acuerdo a como se posicione en la parte posterior; son de 1000 y 2000 watts.



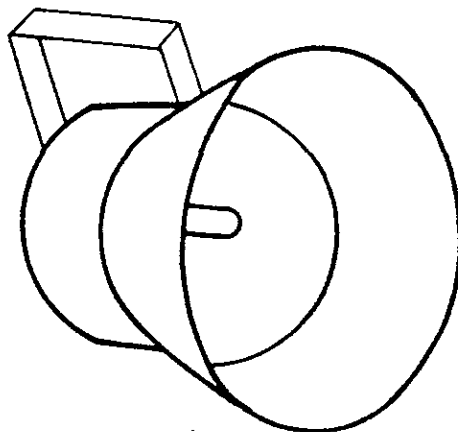
Por otra parte, las lámparas elipsoidales producen una luz intensa y bien definida, hay de 500 hasta 2000 watts, aunque las más utilizadas son de 750 wats. Este tipo de luz se usa para crear sombras con formas en las paredes del estudio (cuadros, rombos, corazones etc.).



Las lámparas de luz difusa fueron diseñadas para producir una gran cantidad de luz. Sus características principales son la de iluminar áreas relativamente grandes y la de producir formas suaves e indefinidas. Este tipo de lámparas se utilizan principalmente para borrar sombras o para suavizar la luz dirigida. Los tipos de lámparas de luz difusa o suave son la cazuela, los softlights, los mini brutos y las diabras.

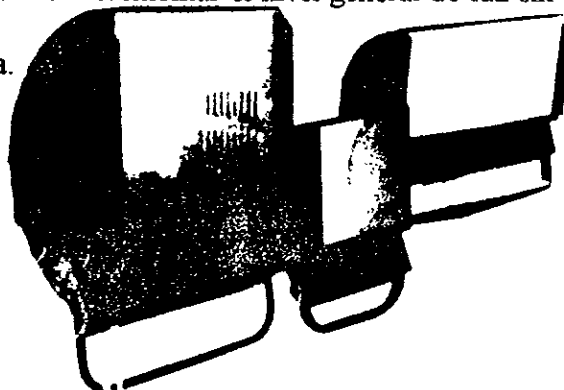
CAZUELAS

Es una lámpara versátil, no tienen lentes, pero cuentan con una perilla de ajuste para abrir o cerrar su área de iluminación. Las cazuelas pueden ser de 1000, 1500 y 2000 watts.



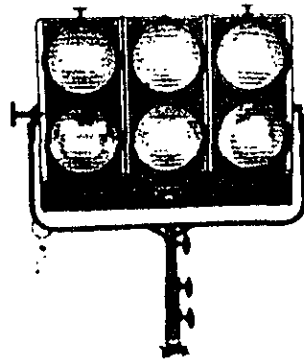
SOFTLIGHT

Actúa como una serie de cazuelas, ilumina una área relativamente grande de luz difusa general, algunas tienen puertas que permiten dirigir la cantidad de luz que deseamos, se utiliza cuando se quiere incrementar el nivel general de luz sin modificar la iluminación previamente diseñada.

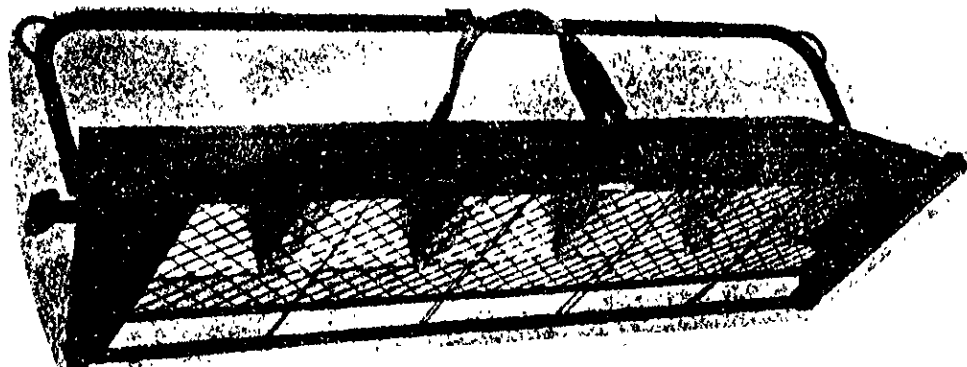


MINIBRUTO

Consiste en una serie de lámparas de alta densidad arregladas en series de seis, nueve, doce o más spots. Generalmente se utiliza en locaciones para iluminar áreas grandes y a una gran distancia, sirve para evitar sombras.

*DIABLAS*

Fila que va de tres a doce lámparas incandescentes o de cuarzo, montadas en una caja, generalmente se utiliza para generar una gran cantidad de iluminación en áreas grandes del estudio, también ilumina el ciclorama. Las diabras se utilizan como luces de relleno (difusas), cuando se suspende del techo del estudio, pueden iluminar siluetas si se ilumina únicamente la parte de atrás de la persona.(10)

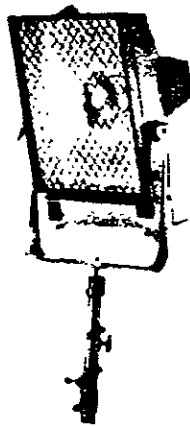


La iluminación de estudio, a pesar de ser altamente eficiente, no es apropiada cuando la grabación es en locación (fuera del estudio), los principales inconvenientes son de tamaño; el tipo de conexión que se requiere; además de que éstas deben ser suspendidas de la araña de iluminación, lo cual no es posible en la locación.

Para este tipo de situaciones existe la iluminación portátil, caracterizada por producir una gran cantidad de luz, ser fácilmente transportable y manejable, además de que se conecta en cualquier contacto casero. Aún en producciones de estudio, la iluminación portátil puede ayudar a resolver algunos problemas en el set, y cuenta con las siguientes lámparas:

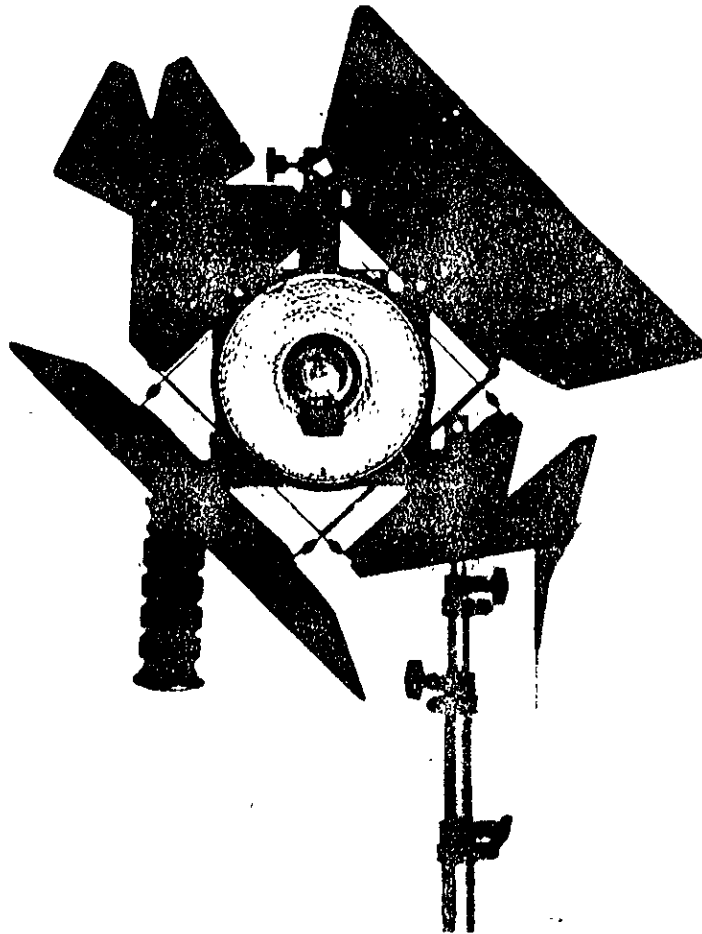
SOFTLIGHT PORTATIL

Se caracteriza porque es factible de transportar y conectar en cualquier contacto casero; actúa como una serie de cazuelas; ilumina un área relativamente grande con una luz general difusa; algunos softlights tienen puertas que permiten dirigir la cantidad de luz que deseamos, y se utilizan también cuando se requiere incrementar el nivel general de luz, sin modificar la iluminación previamente diseñada.



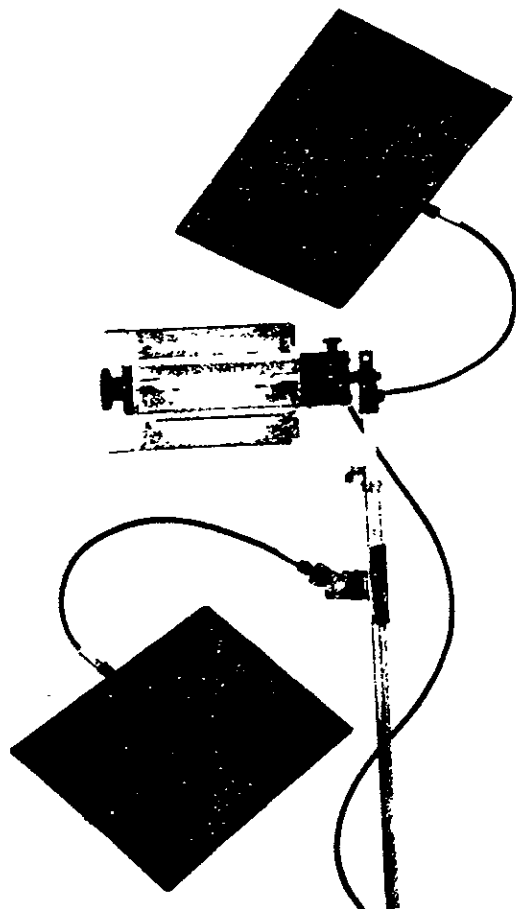
OMNI

El omni es una de las luces portátiles más versátiles, ya que se puede conectar en cualquier contacto casero; es posible modificar el haz de luz (hacerlo más directo o más difuso); se le pueden colocar pestañas para dirigir la luz y gelatinas o filtros para lograr algunos efectos; se pueden colocar en un tripié o con un clip sobre una mesa o puerta, es posible colocarle una sombrilla para reflejar la luz, aunque la duración de sus focos es relativamente corta, entre doce y veinte horas.



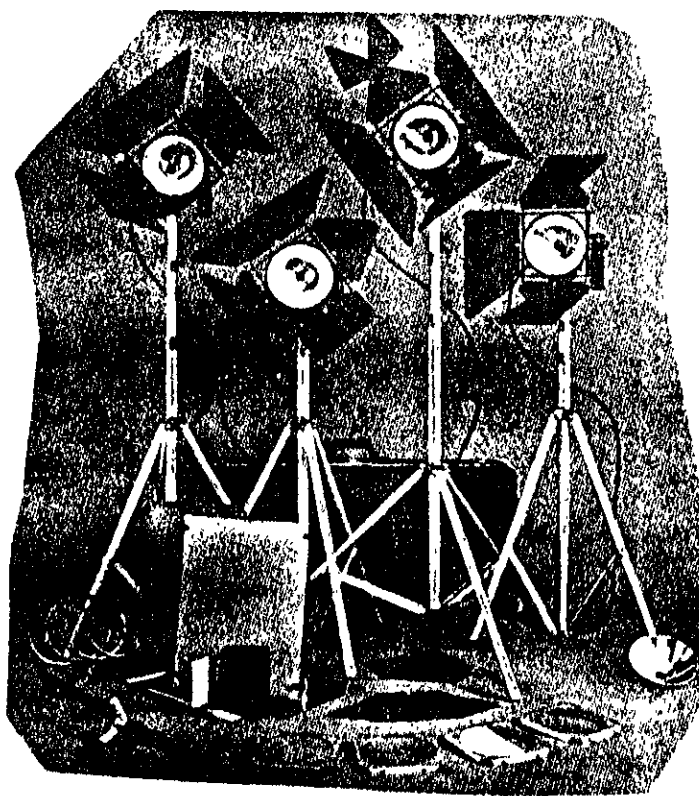
TOTA

Se utilizan para iluminar locaciones grandes; utilizan focos de halógeno (5600 ° K); se puede conectar a cualquier contacto de 120 volts; se puede colocar en un tripié o con un clip en mesas o puertas. Finalmente, es necesario mantener apagada este tipo de lámpara cuando no este en uso por varias razones : para prolongar su vida más de veinte horas; mantener el área relativamente fría, ya que estas lámparas generan una gran cantidad de calor, y también para ahorrar energía eléctrica.



FRESNEL PORTATIL

El fresnel portátil funciona igual que un fresnel de estudio, pero con 650 watts de potencia de aproximadamente 200 horas de uso; es muy funcional, pues proporciona una luz directa y dura, y es muy útil en locación.



LA ILUMINACION EN VIDEO

La iluminación en video va a depender de la cámara y de su sensibilidad a la luz, esto es, de la cantidad de luz necesaria para que una imagen se vea con vida y bien iluminada. Algunas situaciones proveen las condiciones mínimas necesarias para lograr una iluminación, tal como grabar en una oficina o salón de clases, sin embargo, esta grabación carecerá de sombras lo cual no permite una imagen con vida.

Los días nublados curiosamente ofrecen buenas condiciones para grabar, pues los objetos no brillan en exceso y las sombras no son muy pronunciadas.

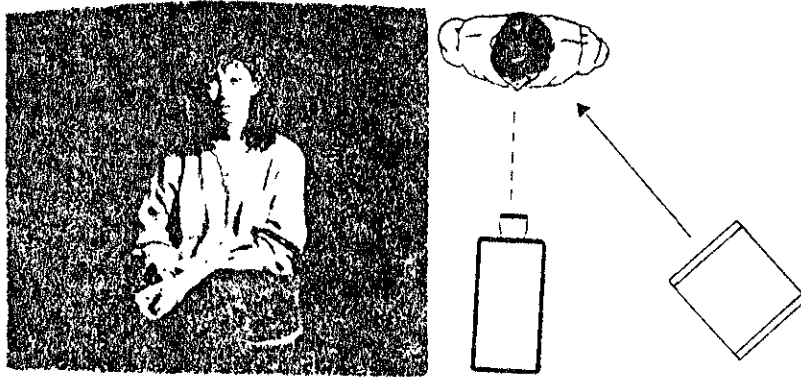
Los días soleados son recomendables para grabar, sin embargo, hay que evitar los objetos altamente reflejantes, pues la imagen puede parecer brillante y con vida, pero puede haber demasiado contraste y las sombras verse muy oscuras.(11)

TRIANGULO BASICO DE ILUMINACION

Los objetivos de una buena iluminación son proveer de suficiente luz para que la cámara pueda ver y, mejorar la escena para subsanar las fallas naturales de la televisión y video, creando una imagen nítida viva y en tercera dimensión. Una buena iluminación se forma por cuatro lámparas:

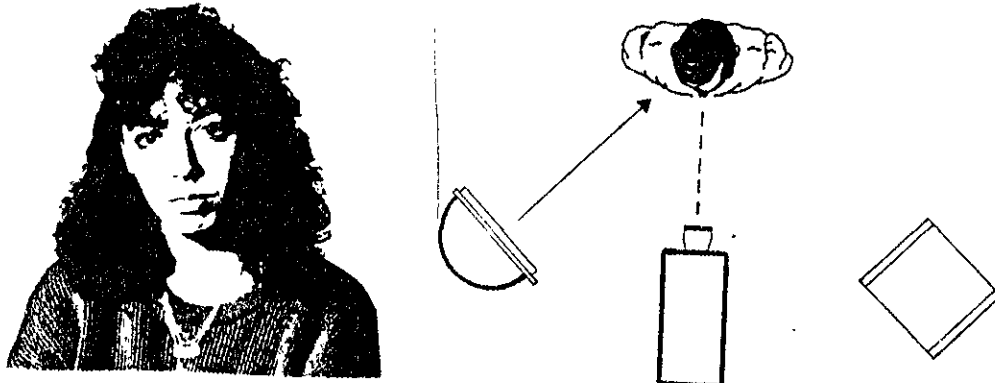
Luz Principal o Key Light

Como su nombre lo indica es la fuente principal de iluminación. Es aquella luz que revela la forma básica del objeto a iluminar y, por lo tanto, genera sombras. Generalmente se utiliza un fresnel o una cazuela para la luz principal, y con frecuencia se coloca en la parte derecha de la cámara y arriba del objeto a iluminar.



Luz de Relleno o Fill Light

Sirve para afinar detalles de la iluminación, reducir las sombras y hacer menos obscuro el lado contrario, para esta luz utilizamos una cazuela en el lado opuesto de la luz principal, es decir, el lado izquierdo. También podemos emplear un fresnel, siempre y cuando abramos el haz que procede para evitar que la luz sea muy directa. Para luces de relleno muy suaves podemos utilizar un softlight.



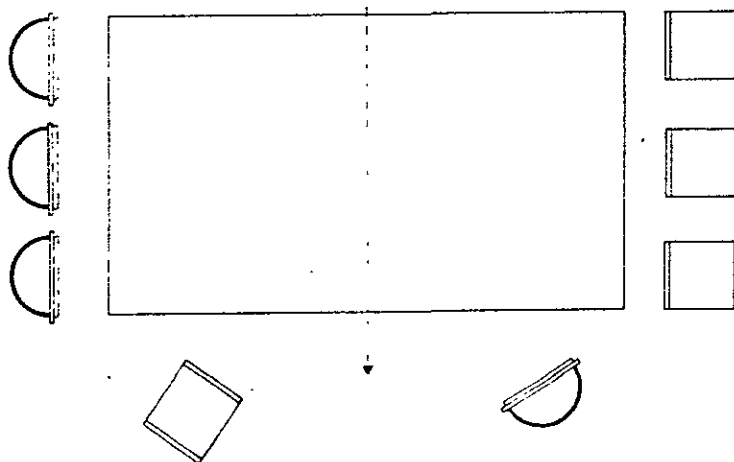
Luz de back

La luz de back cumple varias funciones importantes, como ayudar a que el objeto se distinga de la sombra que provoca la luz principal y el fondo oscuro; enfatizar la forma y el contorno del objeto separándolo del fondo (así evita que el objeto se vea plano), y añadir una dimensión espacial al objeto.



Luz de Set

Ilumina el entorno del set. Dependiendo de qué tan brillante sea esta luz el entorno se puede ver blanco, neutral o negro con relación al personaje. Esta luz se utiliza también para crear los fondos en la pared del estudio, lo que se hace con patrones recortados de acuerdo a las formas que queramos proyectar.



EDICION

La historia de la edición se remonta a los primeros días del cine mudo, cuando el director ruso V. I. Pudovkin reconoció el poder creativo de la edición: “La edición es la fuerza creativa de la realidad fílmica y la base del arte de la cinematografía”.

La edición es probablemente una de las fases más importantes de una buena producción; en la opinión de un experto, una buena edición puede establecer la estructura de la producción y controlar el ambiente general del programa, así como la intensidad, además de darle el ritmo.

DESARROLLO DE LA EDICIÓN EN VIDEO

Después de que la empresa Ampex inventara la máquina de videotape, en 1956, se pensó en la forma de armar lo que se grababa. En un principio se intentó cortar y pegar la cinta de dos pulgadas tal y como se hacía en cine, sin embargo, la cinta magnética de videotape no es posible verla a simple vista como la película de cine, esto hacía que el proceso de edición resultara realmente complicado al tratar de cortar la imagen justo donde se deseaba, para luego pegarla “a ojo de buen cubero”. Este tipo de edición era efectivo sólo en el 60 por ciento de las veces y representaba un alto costo, sobre todo si consideramos que las primeras cintas de dos pulgadas, con duración de media hora, costaban alrededor de 500 dólares.

A principios de los sesenta la empresa Editec propuso una forma electrónica de editar, es decir, copiar en otra cinta los segmentos que se deseaban utilizar. Posteriormente, la empresa CMX con ayuda de CBS y Memorex desarrollaron un

sistema de control electrónico de edición, con el cual se podía observar cuadro por cuadro lo que se deseaba transferir.(12)

FUNCIONES DE LA EDICIÓN

- a) Combinar: combinar diferentes porciones de video con el fin de lograr un resultado diferente.
- b) Ajustar: ajustar el material en tiempo, es decir, contar una historia completa en un tiempo dado.
- c) Corregir: corregir errores o tomas mal hechas.

ESQUEMA DE EDICIÓN

Existen cinco esquemas utilizados para identificar la estructura de la edición:

- a) Edición relacionada.

En este tipo de edición, las escenas, aparentemente no relacionadas, adquieren significado cuando se editan. El cineasta Pudovkin utilizó este tipo de edición en la película El gran asalto al tren, alternó segmentos de la película de un hombre inmóvil e inexpresivo, sentado en una silla, con escenas de eventos emotivos. Para la audiencia que presenciaba las escenas del hombre inexpresivo, éste era envuelto en diversos eventos emotivos al punto de ser la causa o el efecto de ellos.

De hecho, uno de los principios más importantes de la edición, es la tendencia a establecer la relación entre una serie de acontecimientos aún cuando no la haya.

b) Edición acelerada

Cuando hablamos de acelerar, frecuentemente pensamos en un incremento de la velocidad. Hoy en día, tanto en cine como en video, nos referimos a que el tiempo es manejado, ya sea para extenderlo o para condensarlo. La escena de un desayuno que dura 30 minutos puede condensarse en sólo 15 segundos y seguir dando la idea completa. Otro aspecto de la edición acelerada es mostrar el paso del tiempo, en otra época en el cine, por ejemplo, se veían transcurrir las hojas del calendario para hacer referencia a ese cambio, hoy en día son muchas las formas para lograr esa impresión, variaciones en el clima, transformación en las personas, desenfoces. Un buen editor es capaz de trasladar a su público al futuro y regresarlo en el tiempo durante el programa. En video la acción es generalmente condensada.

c) Edición de montaje

Aún cuando este tipo de edición es usado generalmente en videos musicales, comerciales y trailers de películas, en los cuales se yuxtaponen escenas que aparentemente no están relacionadas en forma directa, la edición de montaje está diseñada para contar una historia en secuencia lógica; es rápida, llena de elementos impresionistas desconectados en primera instancia, y unidos por una variedad de transiciones que fueron hechas únicamente para comunicar sentimientos o experiencias. Uno de los primeros intentos en cine de utilizar este tipo de edición fue en la película Alien, donde se produjo un trailer incluso antes de terminar la filmación.

d) Edición recopilación

Los documentales se realizan generalmente bajo este esquema de edición, saltando de una escena a otra sin apearse a una secuencia lógica o de tiempo, así se puede brincar de una escena del siglo XVI a una escena de los años sesenta.

e) Edición de continuidad

La edición de continuidad se refiere a la sucesión de una escena con la siguiente. Si vemos pasar algo, este tipo de edición nos dirá, por sentido común, qué es lo siguiente que debe suceder, por ejemplo, si vemos un teléfono sonar, el corte siguiente nos debe permitir ver a una persona contestando, hablando por teléfono.

Este tipo de edición es causa-efecto o puede ser efecto-causa, pero siempre nos dará continuidad de acción.

TRANSICIONES DE EDICION

Todo tipo de edición, independientemente del esquema que se haya seguido, está basada en cuatro tipos de transición :

a) Corte

Transición instantánea de una toma a otra. Es la más utilizada, la más rápida, la más directa y la que pasa más inadvertida en el cambio de una toma a otra.

El corte se utiliza básicamente para clarificar un evento. Clarificar significa mostrar al espectador el evento de tal manera que esclarezca la información que recibe, por ejemplo hacer un corte a un close up del título, con el fin de que éste quede claro.

Intensificar significa remarcar el impacto del evento. Por ejemplo, en un long shot de una jugada de fútbol americano, una tacleada parecerá dócil, pero, cuando hacemos un corte a un tight shot de la acción, se revelará la fuerza de la jugada.

Razones para hacer un corte :

- Para continuar una acción. Si la cámara no puede seguir la acción, se puede cortar a otra toma para continuarla.
- Para revelar detalles. Si se desea ver más detalle del evento se puede cortar a una toma más cerrada.
- Para cambiar de lugar y de tiempo. Un corte a una calle significa que la locación ha cambiado a la calle. En la televisión en vivo un corte no puede ser considerado cambio de lugar, sin embargo, un corte en video implica cambio de tiempo o de lugar.
- Para cambiar de impacto. Un corte a una toma más cerrada intensifica el evento, mientras que un corte a una toma abierta o long shot reduce en impacto del evento.
- Para establecer el ritmo del evento. Cortes rápidos dan la impresión de excitación, cortes lentos dan tranquilidad y calma (siempre y cuando el contenido general del video exprese lo mismo).

b) Disolvencia

Es una transición gradual entre el final de una toma y el principio de otra, en la cual en un momento dado están las dos tomas al aire. Se utiliza para crear ambiente, por ejemplo en un ballet, es más propio utilizar disolvencias, para mostrar el paso de tiempo o de lugar.

Razones para hacer una disolvencia:

- Para llevar a cabo un puente suave. Cuando el ambiente general del programa requiera de transiciones suaves se pueden utilizar disolvencias, por ejemplo, ir de un long shot a un close up.
- Para indicar un cambio de locación o de tiempo. Cuando se requiere hacer suave se hace una disolvencia, por ejemplo, se puede disolver de una toma de hojas cayendo a una toma de nieve para mostrar paso de tiempo.

Una disolvencia rápida funciona casi como un corte y se le llama soft cut

c) wipes

Los wipes son creados siempre por un switcher, es un patrón generado electrónicamente que nos permite enmarcar nuestro video, este marco puede tener diversas formas (cuadros, círculos, triángulos, líneas diagonales, verticales), puede ser suave o muy definido, así como de colores diversos. Un wipe generalmente señala el fin de una escena y el principio de otra.

d) Fade

Es similar a las divisiones de los capítulos de un libro, es la transición gradual de negros al video (fade in) o del video a negros (fade out). Algunas personas utilizan el termino fade-cross para indicar un rápido fade out de la última imagen seguido por un rápido fade in a la siguiente imagen, aquí el fade funciona como una transición.

TIPOS DE EDICION

Existen básicamente dos formas de editar : Por ensamble y por inserto.

a) Edición por ensamble

En la edición por ensamble el master es construido segmento a segmento, tanto en audio como en video. Se crea una cadena de eventos, primero el A , después el B y así sucesivamente. En este tipo de edición el videocasete a utilizar puede ser virgen, porque nosotros le pondremos la sincronía o señal de video necesarias al ir armando el nuevo video.

b) Edición por inserto

Para realizar este tipo de edición es necesario que nuestro videocasete tenga sincronía, es decir, una señal de video en la cinta, generalmente esta sincronía son negros o barras grabadas directamente del switcher. Una vez que tenemos sincronía, la edición por inserto consiste en armar segmentos desordenados de nuestro material original.

TOMAS QUE ENRIQUECEN LA EDICION

Cut-in

Su nombre deriva del hecho de que corta la acción principal para incluir una toma que ayuda a complementar el video. Por ejemplo, en un video del oeste, en un duelo entre el sheriff y un cuatrero, la toma inicial es en long shot. El hacer un close up a la pistola del sheriff cuando está sacándola y editar justo cuando en la toma de long shots saca la pistola, se considera un cut-in.

Cut-away

Un cut-away es exactamente lo contrario que un cut-in, en él se corta a una acción que puede o no estar conectada directamente a la acción principal. En el caso del duelo entre el sheriff y el cuatrero, un cut-away puede ser una toma de las personas que observan el duelo. Es importante establecer la acción principal antes de hacer un cut-away.

Head-on, tail-away shots

Un head-on es simplemente mostrar la acción viniendo directamente hacia la cámara (por ejemplo dos personas caminando hacia la cámara). Un tail-away shots es mostrar la acción alejándose de la cámara.

Insertos

Toma que enfatiza información visual específica y sirve para realizar el impacto dramático en la acción principal. Generalmente un inserto es una toma en close up o

extreme close up. Frecuentemente un inserto es un cut-in o un cut-away. Un inserto puede ser muy importante en la transición de una secuencia a otra. Por ejemplo, el paso de las hojas de un calendario para indicar el paso del tiempo.

TIPOS DE MONTAJE

- a) Lineal continuo: Donde la acción se desarrolla con una unidad de tiempo y de lugar. Los cortes sólo establecen una selección de momentos significativos.
- b) Lineal condensado: La narración es continuada y lineal, pero comprende distintas etapas de una anécdota o proceso que se suceden en diferentes épocas y lugares.
- c) Paralelo: Dos o más líneas narrativas se suceden en forma alternada. Normalmente se trata de sucesos que transcurren a un mismo tiempo, pero en distintos lugares, y el montaje permite pasar de uno a otro como señalando “mientras en x ocurre tal cosa, en z ocurre tal otra”.
- d) De tiempos alterados: El transcurso del tiempo (continuo, condensado o paralelo) es quebrado, introduciendo escenas del pasado llamadas flash-back; escenas premonitorias, proyecciones o imaginaciones del futuro, y también con alteraciones del tiempo real por medio de los “acelerados”, “ralentos”, o “inversiones”, en donde el tiempo retrocede (personas y vehículos marchan hacia atrás). Debemos mencionar también la llamada “elipsis”, una omisión temporal que establece un vacío en la línea narrativa, cosa que permite enfatizar psicológicamente esa ausencia.

- e) Conceptual : Se trata de una estructura liberada de las circunstancias de tiempo y lugar. Las sucesivas tomas y escenas no pretenden desarrollar una estructura lógica de los hechos, sino de los conceptos. Las imágenes más dispares van orquestando una sucesión que conforma una totalidad coherente -psicológica e ideológica- en el espectador. Suelen utilizarse a partir de una banda de sonido previa (música, canción o texto), que establece un punto de apoyo por analogías o contrapuntos con el montaje de las imágenes.
- f) Rítmico: Es un concepto de montaje que engloba diversas significaciones. Se supone que todo tipo de montaje debe de tener un ritmo adecuado. Pero la longitud de los fragmentos; la mayor o menor velocidad o interés de su contenido ; las diferencias de composición visual entre unas y otras ; la cadencia marcada por la banda sonora, permiten crear secuencias cuyo ritmo esta especialmente subrayado.

Repeticiones, aceleraciones, ralentamientos, destiempos y otras características de ese género, hacen posible un montaje que no es decididamente narrativo, ni conceptual, sino rítmico, ya que por medio del ritmo se desenvuelve la narración o el concepto.

En sí, el objetivo de la edición es la unión de distintos trozos filmados ; las posibilidades y alternativas de variación de distintos tamaños de planos, modificando los tiempos, aplicando una síntesis expositiva, o estableciendo relaciones de orden conceptual más que narrativo. Se trata en suma, de explorar todas las alternativas posibles en el enlace de dos o más trozos de cinta filmada, a fin de obtener una síntesis de gran potencia expresiva.

POSPRODUCCIÓN SONORA

La eficacia del video y de la televisión, como medio de comunicación, está basada en la complementación entre imagen y sonido. En ocasiones son las imágenes las que marcan la pauta de la producción, aunque a veces el sonido se convierte en punto de referencia de un proyecto (caso del videoclip). El sonido en video se resuelve de forma distinta si se trabaja en directo o si se trabaja en postproducción. En el primer caso hay pocas oportunidades de manipulación del mismo. La sonorización *a posteriori* ofrece ventajas, como una mayor definición y claridad de sonido.

La sonorización en video admite distintos grados de complejidad. Puede efectuarse la simple edición del mismo, en directo, desde la mesa de mezcla sonora, o realizarse en las salas de doblaje o de postsincronización.

La banda sonora de una producción audiovisual puede estar compuesta por los siguientes elementos sonoros:

- a) Comentarios.
- b) Voces o diálogos sincronizados.
- c) Música.

EFECTOS SONOROS Y AMBIENTALES

Para la edición de la banda sonora es imprescindible la utilización del mezclador de audio, equipo que admite varias entradas de señal sonora y que dispone de una sola salida. Con el se selecciona una u otra fuente sonora o se mezcla la señal procedente de

dos o más fuentes. Desde el mezclador se actúa sobre los parámetros del sonido aplicado a su entrada : volumen, tono, incorporación de efectos.

Las salas de postproducción de audio disponen de todos los elementos y espacios precisos para la sonorización de programas : locutores, mezcladores, micrófonos, cabina de grabación, monitores para visualizar las imágenes a sonorizar.

La complejidad del sincronizado de audio y video, ha hecho necesario el desarrollo de consolas de control que gobiernan los magnetoscopios y los equipos de sonido de forma similar a las consolas empleadas para la edición de programas en video. (13).

LA MÚSICA EN EL CINE

El cine en sus orígenes fue una representación visual, en la que las imágenes de la película eran seguidas de un acompañamiento musical proveniente, la mayor de las veces de un piano instalado en el salón de proyección. Al desarrollarse la técnica e incorporarse el sonido a la banda de imágenes, se integro al cine el concepto audiovisual, en el que están integrados los sonidos ambientales, diálogos y la música.

Ahora bien, la música como parte de un todo, tiene el mismo significado, o corresponde, al de la escenografía en el campo visual; ambos ayudan a crear una atmósfera alrededor de la película; es por ellos que la música llamada de fondo viene a desempeñar una función subjetiva, que es la de completar y hacer resaltar la psicología y situaciones de las escenas de la película. Pero por necesidades en la narración cinematográfica; a veces es necesario incorporar otro elemento musical el "play back", que se define como la música de índole cantable, rítmica, de salón, de importancia tal en la escena en que se utilice, que sin este número musical adicional, no tendría aplicación ni fácil comprensión la escena que se observa.(14)

NOTAS

- (1) TOSTADO SPAN, Verónica *Manual de producción de video*. México. Ed. Alhambra Mexicana. 1996. p. 86.
- (2) *Ibid.* p. 89.
- (3) *Ibid.* p. 87.
- (4) KEHOE, Vincent J.R. *La técnica del artista del maquillaje profesional para cine, televisión y teatro*. tr. Eduardo Hernández Villaamil. Madrid. Ed. IORT. 1987. p. 20.
- (5) *Ibid.* p. 24.
- (6) *Ibid.* p. 25.
- (7) *Idem.*
- (8) *Ibid.* p. 191.
- (9) HEQUETTE, Julio. *Tecnología del cine* (recopilación). México. Coordinación de difusión cultural. 1987. p. 11.
- (10) TOSTADO SPAN, Verónica. *op. cit.* p. 235-237.
- (11) *Ibid.* p. 240.
- (12) *Ibid.* p. 246.
- (13) *Ibid.* p. 256.
- (14) CARRILLO PAZ, Gustavo y Fernando Cataño M. *Temas de cultura musical*. México. Ed. Trillas. 1985. p. 74.

SEGUNDA

PARTE

CAPITULO I
SEMBLANZA Y OBRA DE
JUAN RULFO

Juan Rulfo nace en Sayula, Jalisco, en mayo de 1918, Su nombre completo es Juan Nepomuceno Carlos Pérez Rulfo Vizcaíno, y aunque nació en Sayula, muy pronto fue llevado a San Gabriel, otro pueblo de Jalisco, en donde vivió los primeros ocho años de su vida y que él consideró como su verdadero lugar de origen.

En 1925 el padre de Rulfo fue asesinado por un peón de la finca donde vivían, y de allí en adelante, al desencadenarse la guerra cristera en 1926, fueron muriendo sus tíos, y el niño fue enviado a Guadalajara para estudiar la primaria y luego el bachillerato. En 1930 cuando Rulfo tenía doce años fallece su madre y queda bajo la custodia de su abuela que lo envía a vivir al orfanatorio de Luis Silva. Ya desde esta época Juan se mostraba introvertido, retraído, rasgos que habrían de caracterizarlo de adulto, así como su fervor por la lectura, pues en diversas ocasiones Rulfo menciona haber leído durante esa época, los libros que el cura de San Gabriel había dejado en su casa para enrolarse con los cristeros. Leyó a Emilio Salgari, a Alejandro Dumas, a Víctor Hugo, a autores nórdicos; la influencia de éstos últimos sería determinante para él cuando más tarde se convirtiera en un escritor famoso.

En 1933 intentó ingresar a la Universidad de Guadalajara, pero la institución entró en una huelga que duraría varios años, Rulfo decide entonces trasladarse a la ciudad de México, pero en la capital no le revalidan sus estudios y reprueba el examen que debían pasar los aspirantes a la Universidad, de manera que comienza a trabajar como agente de inmigración en la Secretaría de Gobernación en 1935; no obstante asiste como oyente a San Idelfonso y realiza algunos estudios de leyes y de contabilidad. Entre 1936 y 1938 Rulfo regresa a Guadalajara y labora en la internación de las tripulaciones de barcos

italianos y alemanes, que al estallar la Segunda Guerra Mundial fueron sorprendidos en Tampico y Veracruz. Fue por entonces cuando Rulfo empieza a escribir su *novela El hijo del desaliento* del que sólo sobrevive un texto titulado “Un pedazo de noche”, que sería publicado en 1959, en la Revista mexicana de literatura.

En 1942 Rulfo inicia su colaboración como redactor en la revista América, por insistencia de su amigo Efrén Hernández, en esta publicación aparece en 1945, el primero de sus cuentos, “La vida no es muy seria en sus cosas”. En ese mismo año se publicarían también, “Nos han dado la tierra” y “Macario” en la revista *Pan*, de Guadalajara, que fue fundada por Juan José Arreola y Antonio Alatorre.

Al año siguiente (1946) Rulfo se establece en la ciudad de México. Deja la Secretaría de Gobernación e ingresa como agente viajero en la compañía Goodrich-Euzkadi, primero como agente viajero para vender llantas de automóvil y, ocho años más tarde, se desempeña en el Departamento de Publicidad. Para entonces su oficio como escritor iba acrecentándose con la publicación de los cuentos: “La Cuesta de las Comadres”, “Talpa”, “¡Díles que no me maten!”; entre otros; los cuales serían recopilados para su publicación en 1953, en un solo libro con el título de, *El llano en llamas*; editado en la colección Letras Mexicanas, del Fondo de Cultura Económica. Dos años más tarde (1955), aparecería en la misma serie su novela, *Pedro Páramo*.

Durante los años siguientes Rulfo trabajó como promotor de la Comisión del Papaloapan, realizó algunos guiones para cine, fundó la colección de discos Voz Viva de México (de la Universidad Nacional Autónoma de México), recibió el Premio Xavier Villaurrutia, colaboró con Televisión de Guadalajara, promovió la formación de la

Comunidad Latinoamericana de Escritores, fue asesor del Centro Nacional de Escritores, dirigió el Departamento de Publicaciones del Instituto Nacional Indigenista: en 1970 recibe el Premio Nacional de Literatura; ingresa en 1976 como miembro de la Academia Mexicana de la Lengua , recibe el Premio Príncipe de Asturias en 1983 y muere en la ciudad de México en enero de 1986.

Después de publicados *El llano en llamas* (1953) y *Pedro Páramo* (1955) sobrevino el silencio, y a pesar de la brevedad de su obra, Rulfo es hoy uno de las cimas de la literatura mexicana; su rigor absoluto en la elaboración de su obra, la densidad del contenido y del estilo, supone una profunda transformación de la narrativa realista.

A pesar de que en buena parte de su obra se manifiesta una interpretación del proceso histórico de la realidad rural de México – la negación de la Revolución fallida manipulada por los poderosos y el sentido superficial de la justicia -, la obra de Rulfo trasciende lo estrictamente social y desemboca en temas de amplio alcance humano. La muerte, y en especial la muerte violenta, es el gran tema de Rulfo.

El autor maneja la brutalidad, la ternura, el sentimiento de culpa, como presencias inexorables en personajes que no tienen pasado ni futuro. Incorpora además la fantasía, y la visión directa de las realidades más brutales, convive magistralmente con visiones alucinantes. Sus personajes son también narradores, van desgranando poco a poco una secuencia y una acción que anula el acontecer temporal y se manifiestan lacónicos y paradójicamente elocuentes, muertos y sin embargo reales.

Entre los discursos narrativos de Rulfo se encuentran el diálogo, el monólogo interior, la dislocación y la simultaneidad de planos temporales.

El estilo de este autor se basa en el lenguaje popular. Sus páginas suelen tener el aire del diálogo cotidiano; sin embargo están cuidadosamente elaboradas. Por una parte hay una profunda asimilación del habla popular; por otra, la salvación estética de ese lenguaje. Y en esta conjunción puede explicarse la riqueza sugestiva que caracteriza el estilo de Rulfo.

El llano en llamas reúne una colección de cuentos que presentan un mundo rural violento y desesperanzado, precedido por el hambre, la soledad y la muerte.

Pedro Páramo es una novela asombrosa cuyo protagonista principal es Comala, un pueblo fantasmal habitado por las ánimas de quienes allí vivieron, la historia es la de Pedro Páramo, el cacique del pueblo, cuya historia violenta, despótica, vengativa y sensual, es dignificada por su gran amor a Susana, su amiga de la infancia, quien está medio loca cuando se la lleva consigo. Las imágenes de esta obra evocan el anonadamiento de todo un pueblo.

La estructura de la novela es compleja; se compone de cuadros breves, como piezas de una historia rota que el lector va armando a manera de rompecabezas. El relato avanza sin orden cronológico y los episodios de la vida de Pedro Páramo se entretajan con los de otras vidas de Comala y con las voces de sus muertos. Se presenta así el sentimiento de un vivir colectivo y de la extraña vecindad de la vida y la muerte.

La influencia de Juan Rulfo en la narrativa hispanoamericana es considerable, por la convivencia de lo regional con lo universal y por el alcance social y humano de su obra. (1)

De la colección de cuentos que reúne *El llano en llamas* de J. Rulfo, queremos destacar el titulado “No oyes ladrar los perros”. En este relato sobresalen como rasgos distintivos en el estilo literario de este autor, el planteamiento temático sobre la ruptura del vínculo familiar padre-hijo, la atmósfera de violencia, muerte y desesperanza que envuelve a los personajes y la originalidad y sencillez del lenguaje que emplea; es por ello que este cuento es catalogado como uno de los más representativos de la producción literaria de Rulfo, razón por la cual decidimos adaptarlo para su realización en el medio alternativo del video, como examen recepcional.

NOTAS

- (1) Cfr. CHOREN DE BALLESTER, Josefina y Guadalupe Goicoechea. *Literatura mexicana e hispanoamericana*. México. Ed. Publicaciones Cultural. 1985. p. 283

CAPITULO II

EL TRABAJO DEL DIRECTOR PARA LA

CREACIÓN DEL VIDEO

Para la creación del video que se presenta como examen profesional, se consideran los puntos establecidos en el apartado referente a la dirección escénica, ubicado en el capítulo V de la primera parte de la tesina, y que se enuncian a continuación (1):

1. Análisis del argumento y su tratamiento.
2. Preparación del guión técnico.
3. Determinación del plan de trabajo.
4. Proceso de coordinación con los actores.
5. Elección de locaciones.
6. Dirección y grabación de secuencias.
7. Montaje.

A continuación se establece el proceso de trabajo para cada uno de los puntos mencionados:

1. ANÁLISIS DEL ARGUMENTO Y SU TRATAMIENTO

Se toma como base el cuento “ No oyes ladrar los perros “, del autor mexicano Juan Rulfo, del cual se extrae información referente al espacio físico donde se desarrolla la historia, así como parte de los diálogos que tienen en él los personajes, con objeto de establecer la relación entre ellos. De la lectura se obtiene lo siguiente:

TEMA

Ante la negación del hombre por reivindicarse con su pasado, se presenta la muerte como transformadora de su existencia.

En el cuento se deduce que la muerte de la madre provoca un distanciamiento entre los integrantes de la familia, dando como resultado una radical soledad, la cual es reconocida por los personajes cuando la presencia de la muerte anula toda esperanza de cambio.

ARGUMENTO

Un padre camina cargando sobre la espalda a su hijo herido. El cuerpo sobre hombros y cabeza le impide oír y le dificulta ver por lo que, aunado al tiempo que lleva cargando a su hijo, avanza con dificultad. Pregunta en repetidas ocasiones si el hijo oye ladrar perros o ve luces a lo lejos, recibiendo del herido sólo respuestas negativas. El hijo fue herido durante sus andanzas como malhechor, y su padre pretende llevarlo a un pueblo cercano para que sea curado. Durante el trayecto recrimina al hijo por la mala vida que lleva, y que le ha provocado tantas mortificaciones, incluyendo el asesinato del padrino del muchacho, y establece que la relación existente entre los hombres es gracias al recuerdo de la madre. El herido pide a su padre que lo deje en ese lugar y, ocasionalmente, solicita agua. Al llegar al pueblo y bajar el cuerpo, el padre se da cuenta que aquél ha muerto. En ese momento escucha el ladrido de los perros y comprende, con tristeza y decepción, que su hijo nunca luchó para salvar su vida.

PERSONAJES

IGNACIO: Hombre, adulto. Vivió una infancia llena de caprichos cumplidos y sobreprotección de la madre. Al morir ésta se siente abandonado, pues su padre no le prodiga los mismos cuidados, lo que provoca que la rebeldía de **IGNACIO** sea causa de constantes roces con su **PADRE**. Esta relación conflictiva provoca que **IGNACIO** se aleje, para caer en una vida de delincuencia. Su carácter impulsivo y agresivo lo lleva a robar y asesinar, siendo víctima de esta actitud su propio **PADRINO**. **IGNACIO** está débil, ha perdido mucha sangre por la herida que le causaron en una emboscada. Se niega a establecer un vínculo

afectivo con su padre, aún en el estado en que se encuentra. Tal decisión da como resultado que la muerte le llegue sin una reconciliación familiar

PADRE: Hombre de campo, acabado por el sufrimiento y amargado por la pérdida de su mujer y del segundo hijo. La relación existente entre IGNACIO y él ha resultado demasiado tensa. al grado de romperse cuando IGNACIO asesina al PADRINO. Reniega de la relación con su hijo por la actitud que toma contra las creencias y valores que el PADRE respeta. La única motivación que obtiene para salir en busca de IGNACIO es el recuerdo de la MADRE y el compromiso que siente para con la difunta.

No se presentan otros personajes dentro del cuento, aunque durante la historia se hace mención de la relación de los hombres con la MADRE de IGNACIO y su PADRINO, además de un personaje que no se localiza dentro del contexto físico del cuento y que, sin embargo, está presente en la historia, es el caso de LA MUERTE.

IMPLICACIÓN SOCIAL

Los personajes se desenvuelven en un medio rural, donde están bastante firmes y presentes las costumbres y valores del pueblo campesino, tales como venerar y respetar a sus mayores, además del reconocimiento a los derechos de los hombres para vivir en sociedad. IGNACIO transgrede estos valores al grado de atacar a su núcleo social por medio del robo y el asesinato, razón por la cual debe alejarse y se manifiesta en constante confrontación con éste, de tal forma que la actitud asumida provoca el exterminio del transgresor.

Considerando lo anterior, se desarrolla el siguiente análisis :

Al desajustarse la relación familiar entre IGNACIO y su PADRE, debido a la pérdida del punto de unión entre ellos, gradualmente se anula todo tipo de comunicación.

Este distanciamiento provoca una contraposición de valores, tanto éticos como morales, al presentarse una pérdida de identidad con el grupo social, por parte de IGNACIO, al rebelarse a la asunción de dichos valores, por parte del PADRE.

El desajuste se presenta en el momento que muere la madre de IGNACIO, ya que ella funge como el eje alrededor del cual gira la vida familiar, por lo que se llega a la siguiente degradación :

El padre va perdiendo su identidad como tal cuando muere su mujer, y el hijo se revela ante su autoridad para, con el paso del tiempo, convertirse en un hombre fuera de la ley. En IGNACIO se presenta una situación similar, cuando asume una actitud que se contrapone a los valores y la disciplina impuestos por el PADRE.

Esta confrontación provoca la mencionada negación del núcleo social, al degenerar el comportamiento de Ignacio hacia una actitud de rechazo para todo aquello que signifique un orden establecido, y que represente una autoridad.

La alteración en la identidad de los personajes se reafirma al no encontrar, ni intentar buscar, un punto de convergencia entre ambos; el PADRE ve en IGNACIO, probablemente, la negación de lo que pudo ser su realización como hombre, y que se

anula por el ya mencionado comportamiento del muchacho, siendo esta la razón por la que se recrudece el rechazo del hombre hacia su hijo

En el hijo no se presenta esta identificación con la figura paterna, debido a la actitud asumida por el padre hacia él y, posiblemente, a que Ignacio lo culpa por la muerte de su MADRE, ya que la mujer murió durante el parto de su hermano. Esta desgracia provocará que, inconscientemente, asuma un comportamiento hostil, a manera de venganza hacia el asesino y desintegrador de su familia.

Tiempo después, IGNACIO, convertido en malhechor, ha sido herido. Al enterarse el PADRE va en su busca, teniendo como motivación para hacerlo el temor de que, en otra vida, su mujer lo recrimine por el abandono en que dejó al muchacho, y debido a la obligación que siente hacia la mujer y el peso moral que la misma le causa.

Por otro lado, el hijo no desea ser ayudado, ya que las acciones negativas que cometió pesan más sobre él, que los lazos que alguna vez lo unieron con su PADRE; busca el fin de su vida para que, de alguna manera, su muerte sea la culminación de la venganza que inició contra el hombre.

Como factor determinante para la eliminación de IGNACIO como integrante del grupo social, se presenta el hecho del asesinato del PADRINO, que será el detonador para el total desconocimiento de IGNACIO por su progenitor.

Durante la historia, ambos aceptan que no existe posibilidad de cambiar esta situación, ya que ellos mismos se niegan esa alternativa, pues el recuerdo de la relación que llevaron anteriormente lo impide, y aunque la cercanía de la muerte abre una puerta

para el reencuentro, y el reconocimiento de cada uno hacia el otro como individuo, esto se imposibilita por el constante recuerdo de sus culpas.

INTERÉS

El cuento presenta la relación entre dos personajes sumergidos en un universo conflictivo, el cual permite establecer una serie de situaciones que dan la posibilidad de manejar hechos relacionados con la idiosincrasia campesina.

El trabajar una adaptación al cuento de Juan Rulfo, nos brinda la oportunidad de introducirnos en un mundo mágico en donde se muestran, en gran medida, las creencias y las normas de conducta que privan dentro de la cultura del pueblo mexicano.

En este cuento, como en toda la obra literaria de Rulfo, el autor nos introduce en un cosmos en el cual se relacionan el mundo físico y el mundo sobrenatural, en una comunicación donde se influyen directamente en forma mutua.

Aún cuando el cuento se desarrolla en un contexto netamente físico, la lectura ofrece la oportunidad de abrir una gama de posibilidades para jugar con la relación mencionada anteriormente, y establecer un puente de comunicación entre la vida y el fin de la misma, para imaginar la perspectiva de Ignacio durante el proceso en que transita por el umbral de la muerte, así como el vínculo que, aún después de muerto, establece su madre con él y con su padre.

El autor sitúa la obra en un espacio de tiempo, en el cual se brinda el momento adecuado para realizar este acercamiento entre vivos y muertos, ya que al transcurrir

durante la noche, se ven envueltos entre las sombras de lo desconocido, y esto sensibiliza al hombre para aceptar una relación entre lo físico y lo espiritual.

En relación al interés por el medio podemos decir, como se menciona en la introducción, que la realización en video nos brinda la posibilidad de enfrentarnos a un tipo de trabajo, en el cual podemos experimentar la problemática que existe en un campo de acción relacionado con nuestro quehacer profesional ya que, desgraciadamente, la preparación recibida en esta área de la actividad artística es bastante reducida.

Por tal razón, y tomando como base lo aprendido en la carrera, se despierta el interés por enfocarnos a esta actividad, con la preocupación principal de adquirir cierta experiencia en el área, la que apoyará y ampliará nuestro desarrollo dentro de las artes visuales y escénicas.

ASPECTOS DE LA CREACIÓN

LENGUAJE VERBAL

Para complementar el trabajo de expresión verbal de los actores se consideran, como punto de partida, fragmentos de los diálogos que se presentan entre los personajes del cuento, para posteriormente redondear el proceso de la historia a desarrollar con textos ajenos al original. En esta complementación se seleccionan fragmentos de diferentes obras del mismo autor, con el objetivo de establecer con mayor solidez el carácter de los personajes, y ubicar la problemática que se presenta entre ellos, así como los conflictos internos de cada uno, establecidos en el análisis presentado junto con la implicación social.

La decisión de seleccionar textos del mismo autor del cuento, es con la finalidad de profundizar más en ese mundo creado por Rulfo, en el cual se encuentra inmersa la totalidad de su obra. Un cosmos donde se funden, y confunden, lo real y lo irreal, lo tangible y lo intangible, para crear una realidad muy particular, en donde la constante presencia de la muerte hace posible acercarnos a las costumbres y creencias de nuestro pueblo.

Otro punto importante para esta selección, es el lenguaje que utiliza el autor, que no abandona en ninguna de sus obras, y que contiene la belleza de la expresión indígena, pero está tratado con un estilo muy peculiar y, al igual que en todos los autores, refleja la visión creadora de Rulfo.

LENGUAJE VISUAL

Para el proceso de grabación, las escenas se desarrollan tanto en interiores como en exteriores, apoyándonos en la información proporcionada por el cuento, y las secuencias complementarias para la conformación del video.

Considerando para este proceso el lenguaje cinematográfico, se establece el manejo del plano secuencia como base en la realización, esto es, se parte de una ubicación de cámara, para de ese punto realizar el tiro y desarrollar la secuencia sin cortes de grabación para ubicar la cámara, pudiendo desplazarla o mantenerla fija.

La selección de este tipo de grabación se adopta debido a que, de acuerdo a las características descritas, el actor tiene la posibilidad de llevar a cabo su trabajo creativo en forma continua, y efectuar un proceso actoral sin cortes e integrar totalmente su

desarrollo hasta la culminación de la escena en que se trabaja, esto en forma independiente de la capacidad y entrenamiento del actor para suspender su proceso creativo sin perder la continuidad del personaje.

Otro punto importante para utilizar el plano secuencia es que, sin eliminar las posibilidades técnicas brindadas al emplear el video, se puede establecer un proceso de trabajo que nos acerca al hecho teatral, pues al no presentar variantes drásticas en los emplazamientos de cámara que establezcan una ruptura para la reubicación del equipo de grabación, las acciones de los personajes son continuas, y esto nos hace posible considerar cada secuencia como unidad.

Esta forma de establecer el trabajo obliga, tanto al director como a los actores, a dedicar especial atención al movimiento frente a la cámara, preocupándose por evitar los llamados "movimientos abiertos" tan necesarios en el teatro, pero contraproducentes en el trabajo televisivo o cinematográfico, pues parecería que el actor presenta una sobreactuación, y los resultados obtenidos serán fallidos.

VISUALIZACIÓN DE LAS ESCENAS

Como se mencionó al principio de este tema, se toman fragmentos del cuento, así como cierta información que nos proporciona la narración para elaborar escenas que, sin ser parte de la narración, son posibles gracias a que los diálogos existentes posibilitan su creación sin salir de la trama original.

Para principiar este tratamiento, se elabora una secuencia lineal de la vida de los personajes del cuento, para posteriormente reestructurarlas en función del orden pretendido en el video. Esta continuidad se establece de la siguiente manera :

- 1 .- Parto de la madre
- 2 .- Velorio de la mujer
- 3 .- Muerte del padrino
- 4 .- Ignacio es herido
- 5 .- El padre se entera , va en su busca
- 6 .- Encuentra el padre al herido
- 7 .- Hijo agónico, padre desfalleciente
- 8 .- Llegada al pueblo, Ignacio ha muerto

Sirviendo de apoyo esta cronología, se elabora el siguiente esbozo para el argumento:

SINOPSIS

Un hombre es enterado que su hijo ha sido herido en algún lugar lejano y va en su busca. Al encontrarlo decide cargarlo para llevarlo a curar. En el trayecto, el PADRE va recordando momentos de la vida de su hijo, y los conflictos que existieron entre ellos. El hijo, sin comprender a ciencia cierta qué pasa, revive en su mente diferentes escenas en las que participó, incluso se siente presente en algunas de ellas. Durante el recorrido al pueblo, el hijo se debilita cada vez más hasta que, al llegar, el PADRE se da cuenta que ha muerto, sin embargo, todos los hechos sólo pasan en la mente del hijo.

ARGUMENTO

Un hombre maduro está sentado a la mesa de su casa recordando la vida que ha pasado, cuando es enterado que su hijo IGNACIO fue herido en un lugar alejado del pueblo donde viven. El hombre va en su busca. Al llegar al lugar donde se encuentra IGNACIO, comprende la gravedad de la herida, el muchacho está débil y no puede ayudar a que su PADRE lo cargue. Con mucha dificultad el hombre consigue echarlo sobre sus hombros, Mientras tanto, IGNACIO se descubre presenciando el momento en que muere su madre y posteriormente su velorio, viendo la relación que tenía cuando niño con su PADRE y su PADRINO. El PADRE sigue caminando por veredas y recrimina a IGNACIO por su comportamiento y desapego a la vida familiar, además de recordarle el rechazo y la negación de que lo hizo objeto. Nuevamente en sus recuerdos, IGNACIO revive diferentes momentos de su vida mientras el PADRE, cansado y preocupado por la

suerte de su hijo, y a la vez triste porque sabe que las heridas sufridas por IGNACIO son producto de su vida de bandido y asesino, lo recrimina en forma constante por estos hechos y por la amargura que le ha causado con sus acciones. Mientras esto sucede el muchacho se debilita cada vez más y comprende que la vida se le está terminando. IGNACIO se encuentra sumergido nuevamente en sus recuerdos viendo que él mismo destruyó su vida. Por fin, el PADRE llega con su carga a cuestras, en una de las primeras esquinas se detiene a descansar y baja a IGNACIO de sus espaldas, le cuesta trabajo desprenderse del abrazo de su hijo. Al depositarlo se da cuenta que ha muerto.

Posterior a la elaboración del argumento, se establece la necesidad de la existencia física de otros personajes, los cuales ayudan a complementar las acciones de la historia en el video, por lo que se procede a desarrollar los elementos necesarios para la complementación.

En la elaboración del trabajo, se busca llevar a la imagen aquellas situaciones que, si bien no están desarrolladas en el cuento, forman una parte muy importante para la vida y relación entre Ignacio y su padre, como en el caso de la muerte de la madre. Para esta escena se toma como base el comentario que hace el padre cuando recuerda que su mujer murió a causa de su segundo hijo, planteando en este caso un parto difícil, donde la madre es ayudada por unas mujeres pero, a pesar de esto, no pueden lograr que nazca el hijo, y mueren ella y el producto.

Otra circunstancia establecida es la muerte del padrino a manos del propio Ignacio; en este caso se busca una situación donde se muestre una confrontación con el padrino, provocando una reacción más instintiva que razonada, la cual sirve para apoyar la idea referente al carácter de Ignacio.

Un momento más en la historia de Ignacio, es su relación con un par de bandidos, con los cuales se dedica a cometer fechorías, las que provocan posteriormente su fin.

Aunado a esto, se elaboran escenas donde se presentan fragmentos de la relación entre la familia, principalmente con la madre. En función de estas necesidades, se procede a establecer los personajes complementarios:

Ignacio (niño): Muchacho entrando a la etapa de la adolescencia, se observa la física de la madre. Está muy apegado a la señora y acostumbrado a su sobreprotección. Sufre la pérdida de la madre, y culpa al padre de su muerte. Siente el rechazo del padre y le responde en la misma forma, razón por la que se separa de él y, a manera de venganza, busca transgredir los valores inculcados por el padre.

Padrino : Hombre maduro de origen campesino, amigo de la familia, a la que tiene un gran afecto. No obstante ser hombre de campo, su situación económica es desahogada; al morir la comadre, el hombre ayuda a los integrantes que sobreviven. Con Ignacio cubre, aunque en forma muy precaria, la protección que pierde el muchacho con la muerte de la madre y la desatención del padre; de alguna forma encarna la figura paterna para el ahijado, y esta imagen de autoridad provoca la confusión y posteriormente el desconocimiento por parte de Ignacio y su muerte.

Mujeres: Gente de pueblo, representantes de la sociedad campesina creyente y supersticiosa, que absuelve y condena con base en sus creencias. Son también, en un momento determinado, la representación de la razón, el instinto y sentimiento que conforman la conciencia del ser humano, de acuerdo a las bases culturales del pueblo mexicano.

Bandidos : Personajes incidentales. Su función es establecer el medio social en que vive Ignacio a raíz de la ruptura con padre, y en el que permanece hasta su muerte.

Con respecto al cuento, si bien toda la acción transcurre en un constante caminar durante la noche, hasta llegar a un pueblo en el cual será curado IGNACIO, en el video se utiliza el camino sólo en breves momentos, de manera que las acciones se fragmentan en diferentes escenas que refuerzan y enriquecen el trabajo actoral de los participantes.

Al ubicar los personajes de apoyo, y definir las escenas complementarias, se desarrollan inicialmente los siguientes apuntes :

Al igual que en el cuento, se elabora una probable cronología lineal para iniciar el desarrollo del guión, pero tomando en cuenta la sinopsis y el argumento planteados anteriormente. Para esto se realizan, junto con el desarrollo cronológico, notas sobre espacios y personajes que intervienen en cada planteamiento de secuencia, estableciendo este proceso a continuación :

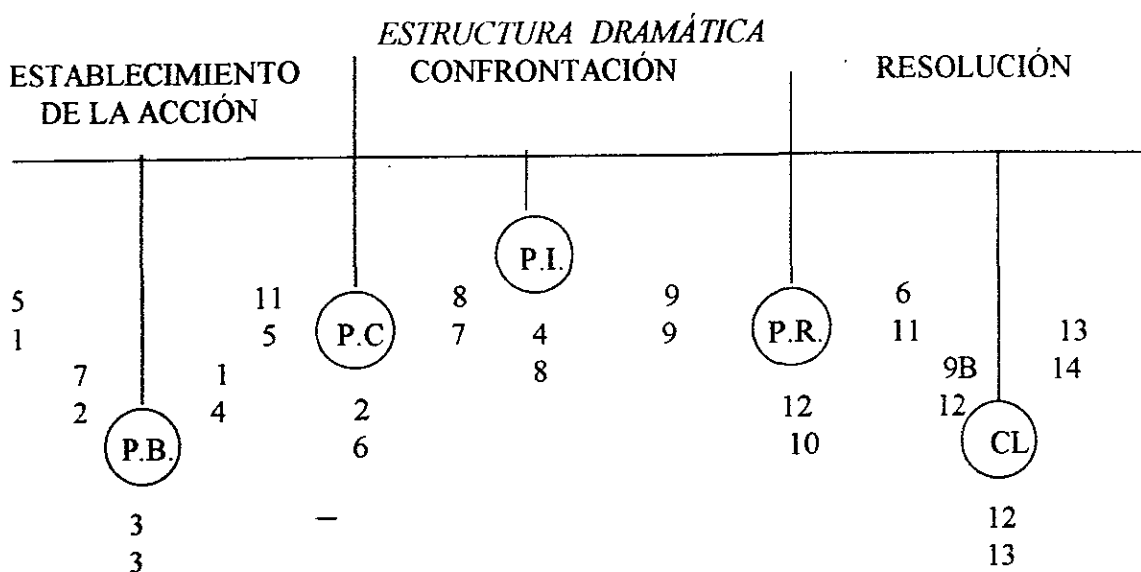
1. INTERIOR. FAMILIA COMIENDO. Personajes : PADRE, MADRE, IGNACIO (entre 12 y 15 años).
2. INTERIOR. PARTO DE LA MADRE. Personajes : MADRE, tres MUJERES.
EXTERIOR. MISMA SITUACIÓN. Personajes : PADRE, PADRINO, IGNACIO (joven)
3. INTERIOR. VELORIO DE MADRE. Personajes : MADRE (muerta), MUJERES, IGNACIO (joven y adulto)
4. EXTERIOR. MUERTE DEL PADRINO. Personajes : PADRINO, IGNACIO (adulto), BANDIDOS, MADRE.
5. EXTERIOR. RITUAL Personajes : MUJERES

6. EXTERIOR. HIEREN A IGNACIO. Personajes : IGNACIO (adulto), BANDIDOS.
7. EXTERIOR. PADRE SE ENTERA DE IGNACIO HERIDO. Personajes: PADRE, MUJER 1.
8. EXTERIOR. PADRE ENCUENTRA A IGNACIO. Personajes : PADRE, IGNACIO (adulto), MUJER 1.
9. EXTERIOR. IGNACIO AGÓNICO- PADRE DESFALLECIENTE (CAMINO) Personajes : PADRE, IGNACIO.
10. EXTERIOR. MUERTE DE IGNACIO. Personajes : IGNACIO (adulto), MUJERES.

A este proceso “real”, se añaden escenas que denominamos “de realidad aparente”, ya que se presentan como parte de un proceso psíquico del personaje durante el estado de agonía, y se establecen con una numeración continua a la cronología :

11. EXTERIOR. FUENTE. CONFRONTACIÓN DE IGNACIO CON SU SITUACIÓN. Personajes : IGNACIO, MUJER 1.
12. EXTERIOR. FUENTE. PRESENCIA DE CULPA REITERADA. Personajes : IGNACIO, PADRE, MADRE, MUJERES.
13. EXTERIOR. LLEGADA AL PUEBLO. CONTACTO DE IGNACIO CON SU MUERTE. Personajes : IGNACIO, PADRE, MADRE, MUJERES.

Tomando como base esta cronología, se procede a elaborar la estructura dramática, partiendo del esquema propuesto por Syd Field, ordenando las secuencias de la siguiente manera:



Posteriormente se procede a elaborar el apunte para secuencia, con base en el primer tratamiento del guión :

1. En un paraje semidesértico están sentadas tres mujeres alrededor de un cántaro. Por un camino cercano a ellas pasa un hombre sin verlas. Las MUJERES hablan entre sí, mientras fuera de escena se escucha alboroto.
2. El PADRE cosecha una mala siembra. Una MUJER se acerca a hablar con él, el PADRE azota en la tierra su azadón y camina tras la MUJER.
3. En el interior de un cuarto están velando a la MADRE. IGNACIO (niño) está hincado junto a ella, de pie tras de él están el PADRE y el PADRINO, quien se acerca al muchacho, se escucha a las MUJERES rezando. Al fondo está IGNACIO ya adulto, que contempla la escena.
4. El PADRE y el muchacho regresan del campo, discutiendo por el trabajo de la tierra, el señor regaña a IGNACIO. Ya en la casa IGNACIO desobedece y es golpeado por el PADRE. La MADRE consuela al muchacho.
5. IGNACIO (adulto) está recostado en el pretil de una fuente. Despierta, desconoce el lugar y trata de ubicar dónde está. Encuentra algunos objetos que le recuerdan a su madre. Una MUJER se acerca y lo conduce al fondo de la casa.
6. En la recámara la MADRE trata de parir al segundo hijo, tres MUJERES le ayudan. Por la ventana IGNACIO (niño) observa la escena. La

misma MUJER que llevó a IGNACIO (adulto) por la casa desconocida, es la que ayuda como partera a la MADRE. El PADRE y el PADRINO están también en el patio esperando. Se escucha un grito desgarrador y una de las MUJERES sale a avisar que murieron la MADRE y el producto, luego voltea a ver a IGNACIO. Al fondo del cuarto, el muchacho descubre a IGNACIO (adulto). Se miran entre sí.

7. La MUJER partera conduce al PADRE hasta donde está IGNACIO herido, le ayuda a echárselo en la espalda. La MUJER se aleja y el PADRE comienza a caminar. Habla a IGNACIO, recibe respuestas negativas.
8. El PADRINO está en su tierra cosechando, es sorprendido por IGNACIO, que viene acompañado de dos BANDIDOS, y comienza a molestarlo. El PADRINO recrimina a IGNACIO en forma airada y lo golpea. IGNACIO se siente ridiculizado y comienza a burlarse por los tratos que el PADRINO llegó a darle cuando era niño. El PADRINO responde airado y trata de golpearlo de nuevo. IGNACIO detiene el golpe, lo avienta. Al estar el PADRINO en el suelo, recibe un disparo de su ahijado y muere.
9. Ha avanzado la noche, El PADRE se ve agotado. IGNACIO, sobre sus espaldas, le pide que lo baje. El PADRE trastabilla, se recupera, continúa su camino aferrándose a la posibilidad de salvar a IGNACIO.
10. Sale IGNACIO del fondo de la casa extraña y camina hacia la fuente. Al acercarse, descubre a su PADRE, cargándolo y caminando sobre el pretil, mientras su MADRE saca agua de la fuente para llenar el cántaro. Al fondo están tres MUJERES musitando una especie de rezo. IGNACIO se acerca a la fuente y mete las manos para refrescarse, al sacarlas solo hay arena entre ellas.
11. Agazapados tras unas rocas están IGNACIO y dos BANDIDOS, esperan a una persona que viene caminando, pretenden asaltarla, están tensos. Se escuchan ruidos detrás de ellos, voltean y se dan cuenta que están atrapados. Intentan escapar y son heridos.
12. El PADRE camina trabajosamente, sube con dificultad por una brecha, al llegar a lo alto, se puede contemplar el pueblo. IGNACIO ya no reacciona a sus estímulos. El PADRE continúa con el intento de entablar un diálogo, siente su carga cada vez más pesada.
13. Junto a la fuente, IGNACIO deja caer lentamente la arena entre sus dedos, escucha ruido afuera y sale. En el exterior ve a su PADRE depositar un cuerpo en el suelo, voltea y ve pasar cuatro mujeres vestidas de negro, que cargan sobre el hombro cántaros con agua. Al observarlas, IGNACIO se da cuenta que la última

de ellas es su MADRE. La mujer lo observa y deja caer el cántaro, que se estrella en el piso y se rompe. Las cuatro MUJERES Siguen caminando.

14. En un paraje despoblado el PADRE deposita a IGNACIO en el suelo. se endereza y observa el paisaje, su rostro muestra amargura y desesperanza. A lo lejos caminan las tres MUJERES con su cántaro de agua al hombro. Al volver la imagen a IGNACIO, se encuentra solo, en el mismo lugar donde fue herido.

El planteamiento anterior sirve como punto de partida para el desarrollo del guión literario, el cual se elabora y modifica de acuerdo a lo establecido a continuación .

El primer tratamiento del guión se desarrolla en formato de dos columnas, ubicando en él el total de las acciones y el texto de los personajes que participan en la historia a contar en el video, presentando ya el establecimiento por secuencias

Para conformar el tratamiento que se da al guión se utilizan, como se mencionó anteriormente, fragmentos de las obras “ La fórmula secreta “, “ Pedro Páramo “ y “ Un pedazo de noche “ del mismo autor, para complementar los diálogos que se toman del cuento “ No oyes ladrar los perros “. Aunado a esto, elaboramos diálogos que ayudan a redondear la idea que pretendemos presentar por secuencias. Se presenta a continuación un resumen del guión, con el fin de dar a conocer el resultado.

NO OYES LADRAR LOS PERROS
BASADO EN EL CUENTO DE JUAN RULFO
CON EL MISMO NOMBRE
(RESUMEN DE SECUENCIAS)

1. EXT. LLANO DESÉRTICO. AMANECER.

En esta secuencia se presenta una introducción a la historia que se trata, donde aparecen tres MUJERES que se pretende representen los elementos que conforman la existencia del hombre (instinto, razón y sentimiento); se lleva a cabo un rito que establece una predestinación que marca a los personajes de la historia,

determinando una situación catastrófica para ellos. (DIALOGO ENTRE LAS MUJERES)

2. EXT. UNA MILPA. TARDE.

Secuencia de inicio de la historia. El PADRE cosecha una mala siembra. A lo lejos se ve acercarse a tres MUJERES. La MUJER 1 llega hasta el hombre y habla con él. Al terminar, el PADRE tira una mazorca que tiene en la mano y sale precipitadamente. La mujer 1 se agacha y recoge la mazorca, se levanta. (VOZ DEL PADRE EN OFF)

3. INT. CASA DEL PADRE. TARDE.

La mujer 1 deposita una vela en un atado. Al apartarse, se observa el cuerpo inerme de la MADRE, a la derecha de la mujer se encuentra IGNACIO (joven) arrodillado. Las MUJERES rezan, IGNACIO llora.

INTERCORTE.

EXT. MISMO SITIO

En el patio de la casa, el PADRE y el PADRINO de IGNACIO platican sobre el muchacho. Al volver al interior de la casa, IGNACIO (adulto) está hincado junto a su madre. (VOZ DE LA MADRE EN OFF)

4. INT. CASA DEL PADRE. DÍA.

La MADRE prepara la comida, espera a su familia (GRITOS DEL PADRE EN OFF). IGNACIO (joven) llega y avienta su carga en un rincón, se sienta. Atrás de él llega el PADRE, que intenta reprimirlo. La MADRE interviene. Los tres se sientan a comer, y el PADRE reprende veladamente a IGNACIO. (DIALOGO ENTRE PADRE Y MADRE)

5. EXT. CASA DESHABITADA. PENUMBRAS.

IGNACIO (adulto) está recargado junto a una fuente (DIALOGO EN OFF ENTRE IGNACIO Y SU MADRE). Al fondo de la casa aparece la MUJER 1, IGNACIO va hacia ella. Ambos desaparecen en la oscuridad

6. INT. CASA DEL PADRE. NOCHE.

La MADRE está en trabajo de parto, es ayudada por las tres MUJERES. La MUJER 1 es la partera. IGNACIO (adulto) contempla tristemente la escena. (SONIDO AMBIENTE)

INTERCORTE

EXT. MISMO LUGAR.

El PADRE y el PADRINO platican preocupados. Junto a la puerta del cuarto IGNACIO (joven) espera sentado, atento a los sonidos del interior. (GRITO DESGARRADOR DEL INTERIOR). La MUJER 2 sale del cuarto. La MADRE ha muerto, el padre entra al cuarto. En el patio IGNACIO (joven) mira tristemente la luna.

7. EXT. PARAJE SEMIDESÉRTICO. NOCHE.

Iluminado por la luna, el PADRE camina llevando en sus hombros a IGNACIO (adulto), que está herido. El cuerpo del hijo sobre el hombre lo hace encorvarse dificultando su visión, los brazos cubren sus oídos. El PADRE camina con dificultad. (DIALOGO ENTRE PADRE E HIJO).

8. EXT. MILPA DEL PADRINO. ATARDECER.

El PADRINO está levantando la cosecha y es sorprendido por IGNACIO y otros dos BANDIDOS. IGNACIO lo agrede y el hombre le habla airadamente. Ante una nueva agresión, el PADRINO responde. IGNACIO se enfurece y lo mata, para después llevarse junto con los BANDIDOS la cosecha del PADRINO. (DIALOGO ENTRE IGNACIO Y SU PADRINO).

9. INT. CASA DESHABITADA. PENUMBRA.

IGNACIO sale de la obscuridad. (DIALOGO EN OFF ENTRE IGNACIO Y SU PADRE). Al acercarse, se observa a sí mismo caminando sobre el pretil de la fuente, lleva sobre sus hombros a su PADRE. De la fuente, la MADRE saca agua para llenar su cántaro. Las tres MUJERES se mueven alrededor de la fuente, completan las ideas expresadas por el PADRE. IGNACIO se acerca a la fuente, mete las manos para refrescarse y las saca llenas de arena, empuña las manos Se escuchan ruidos afuera, IGNACIO reacciona hacia la puerta. (VOCES EN OFF).

10. EXT. PARAJE SEMIDESÉRTICO. MEDIO DÍA.

En un campamento improvisado están comiendo IGNACIO y los dos BANDIDOS. Dialogan entre sí. IGNACIO se aparta de ellos, parece presentir algo. Inesperadamente se escuchan balazos y los hombres caen heridos. (DIALOGO DE LOS HOMBRES EN OFF).

11. EXT. PARAJE DESOLADO. AMANECER.

El PADRE, cargando a IGNACIO, sube por una ladera con mucha dificultad, se esfuerza por alcanzar la cima para llegar al pueblo. IGNACIO se debilita cada vez más, está a punto de morir. (EL PADRE HABLA A IGNACIO).

12. INT. CASA DESHABITADA. AMANECER.

Se retoma el final de la secuencia 9. IGNACIO se dirige a la puerta de la casa y se asoma. Afuera van pasando las tres MUJERES, su MADRE se ha unido a ellas. Al pasar frente a la puerta, la MADRE voltea hacia IGNACIO y deja caer el cántaro que venía cargando. IGNACIO voltea hacia donde está su PADRE, que deposita un cuerpo en el suelo. Al acercarse descubre que ese cuerpo es él mismo. (VOZ DEL PADRE Y MUJERES EN OFF).

13. EXT. PLANICIE DESOLADA. AMANECER.

El PADRE está arrodillado junto al cuerpo inerte de IGNACIO. Al observar la llanura, a lo lejos caminan su madre y las tres mujeres.

Al concluir este primer tratamiento procedimos a la revisión del guión, para confrontar el contenido del mismo en función de la idea original: tomar el cuento como base y sustento principal de la adaptación.

Si bien durante este proceso se obtuvo un producto enriquecedor para nuestra experiencia profesional, se dieron también elementos que desviaban nuestro interés primario de respetar, en lo posible, la historia contada por Rulfo.

Las variantes eran, por un lado, el conflicto existente entre los personajes, ya que en este primer guión se establece una relación incestuosa como factor determinante en la

futura problemática de la familia, planteamos en Ignacio un vínculo amoroso con su madre, pero más que la relación filial, se llega a observar el deseo del hombre; por otra parte, el padrino y la madre adquieren mayor importancia en esta propuesta, ya que incluso entre ellos se identifican ciertos rasgos que apunta hacia una probable relación amorosa.

Lo anterior, aunado a los textos tomados de otros cuentos de Rulfo, y a los diálogos elaborados por nosotros para complementar la historia, provocaron que el cuento que seleccionamos se convirtiera gradualmente en un simple pretexto para la adaptación.

Otro aspecto que se observó en esta revisión fue la duración del video, pues en el proyecto presentado se establece un promedio de proyección establecido en 20 minutos, dándole una equivalencia con el cortometraje. Al considerar las secuencias y el probable tiempo de proyección, el trabajo rebasaba el tiempo establecido, pues la extensión de los diálogos y el tiempo aproximado de las escenas, obligaba a que la mayoría de las secuencias tuviera una duración mayor a los dos minutos.

Aunado a esto, establecimos un presupuesto aproximado para llevar a cabo la grabación (si se tomaba como definitivo este guión), resultando, de esta revisión, un costo demasiado alto, tomando en cuenta los gastos de hospedaje y alimentación para todo el personal.

Por lo anterior, solo restaba reelaborar el guión y estructurarlo nuevamente, con objeto de definir las secuencias en función del tiempo de duración y el contenido de cada una de ellas.

En este tratamiento se decide proceder por un camino diferente al anterior, para establecer un orden más preciso en la elaboración, razón por la cual se adopta el método japonés, que establece una separación en doce secuencias, como se presenta a continuación:

<p>1. Introducción</p> <p>Mujeres realizan un rito</p>	<p>2. Inicio de la historia</p> <p>Se plantea la relación familiar</p>	<p>3. Elemento de transformación</p> <p>Muerte de la madre</p>
<p>4. Se establece conflicto de separación</p> <p>Ignacio añora la presencia de la madre</p> <p><i>Esc. irreal.</i></p> <p>El padre delira pensando en la madre</p>	<p>5. Oposición al orden establecido</p> <p>Relación de Ignacio con los bandidos</p>	<p>6. Punto medio</p> <p>El padre se entera del estado crítico de Ignacio</p>
<p>7. Reconocimiento de la situación.</p> <p>El padre encuentra a Ignacio herido.</p>	<p>8. Proceso de transición de Ignacio</p> <p>Ignacio comienza el proceso de morir.</p> <p><i>Esc. irreal.</i></p>	<p>9. Lucha del padre. Camino</p> <p>El padre lleva a Ignacio a cuevas. Busca salvarlo de la muerte.</p>

<p>10. Retrospectiva</p> <p>Rompimiento con el núcleo social. Ignacio mata a su padrino.</p>	<p>11. Elemento climático</p> <p>Los bandidos son sorprendidos en su campamento. Ignacio es herido.</p>	<p>12. Conclusión</p> <p>Ignacio descubre que ha muerto. <i>Esc. irreal.</i></p> <p>El padre reconoce su soledad</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Este segundo tratamiento nos permite profundizar en la utilización de éste método, de manera que el guión se elabore acorde con las necesidades de contenido y duración.

Es con base en este nuevo proceso que se conforma el segundo guión, con variaciones en las acciones de cada segmento, buscando reforzar el carácter de Ignacio y su padre, como protagonista y antagonista respectivamente. Durante este trabajo se obtuvieron cinco diferentes presentaciones hasta llegar al guión definitivo, cuyo esquema se presenta enseguida (2):

<p>INTRODUCCIÓN</p> <p>Mujeres realizan un rito</p>	<p>INICIO/LEAD</p> <p>Remembranza a la madre</p>	<p>1er. PUNTO ARGUMENTAL</p> <p>Muerte de la madre</p>
------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------

Se plantea la ubicación de la historia dentro de un ambiente donde se hacen presentes fuerzas sobrenaturales.
Ubicación de un ambiente rural.

los personajes expresan el sentimiento que la madre provocaba en ellos, como elemento de unión en la familia.

Se presenta un shock en los personajes, detonante del conflicto. Al morir la madre, se pierde la posibilidad de continuar una relación armónica en la familia.

1er. AMARRE

El padre sufre por la muerte de la madre. Delira pensando en ella.

Ignacio descubre locura en su padre

Establece circunstancias y motivos individuales de las personajes, así como los hechos resultantes.

El padre se encierra en su soledad, evoca el recuerdo de la mujer buscando consuelo y se olvida de su hijo.

Ignacio descubre en su padre una conducta que lo atemoriza y que provoca un mayor distanciamiento entre ellos

2do. PUNTO ARGUMENTAL

El padre encuentra a Ignacio malherido. Inicia su recorrido.

El padre evoca la relación de Ignacio con su madre.

Se presenta la exposición de los antecedentes de la situación en que se encuentran los personajes.

El padre, al recoger a Ignacio, comienza a recordar la relación que este tenía con la madre, provocando que Ignacio evoque una imagen creada en su mente

1er. PUENTE

Campamento de bandidos. Se presenta el nuevo comportamiento de Ignacio ya como adulto

Se ubica el nuevo entorno en que se desenvuelve Ignacio.

Ignacio, convertido en bandido, vive junto a sus compañeros, en desacuerdo con el orden establecido.

2do. PUENTE

El padre lleva a Ignacio a cuestras.

Ignacio recuerda el velorio de la madre.

Se establecen las circunstancias y motivos de los personajes, así como los hechos correspondientes.

Mientras el padre carga a Ignacio, aclara el compromiso que siente hacia la madre.

PUNTO MEDIO

El padre se entera del estado de Ignacio

Inicio de la resolución del conflicto.

El padre recibe un aviso de lo ocurrido a Ignacio. Busca comunicación con su esposa.

2do. AMARRE

Ignacio recuerda el asesinato del padrino.

El padre expresa su desesperanza ante la imposibilidad de que Ignacio cambie su comportamiento actual.

Visión particular del personaje en relación a su actitud.

Mientras el padre recrimina a Ignacio el asesinato del padrino, y reniega de él, Ignacio revive en su memoria cómo lo mató.

3er. PUNTO ARGUMENTAL

Emboscada a los bandidos e Ignacio es herido.

Se establecen las últimas circunstancias de los personajes y los hechos.

Mientras duermen, los bandidos son atacados. Ignacio es herido de muerte.

3er. AMARRE

Ignacio es confrontado por las mujeres sobre sus actos.

Se presenta el motivo del desenlace.

Ignacio reflexiona y condena la actitud que su padre tuvo con él, es recriminado por el comportamiento y desamor hacia su padre, reafirmando la condena como transgresor.

FINAL

Muere Ignacio, las mujeres lo descubren.

La historia llega a su conclusión.

Ignacio está tirado en el mismo lugar en que fue recogido. El padre se encuentra junto a él, pero se desvanece en el aire. Las mujeres pasan por el lugar y lo descubren.

Con base en este tratamiento se elabora el guión, presentándose ahora un resumen del resultado:

1. INT. CASA ABANDONADA. NOCHE.

Tres MUJERES (1,2 y 3) se preparan para llevar a cabo un sortilegio. realizan el rito.

2. OBSCUROS. EVOCACIÓN DE LA MADRE.

Sobre oscuros se escuchan las voces del PADRE y de IGNACIO, haciendo patente el recuerdo que cada uno tiene de la MADRE.

3. INT. HOGAR CAMPESINO. NOCHE.

La MADRE hace trabajo de parto, la ayudan las MUJERES. El parto es muy riesgoso y la MADRE muere junto con el producto. La MUJER 3 avisa a la familia. Entran a la habitación el PADRE, IGNACIO y el PADRINO, que muestra su apoyo a IGNACIO.

4. INT. HOGAR CAMPESINO. DÍA.

El PADRE contempla dichoso cómo se arregla la MADRE. Se acerca a ella y la abraza con amor.

INTERCORTE (FLASH BACK).

En la misma habitación, el PADRE reacciona de su delirio con pesar, luego con ira, renegando de la vida. IGNACIO (NIÑO),escucha a su PADRE con temor. Está tenso.

5. EXT. CAMPAMENTO IMPROVISADO. NOCHE.

IGNACIO y otro BANDIDO conviven amigablemente. Mientras juegan cartas se escucha un balazo, reaccionan. Aparece el tercer BANDIDO llevando un conejo. Los tres hombres conviven amigablemente.

6. INT. HOGAR CAMPESINO. NOCHE.

El PADRE está sentado junto al tocador contemplando un joyero. Al abrirlo descubre una cruz manchada de sangre, que pertenece a IGNACIO. El hombre habla con la MADRE, cuya imagen se refleja en el espejo, luego sale.

INTERCORTE

EXT. CAMPAMENTO IMPROVISADO. NOCHE.

Los BANDIDOS, incluido IGNACIO, duermen junto a los restos de una fogata cuando son sorprendidos. IGNACIO escucha y reacciona precipitadamente.

7. EXT. CAMINO DE TIERRA. NOCHE.

El PADRE encuentra malherido a IGNACIO y se lo hecha sobre los hombros. Inicia la marcha. IGNACIO está muy débil.

INTERCORTE

INT. CASA CAMPESINA. (FLASH BACK).

IGNACIO imagina una escena de su infancia. Recuerda a su madre con sensualidad.

8. EXT. CAMINO DE TIERRA. NOCHE.

El PADRE continúa cargando a IGNACIO. Recuerda el compromiso que siente con la madre.

INTERCORTE

INT. HOGAR CAMPESINO. NOCHE.

Están velando a la MADRE, los hombres contemplan a la muerta. IGNACIO (NIÑO) reacciona y descubre a IGNACIO (ADULTO), que observa la escena conmovido.

CORTE A

El PADRE sigue caminando. Siente que IGNACIO no quiere luchar por seguir viviendo. El PADRE redobla su esfuerzo por llegar al pueblo más cercano, buscando tranquilizar su conciencia.

9. EXT. TUMBA DE LA MADRE. NOCHE.

IGNACIO visita la tumba de su madre, parece platicar con ella. Es descubierto por su PADRINO, se deja llevar por sus impulsos y lo mata.

10. INT. LUGAR INDEFINIDO. ATEMPORAL.

IGNACIO se encuentra en una especie de limbo, se descubre angustia y confusión, intenta desahogar sus sentimientos contra el PADRE.

11. INT. CUARTO DEL FUNERAL. ATEMPORAL.

IGNACIO, desolado, es recriminado por las MUJERES 1, 2 y 3.

12. EXT. CAMINO DE TIERRA. AMANECER.

IGNACIO permanece tirado en el mismo lugar. Su padre está parado junto a él y mira hacia el horizonte, luego se desvanece. Las MUJERES vienen caminando y descubren a IGNACIO. Al verlo reaccionan con sorpresa y terror.

Cabe aclarar que incluso en este último trabajo se realizaron variaciones en relación al esquema realizado, sin embargo, los cambios efectuados no varían el contenido general del trabajo.

PREPARACIÓN DEL GUIÓN TÉCNICO

Para esta parte de la realización se establece, a partir del guión ya existente, el procedimiento en que se va a elaborar la grabación.

Como se mencionó al inicio de este segmento, se toma como base el plano secuencia, alternando con diferentes cambios de plano en algunas secuencias.

Inicialmente se identifican las secuencias en función del sonido, relacionándolas de la siguiente forma:

VOZ EN ON	VOZ EN OFF	SONIDO AMBIENTE	MÚSICA
4	2	3	1-2
8C	5	6B	5
10	6A	8C	12
11	7A		
	8A-B		
	9		
	11A		
	12		

Posterior a la identificación de secuencias, con base en el sonido, se elabora su relación por locación, para facilitar el trabajo de grabación, ocupándonos de las correspondientes a un mismo decorado, con el siguiente orden:

LOCACIÓN	SECUENCIA	ESCENA
Casa abandonada	1	
Hogar campesino	3	A-B
	4	A-B
	6	A
	7	B
	8	B
	11	
Paraje	5	
	6	B
Camino	7	A
	8	A-C
	12	A-B
Cementerio	9	A-B
Espacio neutro	11	

Después se agrupan por el tiempo de acción de la historia, de manera que se identifique y se pueda dar continuidad en la grabación, dando como resultado lo siguiente:

INTERIORES					
DÍA	SEC.	ESC.	NOCHE	SEC.	ESC.
	4	A-B		1	
	7	B		3	A-B
				6	A
				8	B
				11	

EXTERIORES

NOCHE	SEC.	ESC.
	5	
	6	B
	7	A
	9	
	12	

LUGAR INDEFINIDO SEC. 10

Es en función de este resumen que se efectúa el guión técnico.

DETERMINACIÓN DEL PLAN DE TRABAJO

Para llevar a cabo este punto dentro de la realización, se parte de elaborar la relación de los elementos técnico y humanos, necesarios para la grabación, mediante el siguiente desglose:

ARGUMENTO: Basado en el cuento de Juan Rulfo "No oyes ladrar los perros"

ADAPTACIÓN DEL CUENTO

Y DIÁLOGOS: Guillermo Alegre Martínez
Mauricio Rendón Vázquez
Ricardo Victoria Barradas.

ASESORÍA EN LA

REALIZACIÓN: Horacio Mejía.

DIRECCIÓN: Mauricio Rendón.

SECRETARIO DE RODAJE

Y CONTINUÍSTA: Sandra Martínez.

PRODUCCIÓN: Horacio Mejía
Juan Carlos Loza.

ILUMINACIÓN: FERAMAR S.A.

**OPERADOR DE
CÁMARA:**

Emilio Luna.

INTÉRPRETES:

Guillermo Alegre, Mirelly Anaya, Patricia Avalos, Jorge Huesca, Manuel Otero, Pilar Trejo, Mauricio Rendón, Jesús Vargas, Ricardo Victoria y Eréndira Viveros.

DECORADOS INTERIORES

SEC. 1 Cuarto semiderruido, se observa el estado de abandono en que se encuentra.
 SEC. 3, 8B, 11 Dormitorio con cama rústica y altarcito.
 SEC. 4, 6, 7B Dormitorio, con cama, tocador, taburete sillas.
 SEC. 10 Espacio neutro.

LOCACIONES EXTERIORES

SEC. 5, 6B Paraje desolado.
 SEC. 7, 12 Camino donde se encuentra Ignacio.
 SEC. 8A, 8C Camino de tierra, solo de tránsito.
 SEC. 9 Panteón.

VESTUARIO

Personaje	Intérprete	Vestuario
Ignacio (niño)	Manuel Otero	Camisa y calzón de manta, faja tejida, cruz plateada. huaraches.
Ignacio (adulto)	Guillermo Alegre	Dos camisas de caporal(una con sangre), jorongo, pantalón obscuro de faena, sombrero, botas, cruz plateada (igual a la anterior), paliacate, pistola.
Padre	Ricardo Victoria	Camisa y calzón de manta, jorongo, faja tejida, sombrero, huaraches, paliacate.
Padrino	Jorge Huesca	Camisa de caporal, pantalón de faena, jorongo, botas, sombrero, fajilla.
Madre	Eréndira Viveros	Blusa blanca cerrada de manga corta, falda negra amplia al tobillo, camión cerrado de manta, camisa y falda blancas, huaraches
Mujeres	Patricia Avalos, Mirelly Amaya, Pilar Trejo.	Blusa negra, falda negra al tobillo, huaraches, rebozo, rosario.
Bandidos	Mauricio Rendón, Jesús Vargas.	Camisa de caporal, pantalón obscuro de trabajo, jorongo, sombrero, pistola.

UTILERÍA

ESC.

1. Cayado, cántaro, veladoras flores.
 3. Veladoras, trapos, imágenes religiosas, tina pequeña, cobijas.
 4. Cepillo, pasadores.
 5, 6B Pistolas, baraja, botella de licor, conejo, monedas.
 6 Joyero, cruz manchada de sangre, joyería de fantasía.
 7B Cepillo, morral con piedras, florero con flores.
 8B Velas, tocado de flores, rosarios, veladoras, imágenes religiosas.
 9 Flauta, pistolas.
 11 Veladoras, imágenes religiosas.

Posteriormente se establece la organización en función de la continuidad de grabación, tomando en cuenta las locaciones y sus decorados, así como los desplazamientos de cámara y equipo de iluminación, vestuario y utilería; en esta relación se incluye la información sobre tomas y encuadres para efectuar la grabación y elaboración del break-down. Sobre este trabajo se presenta el siguiente resumen:

SEC.	ESC.	LOCACIÓN Y/O DECORADO	PLANO Y/O TOMA	ACCIÓN
8	A	Orilla del camino	<u>Full-shot</u>	El Padre encuentra a Ignacio herido, lo carga, sale.
12		Mismo lugar	<u>MLS. / Group shot.</u>	El Padre deja a Ignacio, desaparece. Mujeres pasan por el camino y descubren a Ignacio muerto, salen corriendo.
6	B	Paraje	<u>INSERT- MLS</u>	Bandidos jugando, reaccionan, aparece el tercer bandido con un conejo. Bromean.

7		Mismo lugar	Subjetivas de los bandidos, diferentes planos.	Mientras duermen, los bandidos son sorprendidos y despiertan, Ignacio mira hacia la cámara
9		Panteón	F.S./ C.U.	Ignacio visita la tumba de su madre, se sienta junto a ésta.
8	C	Camino	M.S.- M.L.S. Campo-contracam. M.S. M.S.	El padrino visita la tumba descubre a Ignacio. Ignacio mata al padrino. Padre camina cargando a Ignacio.
1		Casa abandonada	M.L.S.	Rito de mujeres.
3		Dormitorio	P.A.-Paneo- <u>Zoom</u> <u>back-G.S.</u> P.A.	Parto, mueren la madre y el bebé. Entran el padre, Ignacio (niño) y el padrino.
8	B	Mismo lugar	Intercortes dif. planos.	Velorio.
11		Mismo lugar	<u>Tilt-up</u> de pies a cabeza sobre Ignacio. G.S. a mujeres.	Mujeres recriminan a Ignacio.
4		Dormitorio con tocador	M.S. Madre en primer plano. Toma al espejo.	Evocación de momento íntimo entre padre y madre.
		Mismo lugar	F.S. Ignacio (niño) en primer plano.	Padre vuelve a la realidad. Despierta temor en Ignacio.
7	B	Mismo lugar	M.L.S. Ignacio (niño) primer plano. Al fondo espejo.	Evocación de Ignacio sobre su madre.
6	A	Mismo lugar	M.S.	El padre encuentra la cruz con sangre. Habla a la madre.
10		Fondo oscuro	P.A.	Reflexión de Ignacio.

PROCESO DE COORDINACIÓN CON LOS ACTORES.

En esta parte de la realización, posterior a la elaboración del guión por los tres responsables del proyecto, se procedió a explicar el tipo de trabajo que se efectuaría a los integrantes del reparto, para que identificaran a sus respectivos personajes, además de plantear el tipo de desarrollo que se llevaría a cabo, estableciéndose el siguiente proceso:

Posterior al casting y la elección del reparto, se realizó la primera junta con el cuadro de actores, para entregar los guiones y asignar los personajes.

Como siguiente paso se dio a conocer el análisis realizado para conformar la historia, explicando los motivos por los que se elabora la adaptación en la forma que se presenta en el guión. En función de sus características establecimos situaciones posibles pero no probables, aunque así lo parezcan en el mundo creado por Juan Rulfo, ya que si bien la muerte de la madre en un núcleo familiar abre la posibilidad de que el grupo se desintegre, es muy poco probable que se llegue a los extremos que presentamos en la historia, y más aún en el caso de la muerte del Padrino.

Siguiendo con la revisión de la historia, observamos que la conducta de los personajes, más que concientizada, es producto de las circunstancias que se presentan en su vida, donde esta conducta va a ser determinada más por el instinto o el sentimiento que por la razón.

Otro punto que se toma en cuenta es que aún cuando los personajes se muestran aparentemente complejos, esto se debe principalmente a que la historia presenta conflictos que gradualmente van complicando la trama, sin embargo desarrollan una

conducta lineal donde lo último que muestran es una actitud razonada, no estando exento de esto ni el padrino, ya que, incluso en el momento de su muerte, se deja llevar por el cariño que siente por Ignacio, y no protege su vida, asumiéndola como un acto de sacrificio

Para la definición de los personajes se retoma la explicación que se hace de cada uno en el primer punto de esta sección, dando libertad al actor para incluir rasgos que ayuden a definir y concretar la creación individual.

El trabajo posterior fue la realización de una serie de ejercicios de concentración e identificación para establecer la comunicación entre los personajes, iniciando con posibles relaciones que los hubieran llevado a las situaciones establecidas en la historia, para posteriormente retomar las escenas sin establecer un trazo determinado, con la finalidad de que los actores reafirmaran, durante la acción, las características físicas proporcionadas a sus personajes y permitieran una interacción emotiva que apoyase la comunicación de los personajes.

El siguiente paso fue retomar las explicaciones planteadas en el diagrama en que nos basamos para realizar el guión, buscando con esto una mejor comprensión en el trabajo por bloques anecdóticos, iniciando así el esbozo del trazo escénico.

Posteriormente, estos bloques se fueron segmentando en unidades de acción, al dividirlos por escenas durante la determinación del trazo, de tal forma que gradualmente se identificara el trabajo escénico en función de la separación para realizar la grabación.

Al llegar a este punto, los actores comienzan a utilizar el vestuario correspondiente a sus personajes, para acostumbrarse a él e identificar los cambios de vestuario en las diferentes escenas.

Para este proceso se estableció una calendarización de ensayos y grabación, sin embargo no se pudo respetar totalmente debido problemas de horario y de trabajo difíciles de prever, lo que obligó a retrasar la realización.

ELECCIÓN DE LOCACIONES

Para realizar la grabación del video se partió del interés en buscar los ambientes más parecidos al espacio en que se considera que Rulfo ubica la acción de su cuento, tratando de localizar para esto una zona semidesértica, preferentemente cercana a un lugar habitado, y que posibilitara la variación del paisaje, sin efectuar largos desplazamientos de personal y equipo.

En el scouting se localizó un área con las características deseadas cerca de la localidad de Guadalupe Victoria, Puebla. A las orillas de este pueblo se encuentra un espacio correspondiente al lecho de un río, y a los costados de este varias cuevas de minas de arena. Esta zona proporcionaba la facilidad de realizar tomas, variando la colocación de la cámara con un desplazamiento mínimo, además de haber poco tránsito de personas y vehículos, lo que ayudaba también para trabajar sin interrupciones. Se consideró esta locación para las grabaciones en exterior.

Para la realización de las secuencias en interiores que se elaboraron en la adaptación, se consideró la posibilidad de grabarlas en el pueblo de Santa Cruz Atizapán,

estado de México, ya que en esta población se contaba con la facilidad de utilizar una casa, cuyos habitantes estaban en la mayor disponibilidad de ayudar en lo necesario para la realización, además de poner a nuestra disposición los elementos de utilería con que contarán.

Para valorar de forma efectiva la viabilidad de utilizar las dos locaciones, se consideraron tanto posibilidades como dificultades que se presentarían para el proyecto.

Los pros fueron las áreas de trabajo acordes a lo deseado, las facilidades prestadas por los habitantes para la grabación, y los elementos de utilería, mobiliario y apoyo

Sin embargo, y a pesar de las facilidades mencionadas, se encontraron puntos en contra, como son la lejanía de las locaciones, lo que provocaría un gasto mayor en desplazamiento, hospedaje y alimentos en general.

En lo particular, la locación de Guadalupe Victoria presentaba el problema de no contar cerca con una fuente de energía que permitiera alimentar de corriente al equipo de iluminación y grabación. Otro problema fue la falta de seguridad, pues aunque cerca de la población, el lugar está completamente aislado.

Se buscó la opción de llevar a cabo la grabación en el pueblo de San Pedro Atocpan, en la delegación Milpa Alta. Las posibilidades brindadas en este lugar fueron la cercanía en que se encuentra, además de encontrar espacios para efectuar la grabación de interiores y exteriores. Aunque no ofrecían los ambientes deseados para la grabación de exteriores, sí ofrecía una imagen de soledad y resequedad que nos acercaba a la idea del ambiente, abriendo la posibilidad de hacer variaciones de espacio sin desplazarnos del

lugar, contando además con fuente de alimentación eléctrica, locación para interiores dentro de la misma zona y facilidad de efectuar los trámites para obtener los permisos necesarios. Tomando en cuenta estas circunstancias, se decidió eliminar las otras locaciones y concentrar el trabajo en esta población.

En los exteriores se ubicó un espacio donde la vegetación nos ofrecía la resequedad que de alguna forma suplía lo encontrado anteriormente, y dadas las variaciones que ofrecía en un espacio relativamente pequeño, se presentó la facilidad de hacer reubicaciones rápidas de cámara, pudiendo montar en este espacio, incluso, el decorado para la secuencia del panteón.

Para la grabación de interiores se consiguió una casa desocupada que, debido a su amplitud, facilitó en gran medida nuestro trabajo. En este sitio se utilizaron dos áreas, una de ellas brindándonos de forma natural el espacio escénico para la grabación de la primera secuencia, en el segundo espacio de esta casa se estableció el área de grabación para las demás secuencias de interiores.

Una vez definidas las locaciones y la distribución de espacios dentro de éstas, el siguiente paso fue llevar a cabo la realización.

DIRECCIÓN Y GRABACIÓN DE SECUENCIAS.

En esta etapa el trabajo consistió, como se menciona anteriormente, en la coordinación de los actores para retomar situaciones en función de la secuencia a grabar, así como el establecimiento de la acción que debe registrar la cámara, para lo que se diseña un diagrama de ubicación de cámara y desplazamiento de actores. Para llevar a

cabo la grabación, buscamos acercarnos lo más posible a las condiciones de trabajo que se presentan en el medio videográfico profesional, por lo que se decidió utilizar para la realización un equipo de grabación con sistema de 3/4", con la intención de mejorar la calidad y nitidez en la imagen, y complementar con equipo de iluminación para cine.

Al efectuar la grabación, a más de cuidar el trabajo actoral en la interpretación, también se puso atención a los detalles del movimiento de los actores, de manera que se evitaran errores visibles en la imagen. Partiendo del trabajo de mesa y los posteriores ensayos, se procedió a la realización.

Para cada segmento se estableció un área dentro de la locación elegida durante el scouting, para posteriormente ubicar las necesidades de iluminación, llevándose a cabo un repaso del desplazamiento de actores, lo que permitió recordar la situación que se representa, para que los actores pudieran reconocer el momento y sustentar el apoyo en la preparación individual de los personajes, procurando que en el transcurso de este repaso el camarógrafo defina y prevea los desplazamientos y encuadres que debe utilizar. Al realizar la grabación, se cuidó que las acciones no se vieran falseadas por el movimiento de los actores, por lo que cada toma se repitió varias veces por detalles que, aunque pequeños, eran bastante notorios al observar la imagen y provocaban que se perdiera verosimilitud en los hechos presentados.

Dado que la grabación se realizó en dos días, y que la mayoría de las secuencias se debían efectuar de noche, se solicitó la presencia del reparto completo durante toda la grabación, ya que casi la totalidad del elenco debía realizar escenas en las dos locaciones

Para este proceso de grabación se respetó el orden establecido en el plan de trabajo presentado anteriormente.

En esta parte del proceso el trabajo tuvo retrasos, debido a que durante la grabación en interiores se presentó un corte de corriente que obligó a suspender la grabación, provocando que las secuencias planeadas en esta locación se truquearan para su realización, ya que no se pudo conseguir planta de energía hasta avanzada la mañana y no era posible posponerlas, pues esto conllevaba el pago de un día más de servicios de iluminación y cámara, además de los gastos de alimentación para el reparto. El retraso afectó definitivamente el resultado, lo que se hace notorio principalmente en la realización del soliloquio de Ignacio, pues al momento de hacer la grabación, la luz de día iluminaba ya el espacio seleccionado para ésta escena, por lo que se tuvo que mantear un interior para efectuarla, resaltando la tela de fondo en la imagen.

Otro punto que se observó en el resultado, es el trabajo que se presenta para la actuación de las mujeres. En sí, la idea que se tenía era identificar los diferentes estados de "realidad" que se establecen en la historia, por lo que la presencia de las mujeres mostraba una actitud diferente a la de los demás personajes, sin embargo, al observar las escenas en pantalla, durante la revisión de secuencias, nos hemos dado cuenta que la variación solicitada rompe drásticamente con el tono utilizado para el trabajo en general, lo que provoca que se presente un cierto desfase en la unidad de representación.

Por lo anterior, es necesario establecer que aún cuando se busque presentar variantes que ayuden a identificar diferentes elementos dentro de la historia, no debe

perderse de vista la importancia de cuidar la concordancia en el trabajo de los actores, para evitar que se den situaciones como la señalada líneas arriba.

EDICIÓN.

Esta etapa del trabajo corresponde en video al proceso de montaje en la cinematografía.

Para llevar a cabo este procedimiento final, se procedió al vaciado de la grabación contenida en los casetes de 3/4" a una cinta VHS, obteniendo con esto lo que se conoce como transfer. El paso siguiente fue revisar cuidadosamente las escenas grabadas para definir cual de ellas se debía utilizar para conformar el producto final.

Al revisar el transfer se detectaron algunos errores que no se percibieron en el monitor al realizar la grabación, lo que motivó que se tuviera que hacer una nueva selección del material para la postproducción.

Un vez delimitados los segmentos a utilizar, se procedió a trabajar en el laboratorio de edición, inicialmente en la cabina de audio, de manera que se hiciera la grabación de la pistas para música y voz en off en forma ordenada y con base en la presentación de la historia, cuidando la claridad y la intención en la expresión verbal. Durante esta labor, el trabajo se tuvo que repetir varias veces debido a que la capacidad de recepción de los micrófonos permitía registrar hasta el mínimo sonido, por lo que el audio se ensuciaba con el menor movimiento sobre la mesa.

Un punto importante fue cuidar que los niveles de grabación fueran uniformes, ya que de lo contrario el sonido podía ser afectado al salir al aire, ya sea que en alguna de las interpretaciones se aumente o disminuya el volumen. Este trabajo fue importante tanto para el director como para los actores, ya que éstos debieron cuidar la modulación y el volumen de voz, mientras que el director se preocupaba por cuidar la unidad de interpretación y el equilibrio emotivo entre los actores.

Concluida la preparación de la pista de sonido, nos dedicamos a la conformación del elemento visual. En esta etapa, que se puede considerar el cierre del trabajo, se procedió a utilizar las posibilidades de la mezcladora de video para definir las diferentes situaciones que se establecen en la historia, de tal manera que los momentos que vive o recuerda el personaje puedan ser identificados.

En este punto se hacen variaciones al orden del guión al plantear el uso de la elipsis, que en medios audiovisuales se reconoce como la contracción del elemento tiempo-historia, que da a la creación una continuidad anecdótica, pero reduce la duración narrativa. Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en las escenas de la muerte y el velorio de la madre, que en el guión aparecen separadas, pero para buscar continuidad anecdótica se unen en el proceso de edición, sin que por ello se altere el establecimiento general de la historia.

Si hablamos de los elementos técnicos que se utilizaron durante la postproducción, tomamos inicialmente en cuenta el *foto-zoom*. Este efecto permite seleccionar un fragmento de la imagen para efectuar un acercamiento hacia algún

elemento determinado que se desee identificar. Se utilizó esta posibilidad de la mezcladora para resaltar el punto de identificación con que se relaciona Ignacio en sus dos etapas, al presentar la cruz en el niño y el hombre, utilizándola como puente entre secuencias: para salir de la escena de delirio del padre en insert a la cruz de Ignacio, para entrar a la siguiente por disolvencia y abrir con zoom-back.

Otro de los apoyos técnicos utilizados es el *pix-trail*, que provoca la apreciación visual con una especie de desfase del movimiento, en donde se observa una continuidad en el desplazamiento y brinda una visión de superposición de imágenes. Esto nos sirvió para ofrecer la idea, en el soliloquio de Ignacio, de ubicación en un espacio fuera de lo normal durante los momentos finales de conciencia y ayudó al mismo tiempo a salvar, en cierta medida, la falla de grabación detectada en esta escena, mencionada al final del segmento anterior.

El *posterizado*, que se utilizó en las escenas de camino, nos apoya para establecer la diferencia entre los recuerdos del hombre y las experiencias vividas, y aquellos momentos que sólo existen en la imaginación conciliadora de Ignacio con su padre. Este efecto satura los colores de la imagen, provocando una gradual indefinición de la figura y dando la impresión de irrealidad, y en nuestra historia son precisamente las escenas del camino las que sólo ocurren en la mente de Ignacio.

En este proceso se debe hacer una revisión constante del trabajo realizado para presentar una adecuada unión entre cada uno de los segmentos grabados. Para llevarla a cabo se trabajó principalmente por disolvencias, de manera que se planteara un sentido de

identificación, aún cuando el proceso anecdótico se presentará salteado en diferentes momentos.

El trabajo de edición se realizó durante dos días, en un tiempo aproximado de 18 horas, procediendo de acuerdo a los siguientes pasos:

1. Grabación de audio.
2. Edición de video.
3. Inserción del audio al video.
4. Titulación y créditos.

Al finalizar la edición obtuvimos el master, que es el producto terminado, y a partir del cual se obtienen las copias llamadas de primera generación.

Este proceso fue muy enriquecedor, ya que nos dimos cuenta de la importancia que tiene, por un lado, la observación y el cuidado de los detalles durante toda la realización, y por el otro, la posibilidad de proyectar el trabajo tomando en cuenta incluso la postproducción, ya que durante el desarrollo de nuestro trabajo, desconocíamos las posibilidades reales que brinda la etapa de edición, pero al enfrentarnos a ella comprendemos y ubicamos su importancia en la calidad integral del video.

NOTAS

1. Pudovkin, V.I. La técnica del cine y el actor en el film tr. Marcela Fernández Violante y Ma. Luisa Amador Romero. s. ed. CUEC. s.f. (col. realización, t. 11). pp 50-51.
2. Entrevista con Horacio Mejía, el 18 de julio de 1997. UAM Xochimilco.

CAPITULO III

REPORTE DEL PROCESO DE CREACIÓN DE LOS

PERSONAJES PARA EL VIDEO “NO OYES

LADRAR LOS PERROS”

Con base en los lineamientos establecidos en nuestro proyecto de titulación, cuyo propósito central señala la adaptación y realización filmica del cuento “No oyes ladrar los perros” del escritor Juan Rulfo, en la modalidad de video; procedimos de la siguiente manera:

En lo que se refiere al trabajo actoral, se llevo a cabo la planeación de un proceso creativo del personaje, el cual versó sobre los roles protagónicos del cuento, y se sustentó conforme a los contenidos del capítulo VII del índice general, referentes al actor en el filme, el cual fue aplicado de manera simultánea (investigación sobre el trabajo del actor y adaptación del texto de acuerdo al desarrollo practico de nuestro proyecto).

La planeación del proceso de creación de los personajes de Ignacio y El padre, contempló tres etapas, antecedidas por el trabajo de mesa realizado conjuntamente con el director, que trató aspectos como el literario y el social, consignados en éste.

Etapas I *Determinación de los rasgos que caracterizan a los personajes protagónicos en el cuento y el guión filmico de “No oyes ladrar los perros” del autor Juan Rulfo; así como datos aportados por los actores para delinear cada personaje.*

Esta etapa contempló como prospectiva fundamental, la ubicación de los rasgos generales de Ignacio y El padre, apoyados en la información extraída del relato de Rulfo, para lo cual se realizaron varias lecturas, con el fin de ubicar los siguientes aspectos :

a) *CARACTERÍSTICAS FÍSICAS*

b) *ASPECTOS CULTURALES*

c) *ASPECTOS PSICOSOCIALES*

Considerando el argumento del cuento citado en el capítulo del informe del director, desarrollaremos los puntos anteriormente señalados.

a) *CARACTERÍSTICAS FÍSICAS*

IGNACIO: Hombre maduro en el sentido de experiencia de la vida, se infiere que pasa de los treinta años, complexión mediana, fortaleza física, moreno, descuidado y sucio.

Datos complementarios aportados por el actor: de barba y bigote cerrados.

PADRE: Hombre de campo, se deduce que tiene 50 años aproximadamente, de complexión delgada y correosa, ropa sucia y gastada.

Datos complementarios aportados por el actor: el rostro maltratado por los rayos del sol, sus manos callosas y ásperas, de bigote y barba apenas notorias.

b) *ASPECTOS CULTURALES*

IGNACIO: Es un hombre de extracción humilde, de padres campesinos, recio en las costumbres de la gente rural, cuya razón de vida es labrar la tierra; Rulfo lo ubica en el cuento como un bandolero y asesino.

PADRE: Es un hombre humilde sin estudios; debido que toda su vida la dedico al trabajo del campo, lo que muestra es el aprendizaje que le ha dejado el trajinar por la vida y el arar la tierra.

c) *ASPECTOS PSICOSOCIALES*

IGNACIO: En el cuento hay una situación inicial que tendrá como resultado un impacto en la personalidad de Ignacio, por la manera cómo él lo introyecta, esto es, la muerte de su madre al dar a luz y la consecuente conducta descarriada del muchacho, lo que provoca un distanciamiento con el padre y una actitud de rebeldía ante él y ante cualquier imagen de autoridad.

El comportamiento de Ignacio en la adultez será la de un sujeto antisocial, cuya vida de bandolero y asesino lo conducirá a la transgresión de valores morales y éticos en el orden de una sociedad rural mexicana. Las consecuencias de su comportamiento son: dolor moral para el padre, agravios para la sociedad (asaltos, robos y asesinatos) y graves heridas físicas, que finalmente lo conducen a la muerte.

Las relaciones personales de Ignacio planteadas en el cuento son básicamente con el padre, cuya comunicación y lazo afectivo está roto debido a su comportamiento, pese a la situación que los envuelve al reencontrarse (el padre carga al hijo con el propósito de salvarle la vida después de que éste ha sido gravemente herido), pues la relación se acentúa negativamente. Ignacio no concede una esperanza de reivindicación hacia el padre, y éste a su vez lo recrimina póstumamente, reprochándole hasta la última esperanza, a pesar que en el discurso del padre se halla implícito un mensaje de cariño y deber paterno.

En el cuento "No oyes ladrar los perros" Ignacio herido es cargado a cuestas por el padre. Durante el recorrido hacia el pueblo, el padre solicita al hijo un indicio de lugar (dado que no oye ni ve el camino que lo conducirá a su destino), Ignacio a lo largo del relato le reitera al padre su negativa de ser salvado y anula de este modo, toda esperanza para el padre. Las motivaciones psicológicas en esta conducta de Ignacio derivan de:

- a) Resentimiento hacia el padre por el abandono que sufrió durante su infancia.
- b) Culpabilidad y menosprecio hacia sí mismo por las consecuencias de sus actos como malhechor, que se afirma con el asesinato de su padrino.
- c) Decepción y fracaso como hijo en la idealización forjada por la madre ya muerta.
- d) Soledad de Ignacio asumida de manera consciente ante la imposibilidad de salvación (intuición de muerte próxima).

Del análisis anterior se definen en forma general las características de la personalidad de IGNACIO:

Es un hombre orgulloso y desconfiado que utiliza el recurso de la violencia para defenderse del mundo y hacerse valer, por ello aparenta ante los demás una actitud agresiva y de altivez; su rebeldía ante cualquier autoridad u orden se desprende del rechazo a la imagen paterna que formó desde su infancia; la carencia de afecto que recibió del núcleo familiar en donde vivió, afirmaron en su edad adulta el resentimiento que constantemente expresa ante la vida, así como la

inconformidad por su condición de bandido y marginado social; condición que en el fondo, lo hace ser un hombre solitario y en ocasiones, melancólico.

PADRE. Para realizar el análisis del rol social del personaje del Padre, fue necesario ubicar el tipo de familia a la que pertenece, que en este caso se le denomina, como una familia nuclear tradicional, la cual está conformada por el padre, la madre, y el hijo, dentro de un contexto rural.

En una familia de estas características cada uno de los miembros cumple con un rol social particular, por ejemplo, el padre es un hombre cuya actividad principal es el trabajo, arando, sembrando y cosechando la tierra, para poder proveer las necesidades básicas de su familia. Esta es la principal vinculación del padre con su familia en el plano de la cotidianidad.

Respecto a la convivencia con su esposa, es un hombre atento, cuidadoso, afectuoso, pero a la vez reservado en cuanto a su forma de expresión, denotando timidez como un elemento constitutivo de su carácter, rigidez o incapacidad de manifestación afectiva abierta, lo cual proviene de una estricta educación recibida; esto quiere decir, que la educación se rige por valores impuestos por la sociedad (cultura) y que de acuerdo al género (sexo) que pertenezcan asumirán determinados roles, por ejemplo:

Hombre de campo

- Proveer.

- No mostrar sus sentimientos
abiertamente

Mujer de campo

- Cuidar del hogar.

- Mostrar sus sentimientos
de manera afectiva.

Sin embargo, en el fondo, el padre es un hombre sensible con claras necesidades de atención y afecto, que tal vez en el inicio de su matrimonio sí le eran satisfechas; pero que al parecer, con el nacimiento de su primer hijo, cambian por un aparente "exceso" de atención por parte de la madre hacia su vástago. Esto le hace experimentar cierto rencor hacia su hijo, al sentirse desplazado. La relación que establece en el guión es básicamente, el querer reivindicarse, tanto con el hijo, como con su esposa, ya que al morir la madre, el padre queda sumergido en la tristeza y abandono, actitud que provoca que descuide la crianza de su hijo; Ignacio abandona al padre, tomando un camino equivocado: se vuelve bandolero.

Por el comportamiento de su hijo, el padre llega a pensar que Ignacio no merece tener la sangre que le dio, pero el hijo es herido de muerte y el padre cree que es el momento de recuperarlo, y a la vez reivindicarse con su esposa. Pero dado su carácter le es imposible demostrar el amor que le tiene, y la única forma de hacerlo es a través del regaño y maltrato verbal, teniendo como pretexto a la madre, para justificar su presencia con el hijo y salvarlo.

El padre es un hombre rígido, educado en el seno de una familia mexicana rural, donde hay una clara transmisión de valores morales, denotándose en su relación como un hombre serio, frío, incapaz de expresar sus sentimientos, escudándose en la actitud de severidad y rigidez en su trato familiar, mostrando una incapacidad de expresión afectiva.

Esto trae como consecuencias problemas de comunicación, sentimientos de celo y rechazo del padre, al notar los vínculos afectivos que existen entre madre e hijo, de los

cuales no puede hacerse partícipe, manifestándose en las críticas a la madre por ser sobreprotectora.

A la muerte de su mujer, surge una serie de sentimientos de frustración, de ira, de rechazo, de culpa y soledad, ya que cae en una severa depresión, al verse cerrada toda posibilidad de manifestar sus verdaderas necesidades, de dar y recibir afecto de su pareja. Esto hace que en su mente, en el plano inconsciente elabore imágenes, donde recrea o reinventa otra forma de relación con su mujer.

Esta ensoñación, provocada por el estado depresivo, hace que sin darse cuenta se aleje aún más de su hijo, descuidándolo emocionalmente.

Con el tiempo el hijo crece, y por las propias carencias afectivas se convierte en un malhechor. Hecho que el padre no entiende y sólo culpa a su hijo.

ETAPA II. Objetivos de las secuencias y descripción general de los estados de ánimo de los protagonistas, con base en el guión definitivo

De los resultados obtenidos en la etapa anterior y tomando en cuenta el análisis general del guión en su tratamiento final, se extrajeron las secuencias en las que intervienen los personajes de Ignacio y El padre, con la finalidad de ubicar el objetivo de cada uno de ellas y delinear, en forma general, el estado de ánimo preponderante de los protagonistas.

Partiendo de lo anterior, se elaboró el siguiente orden secuencial del guión para video, en el que intervienen Ignacio y el Padre:

<u>Número de secuencia</u>	<u>Nombre de la secuencia</u>
Secuencia 3	“Parto con rezos”
Secuencia 4	“Remembranza del padre”
(intercorte a:)	“Ignacio observa a su padre en su soledad”
Secuencia 5	“Bandidos”
Secuencia 6	“Anunciación”
(intercorte a:)	“Muerte de bandidos”
Secuencia 7	“Encuentro del padre con Ignacio”
Secuencia 8	“Camino”
(intercorte a:)	“Velación de la Madre”
(corte a:)	“Camino”
Secuencia 9	“Tumba”
Secuencia 10	“Getsemaní”
Secuencia 11	“Recriminación de las mujeres”
Secuencia 12	“Muerte de Ignacio”

Objetivos de las secuencias y descripción de los estados de ánimo de los protagonistas.

Secuencia 3: “Parto con rezos”

Objetivo: Mostrar la desintegración del núcleo familiar de la muerte de uno de sus integrantes (la madre); evidenciando en cada personaje el dolor por la pérdida

Esta acción desencadena el motivo de la historia: el distanciamiento entre el padre e Ignacio

IGNACIO

La pérdida de la madre provoca una gran impresión de asombro y desconcierto, luego una tristeza embargará al niño al separarse del ser que le daba afecto.

PADRE

Aquí se evidencia la imposibilidad de expresar su dolor por la pérdida de su esposa.

Secuencia 4: “Remembranza del Padre”

Objetivo: Mostrar la actitud que asumen tanto el Padre como Ignacio tras la pérdida del miembro familiar que los unía (la madre); y evidenciar la soledad de cada uno de ellos, como resultado de su incapacidad para entablar un vínculo afectivo.

IGNACIO

Absorto en su cama, recuerda con nostalgia a su madre, pero el estado depresivo del padre altera al niño, infundiéndole temor y acentuando su tristeza.

PADRE

Se halla en un estado depresivo que lo lleva a una ensoñación (plano del subconsciente) donde expresa una necesidad de afecto por el objeto perdido. Al tomar conciencia de su ensoñación regresa a su realidad, y muestra su frustración, soledad, coraje y tristeza.

Secuencia 5: "Bandidos"

Objetivo: Mostrar la relación de camaradería de tres individuos que viven ajenos a un vínculo familiar, evidenciando la soledad existencial que expresan.

IGNACIO

La relación de Ignacio con los bandidos es de camaradería, ya que los tres comparten, como seres marginados las vicisitudes de la hambruna. Ignacio juega tranquilamente a las cartas con uno de sus compañeros, al perder éste Ignacio se burla, para después mostrarse condescendiente dejándole ganar. Al oír un disparo, Ignacio se altera y desfundando su revólver avanza cauteloso al lugar del disparo, aparece otro compañero, e Ignacio reacciona molesto agrediéndolo verbalmente y, enojado, guarda su revólver, sus compañeros lo persuaden, Ignacio se tranquilizará, y entre bromas se aleja del lugar.

Secuencia 6: “Anunciación”

Objetivo: Mostrar en el padre un reconocimiento de soledad y culpa. A través de una señal dada por el ánimo de la madre, se planteará, la necesidad del personaje de reivindicarse con sus familiares.

PADRE

Se encuentra en un estado de añoranza, y busca consolarse a través de los objetos de la madre, con asombro e incredulidad descubre un crucifijo (propiedad de Ignacio), al percatarse de que éste está ensangrentado deduce que su hijo se halla en peligro. Inquieto y temeroso sale a buscarlo.

Secuencia 7: (intercorte) “Encuentro del PADRE con IGNACIO”

Objetivo: Establecer el reencuentro entre el PADRE e IGNACIO en una situación extrema, dado que su hijo se halla herido, y plantear a la vez el comienzo de la prueba para el padre: salvar a su hijo.

IGNACIO

Se halla inconsciente, un ruido lo hace volver en sí; se quejará lastimosamente por el dolor que le produce sus heridas y trata de distinguir a la persona que intenta ayudarlo, sin conseguirlo vuelve a desvanecerse.

PADRE

Temeroso , nervioso y alterado piensa que su hijo está muerto, se cerciora que aun tiene vida, muestra preocupación por las heridas de su hijo, esperanzado se lo hecha a costas y a pesar del esfuerzo, inicia su camino.

Intercorte: “Recuerdo de IGNACIO con la MADRE”

Objetivo: Resaltar mediante un recuerdo de Ignacio la relación afectiva con su madre.

IGNACIO

Ignacio se muestra curioso al observar a su madre que se peina. Cuando ella le pide opinión sobre su aspecto, la examinará con interés y agrado. Cortésmente le regala una flor y la abraza de manera cariñosa.

Secuencia 8: “El camino”

Objetivo: Evidencia a pesar de la situación que los une la incapacidad de relación entre padre e hijo, y la negación de Ignacio para aceptar ayuda. Por otra parte se acentuará el comportamiento contradictorio del Padre, al ocultar el mensaje de amor y deber paterno a través de los reproches póstumos a su hijo.

IGNACIO

Se muestra distante y rencoroso con su padre, conforme se acentúa su debilitamiento y cansancio físico, trata de persuadir con dureza a su progenitor, para que lo abandone en medio de la llanura.

PADRE

El padre cansado y fatigado intenta establecer comunicación con su hijo, pidiéndole que le de alguna señal del pueblo (Tonaya). Mostrando coraje y odio por la conducta de Ignacio, lo recrimina, resaltando algunas frases de amor, pero su orgullo lo hacen ocultar el afecto que le tiene.

En el trayecto comienza a perder fuerza y esperanza, lo que lo lleva, junto con Ignacio, a no poder alcanzar su objetivo.

Secuencia 9: "Tumba"

Objetivo: Mostrar el vicio de carácter de Ignacio (intolerancia), cuyo error lo conduce a asesinar imprudencialmente a su padrino. Resaltar el sentimiento de culpa de Ignacio cuando éste se halla frente a la tumba de la madre.

IGNACIO

Ignacio se halla junto a la tumba de la madre recordándola con nostalgia, al escuchar un ruido se altera, percatándose de que alguien lo observa y desenfunda su arma. Con recelo, descubre a su padrino que lo amenaza con un revólver, éste al ver a su ahijado en la tumba de la madre, reprueba su actitud. Ignacio enojado le dispara y lo mata, la darse cuenta de su acción impulsiva se desconcierta y se asombra al reconocerse en la tumba de la madre.

Secuencia 10: “Lamentación de Ignacio” (Getsemani)

Objetivo: Mostrar el estado de angustia que experimenta el ánimo de Ignacio, al saberse condenado y alejado de toda salvación espiritual por sus acciones en la vida.

IGNACIO

Ignacio se halla extraviado en lugar desconocido y oscuro, camina agitado y nervioso, al distinguir que una luz lo ilumina, con desesperación e ira maldice al Dios que lo ha creado, afirmando que la vida no ha sido justa con él y por esa razón se convirtió en un ser agresivo. Al no recibir una respuesta, Ignacio prosigue con tristeza su camino sintiéndose solo y sin esperanza.

Secuencia 12: “Muerte de Ignacio”

Objetivo: Demostrar la negación de Ignacio a toda esperanza de reivindicación filial.

PADRE

Al darse cuenta que el hijo ha muerto, el padre se siente frustrado, triste y sin esperanza, el único medio de salvación es Ignacio, pero él ha muerto, termina su posibilidad de estrechar en la otra vida a su mujer. Se convierte en un muerto en vida, por ser imposible la expiación de sus culpas.

Etapa III: Trabajo de actuación durante los ensayos y la realización del video

La parte práctica comenzó con una reunión entre el director y el grupo de actores que participarían en el video, en la cual el director explicó a grandes rasgos el proyecto, su

propuesta sobre el cuento de Rulfo, así como algunos aspectos generales de la obra literaria de ese autor, de su cuento y del guión que realizamos para este propósito. A continuación dio a conocer el reparto y expuso someramente las características de cada una de los personajes del guión; finalmente, se estableció la calendarización de ensayos.

El trabajo práctico en los ensayos se inició con la ejecución de ejercicios de sensibilización e improvisación propuestos por el director, para apoyar el trabajo sobre la creación de personaje, y la comunión entre actores, para continuar con el montaje de cada secuencia

A partir de una idea sobre las características de las locaciones en donde se llevaría a cabo la grabación y la ubicación de la cámara, el director propuso que durante los primeros ensayos los actores variaran sus desplazamientos, con el fin de que pudieran adaptarse a las condiciones reales de grabación. A su vez utilizó una cámara de video casera con el propósito de que se acostumbraran a este recurso técnico, y al mismo tiempo se mejoraran algunas de las tomas que se habían contemplado en el storyboard, pero, respetando la idea de la realización de un video, a partir de la escenificación.

Previo a la grabación, contemplada para realizarse en dos días, el director dispuso en los últimos ensayos, repasar todas las secuencias según el orden de la historia, pidiéndole a los actores que utilizaran el vestuario, utilería y el maquillaje correspondiente; ese día el propio director resolvió errores de interpretación y dio indicaciones previas sobre el itinerario de la filmación.

El día inicial de grabación, el director reunió a todo el equipo de colaboradores y al elenco para explicar el plan de grabación y las secuencias que se grabarían durante la jornada, dando preferencia a las locaciones en exteriores.

Sin embargo, debido a un error del personal técnico, la grabación se tuvo que retrasar por más de dos horas, situación que alteró la ambientación en algunas de las secuencias; y la disponibilidad de trabajo en los actores.

Una vez que se solucionó la falla técnica, nos dimos a la tarea de grabar las siguientes secuencias:

Secuencia	8	“El camino”
Secuencia	12	“La muerte de Ignacio”
Secuencia	7	“Encuentro del padre con Ignacio”
Secuencia	5	“Bandidos”
Secuencia	9	“Muerte del padrino”
Intercorte a:		“Camino”
Secuencia	9	“Tumba”

Durante la grabación de estas secuencias tuvimos que adaptarnos a las condiciones de la locación, ya que en ciertas ocasiones se tuvo que alterar el trazo preconcebido por el director, situación que incomodó a los actores ya que, durante los ensayos, las secuencias se manejaron de diferente manera.

Otro de los factores a los que hubo necesidad que adaptarse se refiere a los continuos cambios de la cámara, ya que al ser trasladada a otro lugar de la misma locación, se rompía la continuidad del estado interno de actuación, por lo que la tarea como actores fue de conservar la concentración en el estado anímico donde se interrumpió la grabación.

Con respecto a nuestra experiencia de actores frente a la cámara, mencionaremos que al principio de la grabación, no habíamos contemplado enfocar nuestra interpretación a este recurso técnico, porque nuestra atención estaba enfocada a solucionar los problemas de adaptación que mencionamos anteriormente, sin embargo, una vez que adquirimos más confianza y tomamos conciencia del elemento de la cámara, logramos integrarla como si fuera un espectador.

Al terminar el trabajo de grabación en las locaciones exteriores, mientras el equipo técnico se trasladaba al lugar donde se filmaría los interiores, se hizo un descanso breve, que sirvió para retocar el maquillaje, hacer cambios de vestuario, así como un breve ensayo del trazo escénico que con antelación había previsto el director; esto agilizó el ritmo de trabajo, sin embargo, un imprevisto volvió a retrasar la grabación, por tal razón se suspendieron las actividades previstas a realizar durante la madrugada.

Las secuencias en los interiores fueron:

Secuencia	3	“Parto con rezos”
Secuencia	4	“Remembranza del padre”
Secuencia	6	“Anunciación”

Intercorte a:		“Velación de la madre”
Secuencia	10	“Getsemani”
Secuencia	11	“Recriminación de las mujeres a Ignacio”

Al día siguiente se ambientaron los interiores de manera artificial, para simular una atmósfera nocturna. El agotamiento y la tensión física debido a las fallas eléctricas, favoreció la interpretación, ya que las secuencias posteriores requerían que los personajes expresaran un estado anímico de abatimiento; sin embargo, debemos reconocer que el cansancio que experimentamos, afectó nuestra concentración suscitando que se tuvieran que repetir varias veces algunas de las secuencias.

Otro aspecto que debemos resaltar de nuestro trabajo en locaciones interiores es que los desplazamientos estuvieron más apegados a la disposición del trazo escénico que había concebido el director en los ensayos, situación que fue favorable a nuestra adaptación al lugar.

Con base en lo expuesto anteriormente, se comprende la importancia de establecer un proceso de preparación, que nos permita conformar, de manera gradual, a nuestro personaje, apoyados en una organización que ofrezca un apoyo sólido para estructurar firmemente nuestra interpretación.

CONCLUSIONES

A partir de la revisión que se hizo del proceso general de nuestro trabajo recepcional, pudimos identificar ciertos aspectos que apoyan el desarrollo de nuestra formación, y que se establecen en las siguientes conclusiones:

1. Para realizar un trabajo de esta naturaleza se requiere de un sustento económico amplio, que permita llevar a cabo los gastos necesarios que se derivan al incursionar en este medio, ya que a pesar de la planeación efectua para la realización, la falta de conocimiento del medio provocó que cometiéramos errores al predeterminar tiempo de trabajo, lo que influyó posteriormente en un incremento de costos que dificultó el cumplimiento del proyecto.
- 2.- Para llevar a cabo un trabajo filmico, por breve que sea, es necesario contar con un equipo de producción que lo respalde y que pueda atender las diferentes áreas a las que se debe prestar atención, ya que en otra forma, el resultado final y la calidad pretendida se verán afectadas.
3. La base de la planeación debe establecer cada uno de los pasos y cumplir uno para poder pasar al siguiente, incluyendo, desde luego, todo el proceso de realización.
4. Para producir un video, se precisa de un apoyo económico que permita solventar los gastos que se requieren para incursionar en este medio; ya que, en nuestro caso, a pesar de la planeación efectuada, la escasa experiencia en los aspectos económico-administrativos, provocó un considerable aumento en los costos, dificultando el cumplimiento del proyecto.

5. Si bien en el teatro se cuida una continuidad lineal, concluimos que para el video se deben respetar dos tipos de ella: la que se sigue para lograr una adecuada edición y la que se establece para la grabación por secuencias.

6. Aunque en todo trabajo de grupo la intervención de cada uno de los integrantes puede enriquecer o retroalimentar el proceso, también es cierto que la persona encargada de cada área debe determinar cual será el resultado, tomando en cuenta que si bien las aportaciones pueden enriquecer el trabajo, también debe considerarse que éstas pueden llegar a perjudicar el objetivo si no son comunicadas de manera oportuna, ya que se altera la visión que cada responsable tiene del proceso global y puede afectar en definitiva el trabajo final.

7. Para llevar a cabo un trabajo de este tipo, es conveniente establecer un plan que sea lo suficientemente flexible y abierto a los diferentes elementos que habrán de intervenir en su realización, ya que de esta manera el proceso tendrá mayor fluidez al evitar conflictos entre los integrantes del equipo.

8. El enfrentarnos a este proceso permitió ampliar nuestra capacidad creativa, al afrontar la necesidad de resolver las acciones fragmentadas, obligándonos a reaccionar con rapidez para solucionar en el momento preciso y adaptarnos a las circunstancias que se pudieran presentar en función de las condiciones de trabajo, lo que redundó en una mayor capacidad de concentración, tanto en el campo actoral como en la dirección escénica.

9 Para finalizar, y con base en la experiencia adquirida, podemos decir que, aún cuando teatro y video requieren de un proceso de preparación, tanto en actuación como en dirección, existe una gran diferencia en la aplicación de los fundamentos que marcan el quehacer artístico entre estos medios.

Por lo anterior, podemos decir que la experiencia que adquirimos al realizar este proyecto, rebasa los objetivos que contempla para esta actividad el plan de estudios de nuestra carrera, y supera en gran medida las expectativas que nosotros mismos nos planteamos inicialmente.

Consideramos pues, que en nuestra formación académica, el aprendizaje referente a medios de comunicación, diferentes al teatro, es limitada, y constatamos que es necesario profundizar en la enseñanza de éstos, ya que las exigencias actuales de nuestra profesión nos obligan a una mayor preparación hacia todas aquellas actividades que se relacionan directamente con las artes escénicas.

GLOSARIO

American shot	(AS) Toma que encuadra a los actores de las rodillas hacia arriba, el cual surgió en el cine americano.
Apertura	Término que se refiere al diafragma del lente. Se dice en f-stops.
Arc	Movimiento en forma de arco o semicírculo, realizado hacia delante o hacia atrás con la cámara.
Assemble	Modo habitual de edición entre magnestocopios caracterizado porque la salida de imagen no es estable.
Auricular	Traductor electroacústico de pequeño tamaño para la escucha individual.
Ayudante de realizador	En televisión, es el profesional que más estrechamente colabora con el realizador en la producción de un programa. Se sitúa junto a él en la sala de control
Barrido	Es una toma panorámica rápida.
Betamax	Formato de video, no profesional, utilizado en Latinoamérica, que utiliza cinta para grabación de 2.5'
Big close up	(BCU) Toma muy cerrada utilizada para revelar detalles de la cara o de un objeto.

Boom	Micrófono que va colgado por encima de los actores en una grabación.
Cabeza	Electroimán cuyo entrehierro cierra la capa magnética de la cinta permitiendo efectuar el borrado, grabación y lectura de la información de audio y video.
Campo	Es el resultado de cada una de las exploraciones parciales que componen un cuadro de televisión.
CCD	<u>Charge Couple Device</u> (Dispositivo de Doble Carga). Es un microchip que reemplaza a los tubos en las cámaras modernas y que sirve para procesar las imágenes.
CCTV	Sistema de televisión en circuito cerrado.
CCU	<u>Camera Control Unit</u> (Unidad de Control de la Cámara). Unidad que controla las funciones electrónicas de una cámara en estudio.
Cinta magnética	Cinta compuesta por un soporte o película plástica sobre la que se deposita, mezclada con un aglutinante, un material ferromagnético finamente molido.
Cinta master	Primera cinta sobre la que se ha editado un programa.
Close up	(CU) Toma del rostro muy impactante ya que permite concentrar al espectador.

Consola de edición	En la edición de video, aparato desde el que se controlan los sistemas mecánicos y operacionales de los magnetoscopios en juego.
Contrapicado	Toma efectuada desde un ángulo bajo.
Cortadora	Aditamento que va colocado al frente de algunas lámparas como fresneles y omnis y que sirven para cortar el haz de luz e iluminar sólo ciertas partes del objeto.
Corte	En televisión, video y cine, salto de un plano a otro.
Crane o boom	Movimiento de la cámara hacia arriba o hacia abajo sobre una grúa.
Crominancia	Información de color en la transmisión de televisión.
Cuadro	Es el resultado de la exploración completa de todas las líneas impares y partes de una imagen televisiva. Lo conforman dos campos.
Decorado	<i>Conocido más comúnmente como escenografía.</i>
Diadema	Dispositivo de intercomunicación que utilizan los camarógrafos y el director de cámaras.
Diafragma	Sistema que regula el paso de los rayos luminosos a través del objetivo de una cámara.

Disco de Nipkrow	Proceso mecánico que permitía ver una serie de imágenes estáticas en movimiento.
Dolly in	Movimiento de todas las cámaras hacia delante.
Dolly out	Movimiento de la cámara hacia atrás.
DTF	Siglas que indican el seguimiento dinámico de pista que incorporan los sistemas de video V-2000 y 8 mm.
Encuadre	Área de captura de imágenes delimitada por los bordes de la pantalla.
Ensamblar	Forma de editar en la que las tomas se editan en orden consecutivo.
Escena	Se determina escena al lugar donde uno o varios personajes llevan a cabo una acción en un tiempo determinado.
Extreme long shot	(ELS) Toma muy abierta que permite ubicar al espectador y le proporciona una impresión general del lugar.
Fade in	Cuando en video se pasa de negros a imagen y en audio de silencio a sonido.
Fade out	Cuando en video se pasa de imagen a negros y en audio de sonido a silencio.

- Filmar** Proceso mecánico en el cual se toma una serie de fotografías para representar movimiento. Se lleva a cabo sobre una película de celuloide.
- Full shot** (FS) Toma que permite ubicar al individuo en su entorno.
- Fresnel** Tipo particular de lente que se aplica a los proyectores luminosos para concentrar la luz.
- FX** Abreviatura que se hace para la palabra efecto, muy utilizada en la redacción de guiones.
- Gelatinas** Micas traslúcidas de colores, resistentes al calor, que se colocan en la parte frontal de las lámparas para lograr ciertas ambientaciones y efectos.
- Grabar** Proceso electrónico en el cual se toma una secuencia de imágenes que, cuando son reproducidas, crean la ilusión de movimiento. Una grabación se lleva a cabo sobre una cinta magnética.
- Grados Kelvin** Un grado Kelvin es equivalente a 273 grados Celsius. Se utiliza en iluminación.
- Group shot** Encuadre a tres o más personas. Generalmente esta toma es en full shot.

Guión	Escrito detallado de todos los sucesos, situaciones y argumentos de un programa de radio, video, televisión o de una película cinematográfica.
HDTV	<u>High Definition Television</u> (Televisión de Alta Definición).
Insert	Toma que presenta un objeto, o una parte específica del cuerpo, donde incluso puede no reconocerse el objeto de atención.
JVC	<u>Japan Victor Company</u> . Empresa dedicada a la venta de equipo de video.
Locación	Lugar escogido para grabar fuera de un estudio de TV.
Long shot	(LS) Toma que muestra el contexto físico donde se va a desarrollar la historia, o un fragmento de la misma.
Luminancia	Cantidad de luz que refleja la imagen al ser recibida por la cámara.
Magnetoscopio	Aparato electrónico para registrar las imágenes de televisión en cintas magnéticas.
Master	Videocasete en el que está grabada la edición final.
Medium close up	(MCU) Toma de los hombros hacia arriba en donde los rasgos de la cara se ven perfectamente, sin llegar al detalle.

Medium shot	(MS) Toma de la cintura hacia arriba, nos permite ver algo del entorno y bastante del personaje.
NTSC	<u>National Television System Committee</u> (Comité Nacional de Televisión en Estados Unidos).
OP	Abreviatura de la palabra operador, utilizando la redacción de un guión.
Plano Holandés	Es una toma en la que la cámara se inclina 30°.
Props	Toda la utilería y lo que se conoce como accesorios.
PZM	<u>Pressure Zone Microphone</u> (Micrófono de Zona de Presión).
Set	Parte del estudio de televisión que se adapta a las exigencias escenográficas de producción.
Sincronía	Señal de video que se debe grabar en <u>videocassette master</u> antes de editar en él.
Spot	En iluminación es un tipo de lámpara que emite una luz dura y directa.
Switcher	Aparato electrónico que sirve para mezclar las diferentes imágenes de una producción.
Tight shot	Equivale al <u>big close</u> pero dirigido a otra parte del cuerpo que no sea la cara o a un objeto.

Tilt up	Movimiento de la cámara sobre su eje hacia arriba.
Tilt down	Movimiento de la cámara sobre su eje hacia abajo.
Trailers	Son conocidos como los cortos de una película.
Travelling	Movimiento de toda la cámara de izquierda a derecha y viceversa.
Two shot	Encuadre de dos personas. Se puede indicar que tipo de encuadre se desea, por ejemplo: <u>Two medium shot</u> .
VTR	<u>Video Tape Recorder</u> . Cualquier videograbadora y reproductora de video.
Wipe	Efecto producido por el <u>switcher</u> que cambia una imagen a otra por medio de una línea o patrón determinado.
Zoom	Aditamento que utilizan las cámaras y que permite variar la distancia focal de un lente ya sea para acercar o alejar el objeto que se desea fotografiar o filmar.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- ASLAN, Odette. *El actor en el siglo XX*. Barcelona, España
Ed. Gustavo Gili. 1979. 361 págs.
- BARROSO GARCÍA, Jaime. *Introducción a la realización televisiva*.
Madrid. Ed. IORT. 1988. 280 págs
- BELTRAN MONER, Rafael. *Ambientación musical: selección, montaje y sonorización*.
Madrid. Ed. IORT. 1991. 193 págs.
- BROWNE, Steven E. *El montaje en la cinta de video*. Tr. Eduardo Hernandez Villaamil.
Madrid. Ed. IORT. 1989. 403 págs.
- CARRILLO PAZ, Gustavo. *Temas de cultura musical*. México. Ed. Trillas. 1985. 157
págs.
- CERVERA DÍAZ LOMBARDO, Ethiel. *Iluminación (Fotografía, cine y video)*.
México.
Ed. Alhambra Mexicana. 1995. 78 págs.
- CHEJOV, Michael. *Al actor*. 6ª ed.
México. Ed. Constanca. 1966. 238 págs.
- CHESHIRE, David. *Manual del videoaficionado*.
Barcelona, España. Ed. CEAC. 1991. 153 págs.
- CHOREN, Josefina y Guadalupe Goicochea. *Literatura mexicana e hispanoamericana*.
3ª ed. México. Publicaciones Cultural. 1987. 310 págs.
- COMPARATO, Luiz Felipe. *De la creación al guión*.
Madrid. Ed. IORT. 1993. 422 págs.
- DOLS R, Joaquín. *Historia del audiovisual magnético televisivo: televisión y video*.
Barcelona, España. Ed. Seix Barral. 1987. Tomo III, 51 págs.
- DURAND, Philippe. *El actor y la cámara*. Tr. Federico Vega Albela.
México. ed. CUEC. s. f. 199 págs.
- EISENSTEIN. *El montaje escénico*. Tr. Margherita Pavia.
México. Ed. Gaceta. 1994. (Col. Escenología) 245 págs.

- FELDMAN, Simón. *El director de cine*. México. Ed. GEDISA. 1991. 191 págs.
- GARCIA TSAO, Leonardo. *Cómo acercarse al cine*. México. Ed. LIMUSA. 1989. 135 págs.
- GARRIDO, Felipe. *Juan Rulfo, imagen y obra escogida*. México. Ed. Dirección general de publicaciones, UNAM. 1984. (Col. México y la UNAM, no. 72.) 94 págs.
- GROTOWSKI, Jerzy. *Hacia un teatro pobre*. 14ª ed. México. Ed. Siglo XXI. 1987. 233 págs.
- HAQUETTE, Julio. *Tecnología del cine*. México. Materiales de extensión universitaria. Difusión cultural UNAM. 1987. 180 págs.
- HEDGECOE, Jhon. *El libro del video*. Tr. del inglés Carolina García. 2ª ed. Barcelona, España. Ed. Del Rac. 1992. 254 págs.
- JIMENEZ DE BÁEZ, Ivette. *Juan Rulfo: del Páramo a la esperanza*. México. Ed. FCE. 1990. 294 págs.
- JIMENEZ DE BÁEZ, Ivette. *Los cuadernos de Rulfo*. Prol. Clara Aparicio de Rulfo. México. Ed. ERA. 1994. 183 págs.
- MACGOWAN, Kennet y William Melnitz. *Las edades de oro del teatro*. Tr. Carlos Villegas. México. FCE. 1985. (Popular, 54) [4ª reimp. de la 1ª ed. en español, 1964]. 347 págs.
- MARTÍNEZ ABADIA, José. *Introducción a la tecnología audiovisual. Televisión, video, radio*. México. Ed. Paidós Comunicación. 1987. 287 págs.
- MAZA PEREZ, Maximiliano y Cristina Cervantes de Collado. *Guión para medios audiovisuales. Cine, radio y televisión*. México. Alhambra Mexicana. 1994. 403 págs.
- MONROY BAUTISTA, Fidel. *El método de las acciones físicas*. Material didáctico en proceso. s. l. n. a. 24 págs.
- NAIME PADUA, Alfredo. *El cine: 204 respuestas*. México. Alhambra Mexicana. 1995. 199 págs.
- P. MILLER, Pat. *La supervisión del guión*. Madrid. Ed. Centro de formación de radio y televisión española. 1990. 230 págs.

- PERALES BENITO, Tomás. *Videgrabación. Teoría y práctica*. Madrid. Ed. Paraninfo. 1989. 119 págs.
- PUDOVKIN, V.I. *La técnica del cine y el actor en el film*. Tr. Marcela Fernandez Violante y Ma. Luisa Amador. México. s. ed. CUEC. s. f. (realización). 141 págs.
- QUIJADA SOTO, Miguel Angel. *La televisión, análisis y práctica de la producción de programas*. México. Ed. Trillas. 1983. 252 págs.
- RUIZ LUGO, Marcela y Ariel Contreras. *Glosario de términos del arte teatral*. 2ª ed. México. Trillas. 1983. 252 págs.
- RUIZ LUGO, Marcela y Fidel Monroy Bautista. *Guía ilustrada para el entrenamiento vocal de los actores*. en: Máscara, Escenología, A.C. México. 1991. nos. 4-5, abril) 235 págs.
- RULFO, Juan. *Antología personal*. 2ª ed. México. Ed. Nueva Imagen. 1978. 157 págs.
- RULFO, Juan. *Pedro Páramo. El llano en llamas*. Edición y prólogo de Felipe Garrido. México. Promexa Editores. 1979. 212 págs.
- SAMUELSON, David W. *La cámara de cine y el equipo de iluminación: Elección y técnica*. Tr. Eduardo Hernández Villaamil. Madrid. Ed. IORT. 1988. 159 págs.
- STANISLAVSKY, Constantín. *Un actor se prepara*. 12ª ed. México. Ed. Constancia. 1975. 267 págs.
- STANISLAVSKY, Constantin. *La construcción del personaje*. 3ª ed. Madrid. Alianza Editorial. 1985. 345 págs.
- TOSTADO SPAN, Verónica. *Manual de producción de video*. México. Ed. Alhambra Mexicana. 1995. 288 págs.
- VILLIERS, André. *El arte del comediante*. 3ª ed. Argentina. Ed. EUDEBA. 1972. 64 págs.
- WAGNER, Fernando. *La televisión, técnica y expresión dramática*. Barcelona, España. Ed. Labor. 1972. 387 págs.
- WAGNER, Fernando. *Técnica teatral*. 2ª ed. Barcelona. Ed. Labor. 1959. 363 págs.

Foto y video. (Barcelona, España) 1991. Fasc. 1, num. 1. 20 págs.

Manual de operación para cámara Óptica. (Japón). s. f. s. n. 25 págs.

Saber electrónica. (México), julio de 1992. num. 1. 176 págs.

Enciclopedia universal ilustrada. Barcelona, España. Ed. Espasa-Calpe. 1998.(tomo III)
2120 págs.

Apuntes de los talleres de cine y televisión. Notas tomadas en clase por Araceli Martínez
A. Universidad del Tepeyac.

Gran diccionario enciclopédico. 1ª ed. México. Ed. Selecciones del Readers Digest.
1986. 4200 págs.

INDICE

INTRODUCCION.....	1
CAPITULO I ANTECEDENTES HISTORICOS.....	3
Historia del video.....	5
Cronología general de la televisión.....	13
Cronología en México.....	17
CAPITULO II CÁMARAS DE VIDEO.....	21
Aspectos técnicos.....	23
Tipos de cámaras.....	24
Sistemas.....	27
Funciones.....	29
Movimientos.....	31
Emplazamientos.....	32
Equipo de apoyo.....	32
CAPITULO III EL GUIÓN.....	41
Tema y argumento.....	44
Guión colectivo.....	47
Adaptaciones.....	53
Formatos.....	56
CAPITULO IV GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS.....	67
Documental.....	70
De ficción.....	71
Lenguaje visual.....	73

CAPITULO V TRABAJO CREATIVO	85
El trabajo integral del director.....	87
Análisis del argumento y su tratamiento.....	93
Preparación del guión técnico.....	94
Determinación del plan de trabajo.....	95
Proceso de coordinación con los actores.....	96
Elección de locaciones.....	98
Dirección y grabación de secuencias.....	98
Montaje.....	98
El actor en el filme.....	100
La construcción del personaje.....	102
Las unidades y objetivos en la construcción del personaje.....	103
La expresión plástica del actor.....	105
El trabajo vocal del actor.....	109
El valor artístico del trabajo actoral en el filme.....	111
La relación actor-director en el video.....	116
CAPITULO VI ORGANIZACIÓN	121
Organización general.....	122
Maquillaje.....	125
Iluminación.....	131
Iluminación en video.....	139
Edición.....	142
La música en el cine.....	154
SEGUNDA PARTE	
CAPITULO I SEMBLANZA Y OBRA DE JUAN RULFO	159

CAPITULO II EL TRABAJO DEL DIRECTOR PARA LA CREACIÓN.....	167
Análisis del argumento y su tratamiento.....	169
Preparación del guión técnico.....	196
Determinación del plan de trabajo.....	198
Proceso de coordinación con los actores.....	202
Elección de locaciones.....	204
Dirección y grabación de secuencias.....	206
Edición.....	209
CAPITULO III REPORTE DEL PROCESO DE CREACIÓN DE LOS PERSONA- JES PARA EL VIDEO "NO OYES LADRAR LOS PERROS".....	215
Etapa I.....	217
Etapa II.....	223
Etapa III.....	230
CONCLUSIONES.....	235
GLOSARIO.....	241
BIBLIOGRAFÍA.....	249
INDICE.....	253