



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

CINESTECIA:

Multimedia de Apoyo Académico para la Enseñanza de la
Técnica Cinematográfica

Producto multimedia

Que para obtener el título de

Licenciado en

Ciencias de la Comunicación

Presentan

**Omar De La O Cruz
Isaias Valtierra Amaya**

Asesora: Profra. Luz Adriana Egan Castillo



Ciudad Universitaria

2002

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

**TESIS
FALLA**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas: •
UNAM a difundir en formato electrónico e impres:
contenido de mi trabajo recepción.

NOMBRE: OMAR DE LA O CRUZ

Isaías Valtierra Amaya

FECHA: 5/11/2002

FIRMA: [Firma]

Índice

- 1 Introducción
- 5 El Sentido y la Dirección de *CINESTECIA*
- 11 Conceptos e Ideas en Movimiento
- 24 El Medio Cinematográfico
- 29 El Multimedia y la Especialización Tecnológica
- 36 *CINESTECIA*: Hacia la Construcción de una Propuesta Útil
- 53 La Práctica de la Información
- 61 A Manera de Conclusión
- 65 Créditos y Agradecimientos
- 66 Fuentes de Información

Anexos

- 79 Especificaciones Técnicas
- 81 Como Planear una Aplicación Multimedia

Introducción

El documento que a continuación se presenta es la parte complementaria de la aplicación multimedia: *CINESTECIA: Multimedia de apoyo académico para la enseñanza de la técnica cinematográfica* realizado conforme al reglamento para la titulación en la carrera de Ciencias de la Comunicación en su modalidad de producto multimedia.

En cumplimiento con las estipulaciones de la reglamentación general, se anexa al disco compacto el presente informe de las actividades académicas desempeñadas que sirvieron para recabar experiencias y conocimientos dados a conocer a través de un texto que se organiza de la siguiente manera:

Como parte inicial se realiza una exposición – mediante el recurso de la analogía – del significado de *CINESTECIA*. Sus párrafos contienen la similitud inducida y realizada por nosotros, entre la función de la comunicación y las diferentes concepciones relacionadas con ella, a saber: kinésica y multimedia. Queda determinada además, la dirección específica a la que apunta el trabajo realizado dentro de su objetivo de producción.

Conceptos e ideas en movimiento esclarece dos de los principales conceptos relacionados íntimamente con el medio cinematográfico y la técnica empleada por el mismo en su actividad, como imagen y movimiento. Se explica y analiza de manera muy personal la manera en que ambos conceptos influyen en el ámbito de su interacción y afección recíprocas al declarar abiertamente el modo de percibirlos, orientarlos y corresponderlos al conocimiento de su entorno como factores sujetos de causa.

El siguiente apartado, *El medio cinematográfico*, retoma las ideas y conceptos descritas en la parte anterior, para expresar una visión particular de la manera en que sus elementos se interrelacionan y reconocen bajo la creación artística del filme. Es construida una definición del medio con base en la relación

que establecen imagen y movimiento al confluír virtuosamente en la elaboración del documento. Además, se vislumbran factores comunicacionales que pasan inadvertidos – la mayoría de las veces – frente al efecto que produce la proyección filmica sobre el espectador y que distinguen claramente reacciones distintas al mensaje que transmite la imagen.

En el multimedia y la especialización tecnológica se aborda la idea que a nivel general se tiene de la creación y empleo de recursos multimedia; desde sus primeros antecedentes y desarrollo en las distintas etapas de investigación tecnológica, hasta el análisis de una situación actual que parece confluír en la mayoría de los casos, en una visión mucho más compleja de sus usos y aplicaciones, complejidad que se asimila dentro del marco del escrito como una especialización de medios, producto del escaso avance que en el rubro tecnológico se percibe a últimas fechas.

Se ubica el lugar que ocupa la era del multimedia en el panorama del desarrollo tecnológico y el papel que desempeñan productos como *CINESTECIA* como ramificación aplicada a la difusión y conocimiento de un área determinada del recurso creativo.

En el apartado *CINESTECIA: hacia la construcción de una propuesta útil* se lleva a cabo un análisis acerca de la integración de la tecnología a distintas actividades del desarrollo humano. Se resalta su capacidad de transformar procedimientos y originar nuevas estrategias de acción tomando en cuenta aquellas otras empleadas con anterioridad para mejorarlas y evolucionarlas logrando resultados claramente positivos.

Se estructuran además los objetivos de *CINESTECIA*, el método empleado para alcanzarlos y los elementos que se pretenden establecer con la realización de este trabajo como punto de partida para nuevas posibles etapas caracterizadas

por la creación de propuestas y alternativas que mejoren la práctica de toda persona interesada en la enseñanza universitaria.

Asimismo, se incluyen puntos de vista personales del ejercicio docente apreciado durante cuatro años de estudio. Prácticas que, consideramos, pudieron ser mejoradas y enriquecidas con el empleo de herramientas y materiales diversos que sirvieran de soporte en la difícil tarea del aprendizaje. Con ello, por supuesto, no se pretende emitir un juicio – bueno o malo – que las caracterice; ni cuestionar bajo circunstancia alguna la capacidad del personal docente que sirve de guía ; se trata, sobre todo, de compartir inquietudes y reflexiones que puedan mejorar tales practicas o, al menos, logren una revaloración , tanto por parte del alumno como del profesor, del papel y función que cada cual desempeña dentro del aula universitaria.

De la misma forma, se da noción del tiempo y esfuerzo empleados en el procesamiento de esa información para adecuarla a las características que marca el proceso de producción multimedia. Se señalan los cambios que sufrieron los fragmentos de cine en video, la imagen digitalizada y los recursos sonoros para adecuarlos a un entorno interactivo donde cada uno requería ser acoplado para construir un mensaje integral en la pantalla.

La práctica de la información es un cúmulo de pasos y sugerencias destinadas a servir de apoyo al estudiante – posible productor de aplicaciones multimedia - . Una sugerencia útil que pueda ser comparada y valorada en función de los objetivos a alcanzar con ese producto. La razón de haberlo escrito de forma limitada es con la finalidad de dar al propio creador un margen de improvisación y adaptación de los procedimientos a seguir, y, por otra parte, reafirmar su capacidad para decidir las herramientas necesarias, sean o no similares a las aquí expuestas. Su labor deberá ser su punto de referencia único y exclusivo.

Finalmente, *A manera de conclusión* contiene reflexiones construidas a partir de la experiencia adquirida con el trabajo. Este balance final pretende dejar

por sentado algunos elementos apreciados en el tiempo de desarrollo de las actividades académicas. Cada parte del escrito presume ideas y pensamientos resultado de un análisis y conocimiento previos. Es el criterio final que corresponde en rigor a *CINESTECIA*.

Fuera del cuerpo del escrito, se incluyen dos anexos. El primero de ellos contiene una guía didáctica de uso que explica la funcionalidad del producto y la ruta de navegación a través del multimedia. Respecto al segundo anexo, éste ofrece una serie de pasos que deben seguirse cuando se realiza un producto de naturaleza multimedia.

Una última aclaración, este escrito no persigue lograr consenso o aprobación unánime frente al método empleado o sobre el concepto que de las cosas se expresa. La persona que decida emprender su lectura deberá entenderlo, sin más pretensiones, que como un reporte puntual y objetivo de las actividades realizadas a favor de *CINESTECIA*.

Tenemos la certeza de que la información que contiene será punto de discrepancias e incluso habrá quien decida sin un segundo reparo desecharlo. Sin embargo, confiamos plenamente en que todo aquel de verdad interesado en la propuesta de alternativas, sabrá retomar lo que a su juicio considere conveniente cumpliendo así una de sus expectativas. La suerte está echada, sírvase cada cual su destino.

El Sentido y la Dirección de *CINESTECIA*

La palabra *CINESTECIA*, no surgió, evidentemente, fuera de un aparato crítico que le respaldara. Un conjunto variado de elementos teóricos representaron el punto de partida para su análisis y estructuración. En la tarea de dar validez a nuestro concepto, cada uno de sus elementos serán expuestos de manera individual, a fin de establecer fácilmente características que vinculen a unos con otros.

Antes de dar inicio a la exposición, debemos aclarar la diferencia entre nuestro concepto y la palabra ampliamente conocida de *cinestesia* con terminación en *s* del griego *kinesis* (movimiento) y *aisthesis* (sensación). Algunos investigadores conciben la *cinestesia* como:

"Evento externo o interno que produce algún impacto en alguno de los cinco sentidos. Los estímulos internos se llaman cinestésicos mientras que los externos son entradas sensoriales".¹

Evidentemente, las palabras que componen *cinestesia* presentan una estrecha relación con el punto al que está orientada la justificación de nuestro término, no así, presentan significados totalmente distintos.

El término *cinestesia* está conectado a un tipo de sensibilidad muscular o sentido muscular por el cual se percibe la sensación de su movimiento. Esto es, todo movimiento originado en los músculos, que podría también tener su origen en el cambio de posición del cuerpo, tiene un efecto *cinestésico* sobre los miembros a los cuales afecta.

Hablamos entonces de estímulos que provocan en el cuerpo humano la sensación de movimiento – de lo contrario, estaríamos hablando de un estado

¹ Definición extraída de la página: www.psicodelicoscinestesia.com

anestésico – y que son más bien de naturaleza interna, aunque en ocasiones pueden ser la respuesta a un factor proveniente del exterior.

Bajo esta perspectiva, *CINESTECIA* con terminación en *c* no tendría conexión alguna con la sensibilidad muscular. Más, podría asimilarse como un evento externo si encontramos que en su interacción con *x* individuo, *CINESTECIA* produce alguna reacción en los sentidos por los cuales asimila la información, después de todo, la utilización de éstos es una de las principales primicias de toda aplicación multimedia.

Así las cosas, la relación de *cinestesia* con nuestro concepto puede darse tanto como la experiencia interactiva de cada quién, pueda arrojar datos valiosos que la corroboren. Por el momento, debemos establecer distancias y continuar con el análisis de nuestra propuesta.

Las primeras cuatro letras del concepto (*cine*) hacen referencia directa a la cinética o bien ciencia que estudia el movimiento. Como elementos cinéticos reconocemos entonces todos aquellos objetos dueños o partícipes del movimiento. A este respecto, Ana de Bértola investigadora del arte cinético dice:

“La palabra cinético está ligada etimológicamente al concepto de movimiento. Cinético (del griego kinematikos) significa: que tiene el movimiento como principio. Se trata de un adjetivo que no implica determinación precisa sobre el objeto al cual se aplica. Puede atribuirse, en efecto, tanto a los seres en devenir – por ejemplo el hombre- como a los más diversos objetos materiales.”²

Al aplicar lo anterior a *CINESTECIA*, encontramos invariablemente que como objeto material, su acción y posible efecto se rige bajo la línea básica del movimiento. La totalidad de los objetos apreciados en pantalla se encuentran regidos y encausados por un movimiento propio e individual. Su interacción

² Ana de Bértola, El arte cinético, Buenos Aires, Nueva Visión, 1973, p. 17

constante con otros de igual naturaleza, construyen un efecto *cinético* mucho más grande y variado que representa la base de toda aplicación multimedia.

Ahora bien, el punto de partida de palabras como *cinético* retoman su fundamento del griego *kinesis* o *kinois* que significan movimiento. Dentro del estudio de la comunicación encontramos nociones como Kinésica que se encarga de estudiar la comunicación gestual y corporal. A este respecto, Ray L. Birdwhistell ha hecho grandes aportaciones al estudio de la comunicación kinésica obteniendo información sumamente valiosa que - como veremos a continuación - bien puede ser aplicada a productos como *CINESTECIA*.

Según Birdwhistell, dentro de un acto de comunicación se distinguen dos tipos de comportamientos: instrumentales y demostrativos. El comportamiento instrumental se entiende como aquel que se presenta en una situación determinada y que es, aparentemente, resultado de la casualidad o bien de las acciones que tal situación obliga a realizar al individuo, tales como encender un cigarrillo, manipular una cerilla o quitarse el abrigo mientras se entabla una conversación.

En cuanto al tipo de comportamiento demostrativo, Birdwhistell lo distingue en los gestos o movimientos que el individuo realiza para hacer comprender un plan o ilustrar *literalmente* algún relato o acontecimiento ocurrido, por medio de la mímica. Son por así decirlo, formas de comunicación convencionales.

Asimismo, distingue a los actos instrumentales como portadores de mensajes distintos que bien podrían ser del tipo demostrativo. Para tal categoría Birdwhistell emplea el término de *contexto alternativo*. Uno de los actos puede ser el contexto del otro.³ Destaca además, que tanto en uno como en otro comportamiento, la cadencia con que ambos se realizan puede llegar a caracterizarlos como instrumentales y demostrativos al mismo tiempo.

³ Cfr. Ray L. Birdwhistell, Un ejercicio de kinésica y de lingüística: la escena del cigarrillo, en La Nueva Comunicación, Kairós, 1994, p.p. 166-197

Con esta referencia, convendría aproximarse a *CINESTECIA* – el concepto - y vislumbrar la serie de factores y circunstancias que se distinguen en una aplicación multimedia y su respectiva interacción con el usuario, entendido lo anterior como el acto de comunicación a analizar.

Al equiparar los fundamentos de la teoría en kinésica de Birdwhistell con el encuentro producido entre un usuario y un multimedio como *CINESTECIA*, se puede distinguir la realización de ciertos movimientos para controlar el desempeño de la aplicación. Incluso de manera previa a su instalación en la computadora, comúnmente se ejecutan ciertas acciones que sirven como preámbulo para la interacción entre el usuario y el recurso multimedia.

Las acciones de que hablamos pueden ser el ubicarse frente a la herramienta de arranque, colocar el disco en el lector correspondiente, proteger nuestros ojos con lentes, entre otras. Este conjunto de acciones son pues, producto directo y espontáneo de las circunstancias, factor comparable por nosotros al comportamiento instrumental del individuo en el acto de la comunicación.

Sin embargo, la rapidez o lentitud con que el usuario navega a través del multimedio y el cambio en su postura corporal, bien podrían ser el elemento clave que convierten al acto instrumental en un comportamiento demostrativo -no olvidemos que la cadencia con que estos se realizan suele ser la determinante principal para poder clasificarlos -.

Es evidente que el acto es total y absolutamente instrumental mientras no obtengamos más datos de confirmación –como por ejemplo el no cambiar de una pantalla a otra por un tiempo prolongado o la ejecución de un movimiento que no concuerda y no es en lo absoluto necesario para continuar el proceso de navegación y exposición del multimedio -, no así, como dice Birdwhistell: "el

cambio de cadencia puede muy bien ser, ocasionalmente, en y por sí mismo el demostrativo".⁴

Tal *cadencia* que hemos decidido llamar *ritmo* dentro del marco de la palabra *CINESTECIA*, se asimila como la mecánica de interacción facultada por el diagrama de flujo, mecánica que establece el orden y los medios con los que el receptor adquiere la información de carácter múltiple.

Los cambios de ritmo son provocados por la interactividad con que se expone y fluye el mensaje. No obstante y fuera de toda analogía, es el usuario quién establece el momento y la forma de incorporarse al sistema de flujo que rige a la interactividad. Desde nuestro punto de vista, la ejecución del producto multimedia y su nivel de interactividad bien podrían ser el *contexto alternativo* que da origen a conductas plenamente demostrativas.

Por otro lado, la palabra *estecia* que representa las últimas siete letras de nuestro concepto y que proviene del latín *aisthesis* (sensibilidad), es plasmada en *CINESTECIA* en la búsqueda y aplicación de la técnica cinematográfica sobre la imagen que, finalmente, le permite a ésta última explorar libremente la sensibilidad del espectador. Según confesara Bernardo Sánchez:

"Mi memoria está galvanizada por el cine. Se centrifuga en espiral hasta el limbo de una sala cinematográfica local. Es una escalera de caracol con la tarima revenida por el rocío de los ambientadores verdes a granel, de retrogusto agridulce, un poco alpino. Como haberme perdido en el interior de la caja de un mago. Sigo extraviado y aún siento el vértigo de su doble fondo."⁵

Lo anterior da clara muestra del grado al que la proyección cinematográfica y su técnica pueden afectar la percepción de la imagen e incluso transformar la visión del mundo circundante.

⁴ *Ibid.*, p.174

⁵ Bernardo Sánchez, 1896-1955 del cinematógrafo al cinemascopio, España, Gobierno de la Rioja, 1991, p. 8

Para nosotros la técnica cinematográfica es una forma de interpretar la imagen y su cinética. Es el modo único de transformar el subtexto y encontrar al tiempo el vértice sensible de todo receptor. Su movimiento y respectivo encuadre son lo que delinea la forma y enriquece el contenido de la imagen que, bajo su sombra, significante es.

El cine es el mismo, distinta es la forma en que cada uno suele poseerlo

Así dicho, *CINESTECIA* – la palabra – es sólo parte de una propuesta cuyo pilar - la técnica cinematográfica - no necesita justificar su empleo, ni explicar producto de qué o de quién realmente es. Tan universal y tan variada, asimismo nuestro concepto puede llegar a ser. *CINESTECIA* es sencillamente, nuestra forma de entender la creación cinematográfica y un ejercicio honesto del saber.

Respecto a la dirección de *CINESTECIA*, podemos apuntarla simple y sencillamente a todo aquel interesado en el conocimiento y análisis del medio cinematográfico - en específico de su técnica – y cuya necesidad de adquirir elementos que eleven su nivel de información al respecto, le orienten para la búsqueda de vías distintas que cumplan con el objetivo.

En dicha segmentación, se involucran una variedad ilimitada de individuos a los que puede *CINESTECIA* ser absolutamente útil. Sin embargo, debemos admitir que la dirección observada en un primer momento, contemplaba principalmente al estudiante en la licenciatura de Ciencias de la Comunicación, más allá de su procedencia universitaria.

Conceptos e Ideas en Movimiento

En los contados segundos en que la mente repara la minúscula parte que representa en comparación al cuerpo que dirige, surgen ideas que tratan inútilmente de explicar el lugar que tal cuerpo ocupa frente a la *realidad* en la que se desarrolla.

Tras algunos momentos de ensimismamiento intelectual entendemos que el único posible método para obtener respuestas sin dar cabida a subjetivismos, podría ser aquel basado en la descripción. Entendemos que en él existe una gran capacidad de acercamiento a lo real que permite al menos ínfimamente indagar lo que a nuestros ojos y en ese momento sólo son formas, texturas y colores acompañados con frecuencia de un muy peculiar movimiento que identifica como únicos e irrepetibles los múltiples reflejos de la luz.

Sin ciencia, sin método, ¿qué recurso pudo reventar la capacidad de asombro de los primeros hombres?, ¿qué les permitió distinguir al gran cielo de su pequeña luna sin fundirlos en un solo proverbio? La historia del mundo que creemos existió y la de aquellos que en años han tratado de explicarlo sin éxito, se ha enriquecido con fracciones irrepetibles de tiempo archivadas y transformadas por la mente en el más verídico y concluido testimonio de existencia. Donde la física, matemática o química no pudieron tener cabida, hubo algo que logró sin más cuestionamiento dar por hecho el mundo percibido a través de los sentidos: la imagen.

"En reconocer a los objetos que nos rodean ponemos algo más que nuestros sentidos; son las múltiples combinaciones de sus propiedades lo que nos permiten identificarlos. Medimos la escala y el peso de los objetos en relación a nuestro propio cuerpo y ese cúmulo de experiencias proxémicas quedan registradas en nuestra memoria corporal" ¹

¹ Luis Miguel Suro, Exposición HIPER: Colectiva de diez artistas, Museo de Arte Carrillo Gil, 1989

Lo anterior podría resolver aquella primera dificultad referente a la manera en que los seres humanos emprendemos el proceso cognoscitivo del entorno, aunque se presenta ante nosotros una segunda no menos compleja de esclarecer: todos y cada uno de los elementos que conforman a momentos el objeto de nuestro entendimiento no son más que reflejos parciales de lo que se percibe. Ahí donde el capricho de la luz decide mostrar o no existencia, en ese mismo punto queda limitada la concepción y origen de las cosas.

El si existe algo detrás o incluso delante que afecte lo que a primera vista se puede constatar en la imagen - objeto, es probablemente una duda sin respuesta ni tecnología que la pueda esclarecer. Donde la subjetividad manda, el único testimonio que acepta el entendimiento son extensiones de líneas formando cuerpos enmarcados por olores, sabores y sensaciones que le permiten asimilar lo que a su paso se presenta.

La mediatez que capta la imagen del objeto, ya de por sí mediata, se reconoce autoinsuficiente y dependiente de otros factores para poder ser comprendida. La parcialidad que encierran las formas pocas veces muestra su contenido, los sentidos perciben sólo lo que la imperfección de su naturaleza le permite...“ Durante el día hay sobre nuestras cabezas tantas estrellas como por la noche”²

La visión bajo esta perspectiva, es la parte primera en la conformación de un criterio. Según la manera en que percibimos nuestra realidad, es la forma en que podemos conceptualizarla e indagar acerca de sus más íntimas características y funciones. Antes de cualquier formación educativa posible, la vista nos proporciona naturalmente las estructuras básicas del entendimiento de cualquier objeto o cosa, es, por así decirlo un código de información totalmente nato que complementa a aquel otro que resulta del aprendizaje científico.

² Camille Flammarion, A propósito de lo grande y lo pequeño, *Revista Luna Cómea*, No. 21/22, 2001, p. 4 -5.

Es gracias a esta percepción de nuestros sentidos y de la vista en particular, que todo el cúmulo de imágenes presentadas en la pantalla cinematográfica, adquieren un significado tan rico y diverso como individuos que aprecian el producto final en pantalla. Siempre el documento filmico adquiere una simbolización diversa que es producto de la información archivada momento a momento por cada imagen que capta la retina.

El concepto así expuesto, se percibe gravemente limitado frente a la imagen que del mundo tienen aquellos que carecen del sentido de la vista. Sería egoísta pensar que sólo la gran mayoría de los seres humanos tenemos la posibilidad de englobar y entender nuestro mundo y sus múltiples ramificaciones. Seguramente, existen opciones alternas que modifican las bases del entendimiento y forjan diferentes estrategias para poder participar de la grandiosa esfera de la que es parte intrínseca. Ningún elemento en la naturaleza puede prescindir de aquellos otros que le afectan y construyen de forma paralela.

Más allá del alcance de nuestra visión se encuentra otra dimensión que esconde quizá lo verdadero. Arriba, al centro y a los costados, trozos de existencia se escapan, construyen y transforman sin que podamos imaginarlo siquiera; la imagen que enseña, es también la imagen que oculta, la objetividad de que son testimonio los sentidos también es la subjetividad que estos mismos encierran.

Las imágenes que aparecen a nuestros ojos naturalmente se hallan destinadas a afrontar el criterio que las limita y empuja hacia uno u otro lado de la materia. El contenido queda así desplazado a un segundo plano que le achica y transgrede dentro del círculo mismo al que pertenece.

Bajo la limitada concepción de la imagen, el trastorno de la kinestesia no pasa de ser uno de los renglones torcidos de Dios, lo que anima e inquieta se demuestra una y otra vez fuera de nuestro alcance, ni siquiera los sentidos captan

y embelesan en su totalidad al objeto dueño de su atención. Si pudiéramos oler lo que vemos o al menos escuchar el sonido que producen sus contornos, descubriríamos un sexto o tal vez séptimo sentido que enriquecería ese otro mundo que se quedó fuera.

Si la existencia se reduce a lo que el ser humano percibe, ¿porqué entonces somos incapaces de obtener todas las respuestas? Sí las cosas son lo que mediata y parcialmente parecen, ¿qué queda entonces por entender e investigar?, ¿qué queda por inventar, por contender? Así como las palabras no siempre significan lo que son o dicen más de lo que parece, de la misma manera la imagen es más de lo que muestra y significa no menos de lo que es.

Cada espacio temporal construye una imagen que le explica y muchas veces le enriquece dando testimonio de aquello que a simple vista pasa inadvertido. El reflejo que surge de cada momento siempre fluye caprichoso al mostrarse una fracción de segundo de ese mismo momento; la luz que converge creciente y se asimila en contingencia, se transforma en un hecho que choca y se desparrama de pronto aquí y una vez más allá, vislumbrando solamente la ruptura de su paso por el tiempo.

La imagen es también atemporal porque las hay aquellas para las que el tiempo histórico resulta insuficiente, aquello que trasciende y fluye armónicamente por espacios sin tiempo que no requieren de ser clasificados. Imágenes que por sí solas rebasan su tiempo y transitan libremente en espera de ser captadas.

El arte contemporáneo y sus múltiples exponentes transmutan su obra de un tiempo a otro en la búsqueda incesante por integrar la imagen a su tiempo. La necesidad de documentar e imprimir la imagen en soporte, responde al intento de encontrar y poseer al menos en una mínima parte a la causa que la hace ser en el tiempo que ella misma marca. Integrar o abstraer, ambas acciones llevan implícito el sentido de pertenencia. La lectura de cada elemento apreciado en la imagen

demuestra invariablemente la imposibilidad de poseer, de guardar estática y permanentemente lo que al propio tiempo mueve y hace retorcer. La palidez de la forma y lo sombrío del contenido agudiza y separa sin más, el punto de encuentro – si es que existe alguno – entre la imagen y el tiempo.

Podrían así caminar adyacentes en la delgada línea que separa al tiempo de su escenografía, podría quizá la imagen encontrar en el tiempo la posibilidad de nacer y mostrarse a su paso como cuadros en movimiento corriendo a la velocidad que el mundo lo hace arriba, abajo y alrededor y cuyo proceso negativo – positivo marca la disyuntiva entre el limitado espectro que a nuestro ojos parece y la complejidad de aquel que respira paciente en espera de ser poseído y admirado.

El mirar es enmarcar a la vista un trozo de existencia; así como el aire necesita una atmósfera para contenerse, de la misma forma la imagen necesita ser extraída de su circunstancia para desgarrarse y mostrarse abiertamente. Mirar va más allá de la refracción de la luz, más incluso de aquella convergencia que se asimila contingencia y de la materia que en el espacio la encuentra. Mirar es adueñarse también aunque en ocasiones el mirar se queda sólo en esa necesidad que le empujó a querer hacerlo convirtiendo lo visto en algo que no es.

Si la imagen que es también existe como todo reflejo de la luz, podemos entender entonces que cada objeto o cosa protagonista de imagen, es, está y como consecuencia ocupa un lugar en el espacio físico tridimensional. Si bien lo anterior pareciera en un primer momento lógico e irrefutable, ¿cómo entonces se posee algo que no existe?, ¿cómo se ve algo que a nada ni a nadie pertenece?

La imagen además de vulnerable a la presencia de luz también se reproduce a sí misma y retoma de otros lo que a ella le hace falta, si no para existir, sí para poder ser. El conjunto de imágenes oníricas que reproduce la mente son en teoría, producto del reciclaje que el inconsciente realiza de una

imagen con otra; cada rostro, lugar u objeto que creemos ver, *existe* – en el sentido menos literal – gracias a la imagen que *es*. Por tanto, no hay imágenes que sean e imágenes que no cuando es una la que complementa y enriquece a la otra.

No todo lo que se posee necesariamente existe: ésa es la voz de la imagen.

Señales de actividad que provoquen supervivencia o ruido que trastorne resulta prácticamente imposible de reconocer. Como todo acontecimiento, toda imagen late, surge y crece como prueba de su existencia. Cada elemento existente o no, esconde al interior la fuerza motora que le acciona y reconoce como parte activa perteneciente a algo o a alguien.

La imagen, por otra parte, también es dueña de un proceso. Concebimos a la imagen como la parte mínima y primera que le pertenece a cada objeto y a cada materia, sin embargo, de ésta surgen contenidos distintos que son, la mayoría de las veces, el efecto final de su reciclaje en la mente de un individuo que acciona su raciocinio dentro de los parámetros de lo social. Esto es, la afección que produce su interacción continua con el medio circundante, le obliga forzosamente a absorber parte de esa *realidad* que limita su entendimiento, así, la manera en que transgrede y diversifica las imágenes a diferentes ámbitos y niveles, es la condicionante principal de su creación iconográfica mental de la que se distingue a la imaginación como la parte segunda o secundaria inmiscuida en el proceso.

La imaginación es el nivel de consecuencia del proceso de la imagen. En él, la imagen se transforma y fluye libremente sin ataduras que afecten su existencia. La imaginación retoma el cúmulo de realidades iconográficas del individuo para adentrarlas a una mecánica de creación y desarrollo de circunstancias que se accionan aun, dentro de las bases sociales que la mente ejerce en su contacto con los demás.

“Es de presumir que la conciencia científica acerca de su naturaleza no logra jamás derribar el prejuicio de una “visión interna”, de un “espacio interno”, en el que a la manera de un tinglado virtual surgen las imágenes y se oyen las palabras adecuadas con nuestro concepto, este “momento” de la elaboración imaginaria constituye un hecho inherente a la función psicológica con su sombra inevitable, el prejuicio, ambos materiales del análisis científico”.³

Podemos decir que el recurso de la imaginación representa el estado de libre flujo de las imágenes que la construyen. En ella, éstas se presentan espontáneas y dispuestas a confrontar ideas y necesidades escondidas en nuestras mentes, significa la única y grandiosa oportunidad de explorar a voluntad, el infinito universo de posibilidades que desata el efecto de la imagen en el panorama inconsciente.

Sin embargo, existe un nivel todavía más complejo y especializado que representa el punto exacto entre la imaginación y la *imaginería*: la fantasía. Es un tanto difícil concebir la idea que dentro de todo aquel producto resultante de lo irreal, surjan niveles que asemejan a unas imágenes más que a otras dentro del terreno de la existencia o bien de toda aquella materia que ocupa un lugar en el espacio físico tridimensional. Entendamos que, tanto la imaginación como la fantasía están imposibilitadas de poseer en su ramo algún fragmento de existencia palpable o realidad consumada, aún así, dentro de la primera suelen percibirse cosas que se asimilan reales o posibles frente a la imaginería desbordada de la mentalidad.

La fantasía es el nivel tercero de la imagen que se atreve a romper con los esquemas de una imaginación de la cual retoma su *inexistencia*. Es el nivel más alto, el punto cumbre del desarrollo creativo que se desarrolla en el raciocinio a partir de la imagen. Hablamos de raciocinio porque incluso dentro de toda esa

³ Jorge Thenon, La imagen y el lenguaje, Buenos Aires, L^a Pléyade, p. 15

serie de imágenes se vislumbran efectos coherentes, necesarios para explicar la historia que cuenta la imagen en su fantasía.

La intención de explicar uno a uno los niveles que se distinguen en la imagen, es con el objetivo único de encontrar el sitio exacto que ocupan en la recepción de los mensajes. El resultado de la exploración de nuestra mente no puede ser gratuito ni quedar suspendido en el aire, más allá de las condicionantes sociales y la normatividad impuesta, existen lineamientos de acepción que ayudan a comprender más y mejor el objeto de nuestro estudio. El lugar que ocupa la diversificación de la imagen podrá no aterrizar en el panorama real de la sociedad de forma absoluta, pero nunca dejará de afectar la percepción y concepto de cada individuo aquí y ahora alrededor del mundo.

Habiendo realizado una exposición puntual de nuestros conceptos e ideas referentes a imagen, queda explicar que cada una de ellas en su forma peculiar es dueña de movimiento que transforma y corrompe a otras al crearse a sí mismas.

El universo y todas las cosas que de él forman parte, se asimila como un torbellino que arrasa horizontal, paralela y verticalmente todo aquello que perciben e intentan reconocer nuestros sentidos. La fuerza invisible que le acciona nos atrapa entre sus manos mientras sacude y trastorna la mente y su entendimiento; parece de vez en vez permearse entre sus dedos el conocimiento de ese gran universo al que pertenece el ser humano.

De la misma forma, la imagen se adueña de su movimiento cuando nuestros ojos en primera instancia y el cerebro como segunda, identifica con su infinita acumulación de imágenes, la acción de que es dueña, permitiéndole ser digerida y comprendida por su propio mecanismo.

“La acción es el resultado de una fuerza o potencia. Inconscientemente asociamos ese término con el movimiento, que es el resultado o efecto de mover o moverse. En la

acción reside la mayor parte de la vitalidad que atribuimos a la representación gráfica de un objeto”⁴

Retomando los conceptos, la fuerza es la imagen que existe, la acción el mecanismo mental que ejerce y el movimiento la creación de una segunda imagen, perspectiva bajo la cual, nada es estático, todo es movimiento, cuanto vemos y percibimos se transforma vital como la forma única de conocer y entender al universo entero.

No son los caminos ni el viaje taciturno de la luz lo que marca la trayectoria del movimiento. No es el ir y venir de las nubes la referencia de que el mundo gira y se mueve. Es el suelo que sostiene esa luz y el cielo arriba de esas nubes aparentemente estáticos, lo que me permite saber que también del movimiento ambos son partícipes.

Hasta ahora reconocemos un tipo de movimiento que es producto directo del choque o conjunción de una imagen con otra al que hemos decidido identificar como *movimiento causal*. Queda entonces por definir ese otro tipo de movimiento que dirige, armoniza y da sentido al objeto en la imagen y que reconocemos como *movimiento cautivo* porque como se verá está sujeto a la dirección, grosura, tono y peso de las líneas y contornos de los objetos protagonistas de imagen.

Al abocarnos a la difícil tarea de transportar una serie de imágenes vivientes al aparente estatismo del soporte fijo – llámese lienzo, fotografía o simple dibujo – encontramos que probablemente gracias a lo *fijo* de ese soporte, las

⁴ Juan Basilio Gómez, Composición artística: Dibujo, pintura, fotografía, grabado y escultura, Barcelona, Leda, 1980, p.3^o.

cosas u objetos que pretendemos modificar y cambiar de estado, han perdido repentinamente la presencia viva, movimiento y vitalidad que en su estado primario y natural les caracterizaba, todo ello consecuencia de un conjunto de factores entre los que se cuentan su forma, perspectiva, peso y equilibrio.

Es la acción, el primer elemento que habremos de vislumbrar en cada objeto o cosa materia prima de imagen; la acción – causa de movimiento – puede ser inherente al objeto en sí o bien ser sugerido por un segundo elemento, parte fundamental de la misma.

La causa del movimiento en la imagen responde al tamaño, color, dirección o lugar que ocupa uno de sus elementos e incluso puede éste declararse abiertamente dependiente de aquel otro que le acompaña. La manera en que ejerce actividad sobre ese otro, es lo que manifiesta la libertad y espacialidad en su integración con los objetos; la relación de afección recíproca que los integra, es la vía de entendimiento que conduce a los sentidos al viajar sobre la imagen.

Más allá de la simplicidad del concepto, la acción converge en sí misma a una forma de comunicación distinta que transforma al de al lado espontáneamente; la esencia que fluye de cada uno es lo que mueve y a veces corrompe al otro. Todo en la imagen se rige bajo el mismo mecanismo, nada es *uno* aunque parezca, el *todo* es el conjunto que transforma y crea. El movimiento vive preso en la imagen como las formas en sus cuerpos.

Lo mismo al centro que a los costados cimbro el interior. A veces pequeño, otras gigante, me apresuro en las entrañas y cambio de estandarte; como agua sobre fuego, ahora soy ceniza, como luz sobre la tierra, viviré presa del tiempo, como polvo al aire, corro libre en el

desierto. Agua, fuego o tierra, no soy más que movimiento.

Además de la imagen existen otros elementos en los que podemos distinguir la diversificación del movimiento. Si reparamos unos minutos en la manera en que todas esas imágenes, objetos y significados se entrelazan armoniosamente, veremos con claridad que existe un tipo de acción mucho más grande y elocuente que engloba a todos ellos como el resultado único de una misma causa que se autoescribe al compás del tiempo y su circunstancia: *el movimiento existencial.*

Todos los seres humanos desempeñamos actividades que por lo regular van enfocadas a crear una reacción en nosotros mismos y en los demás. La búsqueda de esta reacción obedece básicamente a la necesidad de integrar a nuestros modos de vida efectos que la trastocan desde su estructura y cambien de alguna forma el rumbo de los acontecimientos.

El individuo se encuentra siempre en la duda de saber que acción provocará su futuro, es esta acción la que reconocemos como la parte intrínseca del movimiento. En efecto, el movimiento es todo aquello que espera pacientemente ejecutarse para crear una reacción distinta que lo reproduzca, busca en las necesidades e inquietudes de cada persona, la manera única de existir y de mostrarse abiertamente en el panorama social que lo engloba.

La historia desde este punto de vista es una acumulación de movimientos diversos que han marcado la pauta de aquellos posteriores ocurridos y aún por ocurrir. La marca que deja impresa todo ser humano es la señal de su movimiento en su paso por el mundo. Tarde o temprano, sin embargo, cada una de esas acciones confluyen en un mismo punto que, sorprendentemente le transporta al punto inicial del cual partió. Así, como el efecto de la gravedad fuerza a los objetos a caer libremente a la superficie, de la misma forma el movimiento tras sus

diferentes etapas de desarrollo, deja una enseñanza que termina en el vértice único del cual partió.

El movimiento es enseñanza, es experiencia y es soltura, es la libertad de decidir la manera y la forma en que queremos que los objetos que gobernamos trasciendan a las diversas etapas. Es casi como la semilla que forja la calidad del tiempo y crece pacientemente en el marco de las inquietudes y resoluciones que todos y cada uno de las personas o cosas que integran el mundo, deciden mostrar para afectar de manera abierta y desenfadada sin reparar en el producto final obtenido de aquella acción. No importa la finalidad, el movimiento siempre se enfoca a un mismo punto y logra objetivos similares.

En el cine ocurre exactamente lo mismo, cada imagen que se une a la otra gracias al movimiento, está destinada a crear una reacción en la mentalidad del espectador a través de diferentes espectros visuales que se dirigen y conforman bajo las especificaciones técnicas adecuadas. Así, la técnica cinematográfica es como el pilar del movimiento en la pantalla de cine, cada matiz, cada reacción que se asimila de la cámara dan al cuadro una velocidad real en el soporte y otra aún mayor dentro del entendimiento de las personas.

El movimiento cinematográfico, representa más que la acción única de trasladar a segundos un determinado conjunto de imágenes suspendidas, el movimiento en el filme es reacción y consecuencia, es todo movimiento realizado por el espectador tras o durante la apreciación iconográfica del séptimo arte

Una realidad enriquecedora, es la que proporciona el filme, producto del ruido que produce el encuadre y que considera los conceptos de la mente provocándolos de tal manera que hacen surgir la emoción que engloba el momento mismo en que ocurre. El resultado del movimiento que provoca la imagen cinematográfica es el resultado de su introyección por la percepción más íntima y profunda de la subjetividad social contemporánea. La mecánica que dirige

al cine en este sentido es producto de otra acción mucho más individual y conflictiva que evoca al movimiento interno.

La anatomía del hombre es una diversificación extraña que posee infinidad de movimientos y acciones dentro. Cada uno de nuestros órganos está facultado de una función específica que le orilla a reaccionar de tal o cual manera. Lo mismo ocurre en las entrañas de nuestra mente, el conocimiento que expulsan es una consecuencia del movimiento que se da en nuestras neuronas en todo momento.

El poner a trabajar los recursos en nuestra mente lleva a una evolución de las formas y la manera en que son percibidas. Por cada experiencia que se ejerce sobre nosotros, el raciocinio las asimila de manera más adelantada permitiendo un desarrollo y una mejor comprensión de los sucesos. Es así que nacen como resultado el cine y una infinidad de medios transmisores del mensaje. Sin esa evolución en el pensamiento no hubiera sido posible englobar al mundo de tan diferentes maneras. El desarrollo tecnológico es probablemente la acción de raciocinio más compleja realizada jamás por el hombre con vistas a lograr su evolución y adaptación en las diferentes etapas de su historia, y como tal, debemos ser conscientes de los riesgos que se contraen al ejercer una acción tan innovadora y creadora de instrumentos a facilitar la vida cotidiana.

Debemos ser responsables al provocar un movimiento al explorar exhaustivamente las características de las cosas para poder aprender de ellas y lograr transformar sus usos. El movimiento del que surja la tecnología no puede ni debe ser un movimiento igual de espontáneo, debe ser la respuesta a las necesidades de los seres humanos y no el efecto inconsciente de las acciones desempeñadas por los mismos.

El Medio Cinematográfico

Comprender las miles de cuestiones que activan diariamente la vida de los individuos en sociedad, implicaría enumerar un sinfín de factores que intervienen en ella casi de manera imperceptible. La forma en que los seres humanos construyen sus vidas va regularmente ligada a las costumbres, usos e idiosincrasias de otros que, bajo un mecanismo constante de interacción, da como resultado nuevas formas y contenidos que se establecen – en algunos casos – como normas sociales y reglas de comportamiento universales.

Todo cuanto es inventado por la mano del hombre está enfocado a satisfacer y crear necesidades, difundirlas en determinada parte del mundo y exponerlas abiertamente a la diversidad de criterios que marcan el ritmo de su paso por el tiempo.

La capacidad de documentar los acontecimientos se ha desarrollado a niveles prácticamente inimaginables. La corriente tecnológica fluye libremente en busca de formas mucho más rápidas y efectivas de mostrar, informar y hacer entender lo ocurrido a la par del momento mismo en que suceden echando mano de los sentidos para asimilarlos de la manera en que realmente son.

Imágenes llegan, se transforman y construyen a su vez otras tantas que ilustran *fielmente* el panorama de sucesos y realidades que existen. Al frente, atrás, a cinco o nueve kilómetros a la redonda, pocas veces hallamos respuesta y comprendemos producto de qué o de quién realmente son. La imagen que es implica una acción en sí misma, la imagen que surge de aquella es la consecuencia en todo su esplendor, es la acción que provoca reacción la que transcribe la imagen en movimiento.

En efecto, cada hecho, acontecimiento o simple acción acumulada bajo el cielo, es dueña de una imagen y un movimiento que le provoca, a veces inherente

otras consecuencia, la imagen que se mueve es la que construye y realiza el mundo que percibe. La historia del hombre bajo esta perspectiva, es un cuadro en movimiento que sacude en línea sucesiva y constante el futuro surgido a cada instante y congelado al momento en pasado.

Es ese pasado intacto, lo que empuja, satura y encuentra lo gráfico en nuestras vidas, una fracción en el tiempo está compuesta, iluminada y provista de movimiento. La fuente interminable que bordea la existencia es también fuente de luz y armonía en constante movimiento. Ni siquiera la imagen que existe es en ocasiones tan mágica y maravillosa como la imagen que surge de esa otra encuadrada, perfecta y planeada: la imagen cinematográfica.

La imagen cinematográfica y el medio que la engloba son también cuestión de geografía. Cada imagen vive en un lugar e incluso llega a representar ese mismo lugar, cada acción que le origina tiene forzosamente variantes de lugar, cada circunstancia y característica que muestra se encuentra condicionada a un lugar. La imagen y la geografía se pertenecen la una a la otra.

Cada lugar es circunstancia y momento únicos con acciones distintas y consecuencias diversas, y es la imagen cinematográfica el producto unido de todas ellas; aquella que sólo une, encima y recrea, y además, bajo los parámetros que aquí hemos establecido no deja de ser existencia, producto de otra, pero al fin y al cabo existencia.

Si volteamos discretamente a la realidad e historia cinematográficas, podremos entender entonces que cuanto mostrado y comunicado por el séptimo arte nunca ha sido inventado por él mismo. Cada cuadro que corre es reflejo de alguna otra imagen real suspendida en el tiempo, un reflejo distinto que ha tenido la enorme capacidad de crear un segundo espacio que sobrevive y crece al unísono del primero, que es de apariencia casi idéntica, más que propone su propio color y sus propias tendencias.

Ahora mismo ocurren alrededor del mundo cientos de acontecimientos que son ya del dominio público gracias en gran medida a los medios de comunicación, valdría tal vez la pena reparar un momento en el valor de su mensaje y la manera en que a nuestros sentidos llega.

Probablemente no existan obstáculos visibles o al menos declarados que regulen y comprueben lo visto o escuchado en esos medios, hablamos aquí de la ética profesional que los rige y hasta qué punto lo ya ocurrido puede o debe ser materia de medios como mensajeros sociales, incluido el cine.

Hasta qué punto podemos reiterar al cine como reflejo y comunicador social, será una cuestión que tarde o temprano tendrá que ser planteada más allá de su importancia económica, olvidar que como medio de comunicación el cine tiene la infinita capacidad de insertar valores, costumbres e ideas y transformar o eliminar éstas a conveniencia sin mayor arma que la que le da el ser un medio de masas, sería una actitud irresponsable que podría originar graves consecuencias.

El cine como expresión humana se justifica ampliamente dentro del terreno de la creación artística. La imitación de atmósferas, situaciones y argumentos se traspasa bajo el criterio del filme al ámbito de la libertad creativa y la necesidad de expresión.

La imagen cinematográfica plasma con particular realismo lo que producto de la imaginación es. Su mérito radica en hacer surgir la luz donde hay oscuridad, marcar espacios donde no hay referentes que limiten y ensayar realidades al compás de nuestros sentidos. Un universo distinto se oculta tras la pantalla materializando sueños; el objeto que en ella domina a otro, es también el que lo ilumina y da perspectiva, el contorno de aquel, es el que dirige y crea la armonía del conjunto. Es la técnica la que junta las piezas y muestra un trasfondo saturado de luz y movimiento.

La gran pintura que bordea los umbrales de la fantasía y la realidad, algunas veces a paso firme y otras sólo en intento, es una enorme galería de imágenes que son, existen y viven cautivas entre el soporte del encuadre y nuestra capacidad de entendimiento.

Comprender la experiencia cinematográfica implica hablar de varios elementos – la gran mayoría – evidentes en nuestro acercamiento a la apreciación de un filme. El complejo cinematográfico, las butacas, el sonido y la pantalla, entre otros, son cosas que apreciamos sin mayor reparo en una visita cotidiana al complejo de exhibición, sin embargo, la relación que se establece entre tal complejo, el espectador y la manera en que el medio produce una reacción sobre este último, son cuestiones de las que poco o nulamente se ha hablado.

El cine en su naturaleza de espectáculo ejerce un cierto tipo de interacción frente a las grandes masas que representan su público alrededor del mundo. La actitud que adopta el espectador frente al medio cinematográfico y la reacción que provoca sobre éste, son factores fundamentales para entender – bajo una perspectiva distinta – al cine como un medio social. Más aún, cabría vislumbrar si el comportamiento del espectador en las salas de cine, no constituye en sí mismo un tipo diferente de comunicación, surgida directamente de las condiciones bajo las que se da la proyección fílmica, condiciones que podrían además, influir severamente en el comportamiento del espectador.

Nuestro acercamiento a las salas de exhibición cinematográfica lleva implícito la adopción de determinadas actitudes y el cumplimiento de ciertas condiciones que parecieran ya inherentes al encuentro del público con la muestra fílmica. Es prácticamente imposible encontrar en las salas cinematográficas individuos que acudan de manera solitaria, por lo regular la experiencia del cine refleja cierto mecanismo de socialización. La necesidad de acudir en compañía de otro u otros más, habla en sí de la manera en que el medio facilita la unión o

socialización de los individuos a través de posturas que adoptamos sin percatarnos siquiera.

Las condiciones bajo las que se da el contacto con el medio orillan a los individuos a no ser *uno* y enrolarse automáticamente en la conducta masiva del *público*. Si por una parte acudimos en conjunto en busca de un mayor contacto e interacción, lo cierto es que dentro de esos cuatro muros, el interés por lograrlo se desvanece, centrando la atención en captar el mensaje de la imagen y su movimiento.

Podría tratarse de una cuestión relacionada íntimamente a los efectos de la proxémica ¹ y la manera en que la espacialidad de uno y otro espectador logra la catarsis individuo – público o bien el efecto que la imagen refleja al construir una reacción kinésica que va más allá de la palabra para orientarse al mensaje que comunica el encuadre a través de la gestualidad y reacción del cuerpo, una reacción que es la retroalimentación al mensaje cinematográfico y a la vez informa el entendimiento de un solo espectador al público en general. Es únicamente la demostración de esta reacción lo que permite al espectador saberse uno en el marco del conjunto, de otra manera las respuestas al documento filmico por parte del público no lograrían hacer a éste tan diverso y plural. Erving Goffman integrante de la denominada Universidad Invisible ² dice:

“Cuando los individuos se encuentran reunidos en circunstancias que no exigen intercambio de palabras, participan de todos modos, lo quieran o no, en una cierta forma de comunicación. Ello se debe a que en toda situación se asigna una significación a diversos elementos que no están necesariamente asociados a intercambios verbales: hay que entender por ello el aspecto físico y los actos personales tales como el vestido, el porte, los movimientos y las actitudes, la

¹ La proxémica estudia la utilización del espacio y la forma en la que se establecen las distancias en relación a la comunicación.

² Se utiliza el término para hablar de las posturas y concepciones que dominan una disciplina científica, en este caso, se refiere a aquella surgida del seno de la Escuela de Palo Alto.

intensidad de la voz, los gestos como el saludo o las señales de la mano, el maquillaje del rostro y la expresión emocional en general”³

La intención aquí es dejar en claro una mecánica nueva de comunicación de la cual son en un momento dado todos los medios y en especial el cine partícipes. El comunicar va más allá de la relación directa entre dos individuos, en el que uno recibe y retroalimenta el mensaje a otro. Se trata ahora de una comunicación como concepto, como sistema cultural que adhiere al individuo y que se rige por una causa más flexible, donde la misma reacción retroactúa sobre la causa que promueven los medios. Un modelo orquestal de comunicación del que forma cada uno parte esencial y el conjunto es el engrane de un gran motor invisible. Una comunicación que fluye como reacción en cadena a niveles distintos.

El Multimedia y la Especialización Tecnológica

Todo ser humano a lo largo de su existencia busca la oportunidad de provocar a través de sus múltiples actividades, efectos que transformen tanto a los objetos que se encuentran a su alrededor como el modo de vida de aquellos que junto con él los comparten. Así como la naturaleza tiene la posibilidad de establecer gratuitamente ciertas reglas, de la misma forma el hombre se halla en la constante búsqueda de ese algo o alguien que le merezca provocar u originar cierto cambio a su estructura. Acerca de la actividad del ser humano, Diego Gutiérrez, cuya creación artística se basa en el uso de la tecnología dice:

“En todos los ambientes existirán hilos visibles o invisibles (obsesiones, deseos, miedos o intereses) que nos muevan a la acción. A suponemos en un lugar o escena específicos.

³ Bateson, *et al.*, La nueva comunicación, Barcelona, Editorial Kairós, 1994, p. 287

Encuentros y fugas de energía que definen y provocan la acción más allá de nosotros. Pueden ser armas, para defensa personal o para ser usadas en nuestra contra”¹

El carácter irreversible de la cotidianidad orilla al hombre a poner en actividad sus capacidades y aptitudes, logrando en la gran mayoría de los casos la invención de prácticas y estrategias que han hecho más accesible su paso por el mundo y el de todo aquel con el que se comunica e interacciona como cómplice de una misma tarea basada en el desarrollo de su espacio y su tiempo. Pareciera que la firme convicción por lograr un proceso o mecanismo distinto al original que trastoque las formas y los contenidos bajo los cuales logra organizarse como sociedad, es el objetivo único y constante que persigue durante su existencia.

Con el paso de los años, tales características se han modificado elementalmente frente a una capacidad de adaptación que en ocasiones surge espontánea, obligándolo a incrementar su inventiva en pos de más y mejores recursos que le permitan elevar su condición a un primer nivel mucho más efectivo y especializado. Algunas de estas necesidades llegan a manifestarse en acontecimientos referentes a diversos ámbitos del conocimiento humano, afectándole unas positiva, otras negativamente, pero siempre con la habilidad de trastocar las estructuras y sembrar las bases del cambio y su respectiva apertura a posibilidades y soluciones innovadoras.

Así, al final de una serie de intentos y necesidades, queda algo que es producto de las circunstancias y testigo de las mismas, basta hojear discretamente el tiempo para vislumbrarlo y entender en cada una de sus hojas el proceso de nacimiento, desarrollo y adaptación al siguiente capítulo de la historia. Cada objeto, elemento o cosa que surge, lleva impresa una circunstancia, un carácter

¹ Diego Gutiérrez, Exposición: RawHide: la verdadera historia del cowboy, Museo de Arte Carrillo Gil, 1999

irrevocable y permanente que es parte fundamental para explicar su origen y condición.

El devenir histórico en sus diferentes etapas ha dado grandes frutos y excelentes resultados dentro del rubro de la tecnología. Pocos elementos como el desarrollo tecnológico son capaces de explicar y mostrar a todo aquel interesado en el proceso de evolución del hombre y su sociedad, una visión tan clara y detallada de su condición, carácter y estructura. La tecnología es tiempo materializado que percibe logros suficientes para descubrir sus expectativas y prever el rumbo de los acontecimientos.

En el campo específico de los medios de comunicación, la tecnología juega un papel primordial en sus diferentes fases. Las expectativas apuntan declaradamente a un modo de cooperación entre uno y otro, estamos parados sobre terrenos ya cultivados en espera de nuevos torrentes de actividad e ingenio que desborden y produzcan encuentros, enlaces y usos distintos que mantengan vivo el interés y la intención de seguir cosechando.

Más que de forma, la evolución en los medios es de contenido, un contenido sin reglamentación que, intuimos, carece de esa naturaleza transformadora que todo mueve y crea en la mayoría de los casos en forma extraordinaria.

La especialización que caracteriza a los medios es producto de la búsqueda incesante por compartir su carácter a otros. Dicho de otra forma, su movimiento es consecuencia de la fuerza que sobre uno ejerce el otro y la competencia desatada por abarcar más rubros.

Desde la aparición de las ondas electromagnéticas, la televisión a color o el sonido digital, prácticamente es nulo el asombro que por su parte cada medio ha podido provocar en la imagen que ilustra su tiempo. El ingenio que a momentos

caracterizó la investigación tecnológica, parece no crear más foros de exposición ni tener capacidad alguna para seguir el ritmo que en algún momento ella misma marcó. No obstante, si enfocamos algún punto alrededor, veremos que no todo permanece estático e inmanente, el camino que unifica criterios y promueve cooperación, parece ser la ruta que seguirá el desarrollo global en los próximos tiempos.

En efecto, la especialización que surge de los medios es el efecto de la íntima relación establecida entre uno y otro para crear sistemas y estructuras distintas que innoven y provean de una presencia joven al producto de su esfuerzo. De esa fuente que conjuga y multiplica es que surge la era del *multimedia*.

Unidad, intercambio, interacción o diversidad, palabras todas que podrían definir casi a la perfección la situación que raya el panorama actual. Un carácter cosmopolita se filtra por sus entrañas al instante dando paso a hábitos, costumbres y formas de apreciación muy diversas con efectos igual de variados que finalmente le enriquece y dota de nuevas experiencias.

Los sistemas multimedia logran concentrar el mérito de cada frase que le compone, la integración de las formas evolucionadas, el refinamiento del uso y el ruido que producen al contacto, es lo que le hace ser y deja transmitir en un mismo tono y en un solo sentido. La imagen y el sonido en sus múltiples vertientes adquieren un formato distinto bajo la integración de los medios; el mensaje consecuencia no es ninguna de sus partes sino la mezcla posible de uno y otro que logra establecer un entendimiento multidimensional, donde cada dimensión es la esencia de cada recurso: texto, fotografía, video y cine se rigen por la línea gráfica del diseño.

El conjunto si bien caos, también es orden, implica más que encimar y llenar espacios vacíos, el objetivo es justificar cada opción utilizada, explorar *uno*

en función del *otro*, construir el mensaje y la intención del mismo con base en un objetivo previamente definido y estudiado, de esa finalidad y ese proceso de ordenamiento, dependerá la efectividad de la información transmitida.

En la oportunidad que ofrecen los sistemas multimedia, también lleva inserto el riesgo de perderse en la complejidad y trastocar el objetivo inicial, la manera única de librar positivamente el obstáculo, es respondiendo al ¿qué? y ¿para qué? de cada medio utilizado sea cual sea éste. No podemos pretender que cada elemento por sí solo actuará en la forma precisa en que el mensaje destino lo requiera, sin orden alguno que le sirva de orientación y que, como todo en la naturaleza surja de manera lógica y espontánea.

En términos más sencillos, la práctica artística del performance sería lo más cercano a la forma en que el multimedia echa mano de todos los recursos a su alcance para lograr transmitir el mensaje efectivamente. Luces, formas y movimiento, son elementos que la escenificación del performer mezcla en la construcción de un contenido más complejo y menos literal.

En el caso de un producto multimedia la utilización de tales recursos va más allá de la complejidad o sencillez del mensaje, obedece más bien a la necesidad de hacer fluir la información de una u otra manera según sus características lo dicten. Un mensaje que podría ser dado en una simple frase, puede resultar bajo el marco de la multiplicidad, un mensaje más incluyente y mejor expuesto. Se trata pues, ante todo, de definir el tipo de información y la finalidad perseguida al transmitirla, es precisamente en el rubro de la comunicación que éste y otro tipo de tecnologías han aplicado sus mayores esfuerzos.

Podemos ver claramente como es que la actividad de los medios de comunicación llámese radio, televisión, prensa o cine, está claramente condicionada a los avances que en el panorama tecnológico se promueven con vistas a lograr un mayor alcance y difusión.

El caso más relevante apreciado a últimas fechas, es sin duda, la red de información mundial (Internet), cuya rapidez, cantidad y variedad de contenidos brincan de un lado a otro instantáneamente. Miles de posturas enfoques y opiniones en él se mezclan haciéndolo casi de manera infalible la vía más libre y plural jamás vista dentro de la invención tecnológica enfocada a la comunicación.

Otros, como los sistemas de realidad virtual de recreación extrasensorial - y sus múltiples ramificaciones - poco han podido hacer por sí mismas frente a su condición poco accesible para el común de la sociedad, y cuyo resultado es más óptimo en el ámbito de actividad científica que en el ejercicio causal plenamente activo y espontáneo de la esfera comunicacional.

En el caso del multimedia, la propia aplicación que complementa este escrito, es solamente uno de los primeros pasos dados con vistas a lograr un mejor entendimiento de la información. La diversidad de aplicaciones y el punto cumbre de éstas aún está por llegar. Un trabajo de esta índole persigue explorar y aplicar las nuevas tecnologías al campo de la educación y muy en particular al del ejercicio docente a nivel universitario.

Así como todo alrededor que es objeto de estudio e investigación se encuentra en estado de mutación y constante proceso de adaptación, en las mismas circunstancias es que se orientan los métodos de enseñanza empleados al día de hoy. La búsqueda y apertura a posibilidades hasta el momento no ejercitadas se plantea como la ruta a seguir en los próximos años. Y es que no podemos permanecer ajenos a la velocidad con que se crean y desarrollan los cambios alrededor, las condiciones políticas, sociales, económicas y culturales se integran — aunque no siempre de manera satisfactoria — día a día al nacimiento de nuevas estrategias y caminos presentes en las diferentes esferas del conocimiento.

El mayor reto en el estudio de la comunicación y de todos aquellos involucrados en el campo de las ciencias sociales, consistirá en demostrar su supremacía por sobre cualquier tecnología, como el factor principal en la realización de tales métodos, dentro de una mecánica activa de intercambio y cooperación mutuas donde cada uno tome del otro lo necesario para desarrollarse y sentar las bases de un crecimiento firme y perdurable.²

Cabría en todo caso definir plenamente bajo qué rubros se daría esa integración de factores a los ya conocidos y aceptados por la sociedad actual. El error más grave reside en la forma inconsciente en que determinadas prácticas son adheridas sin más, a la actividad cotidiana. Existen pocas posibilidades de erradicar de manera absoluta y definitiva los contenidos que por muchos años han sido el único camino sin ser mínimamente cuestionados.

Retomar lo propio y transformar lo debido en la consecución y logro de unidad, es el enfoque que las ciencias sociales deben emplear alrededor de una actitud dispuesta, incluyente y tolerante. Las grandes transformaciones en la humanidad son también cuestión de paciencia y perseverancia y todo elemento parte de la misma que merezca trascender en las diferentes etapas comprenderá el proceso que habrá de afrontar y el tiempo que le tomará obtener buenos resultados. Es cuestión de adecuar los nuevos usos y costumbres a los ya establecidos, tras la convicción de refrendar su capacidad modificadora y respetar su naturaleza inherente adaptándola a diversas opciones que le resulten igualmente satisfactorias.

¿De qué manera el ser humano afronta los cambios?, ¿de qué es producto su asombrosa capacidad de transformar todo al instante? Al sur, al norte, sobre la tierra o debajo de ella el empuje de su naturaleza que todo intuye y todo permea se desborda creciente, acechante y ansiosa de producir encuentros que le

² Cfr. Pablo González Casanova, Los desafíos de las ciencias sociales hoy, en Las Ciencias Sociales en los años noventa, UNAM, 1991.

enseñen, contactos que le retribuyan y experiencias que le enriquezcan y reafirmen de alguna forma el sentido que lleva impreso su existencia.

El hombre es alimento del que todo y todos consumen, los caminos que forja su movimiento se transcriben en lecciones de vida que saturan la mente de nuevas ideas y necesidades, de grandes expectativas y ansias de crecimiento. La realidad que *es* vive orgullosa de esa otra *existencia* que del hombre y su sensibilidad es fruto, una totalmente distinta, libre y reconfortante que son su voluntad y sus ganas materializadas en sublimes imágenes de las que sólo el tiempo es testigo afortunado.

CINESTECIA: Hacia la Construcción de una Propuesta Útil

La finalidad que persigue la elaboración de un trabajo terminal de esta índole es mejorar la práctica docente a través de la inserción de nuevas herramientas y métodos de enseñanza. Se trata fundamentalmente de analizar hasta qué punto los ya por demás conocidos recursos educativos pueden seguir cumpliendo con la difícil y compleja labor de transmitir el conocimiento adecuadamente.

La realización de un compacto multimedia bajo las circunstancias en que ésta se da, responde a la necesidad declarada de encontrar sistemas distintos que mejoren y diversifiquen las estrategias docentes empleadas a nivel universitario, y de manera particular, el ámbito de la investigación comunicacional que percibe el estudiante de ciencias sociales.

Comprender el amplio círculo de relaciones humanas y la afección recíproca a través de la captación del mensaje son premisas esenciales en el proceso de planeación de una labor como esta. El objetivo primordial que persiguen los resultados de nuestra actividad es encarar firme y directamente la serie de fallas y carencias que presenta la enseñanza educativa con la exposición

de propuestas y soluciones materializadas en las dos partes que constituyen este trabajo.

La ventaja inicial que nos dio el haber sido integrados a una mecánica docente como la que todos conocemos, fue la oportunidad de analizarla y comprenderla. Un proceso en el que si bien se encontraron fallas, también se distinguieron grandes aciertos que sembraron en nuestras mentes la inquietud por contribuir a su mejoramiento y hacer más efectiva y gratificante la experiencia universitaria.

Las condiciones primarias bajo las que entramos en contacto con nuestra enseñanza mostraron desde un primer momento cierto carácter de rigidez y sobriedad que poco o nada tenía que ver con el carácter diverso que confería al objeto de estudio en cuestión. El ámbito de las relaciones humanas, el contacto de un individuo con otro, su vínculo con los medios y todas las relaciones resultantes de la mezcla entre unos y otros, contradecían firmemente el sentido y la dirección en que eran presentadas.

El carácter espontáneo del que surgen las relaciones interpersonales parecía consecuencia de un proceso previamente planificado que daba la maravillosa posibilidad de ser corregido y aumentado al momento como si en el marco de la interacción social en que ocurren eso fuera posible. Imaginar siquiera el establecimiento de un vínculo comunicativo como una serie de pasos enumerados y condiciones previamente definidas, resultaría una tarea poco alentadora que dudamos pudiera concretarse y llevar a feliz término.

El presente trabajo persigue concientizar – aunque sea de forma muy somera dadas sus características y finalidades – acerca de las relaciones de afección que se establecen entre alumno y profesor y de lo importante que éstas resultan en el correcto entendimiento de uno y la labor desempeñada por el otro.

La experiencia adquirida durante cuatro años de estudio nos ha dado lo necesario para emitir un juicio respecto a la actividad docente, la mecánica ejercida en este rubro, ha logrado enseñar e informar - hasta cierto punto - de manera parcial bajo un flujo unidireccional. No se confunda esta aseveración como la afirmación de haber adquirido un conocimiento provisional e insuficiente, por el contrario, ha sido precisamente este ejercicio lo que nos permite ahora proponer y valorar las prácticas afrontadas e intentar ensayarlas con vistas a su mejoramiento.

Cada objeto alrededor es dueño de información transmisible o conocimiento dispuesto y expuesto, sobre todo, a ser adquirido. Son las cosas que se aprenden bajo esta perspectiva las que finalmente logramos comprender mejor gracias al contacto que establecemos con ellas y la oportunidad de ensayar conforme nos desarrollamos logrando una visión diferente y más acertada del espacio circundante. Es así que sólo la experiencia de nuestro contacto es responsable del aprovechamiento de ese espacio y su respectivo conocimiento.

En el ámbito de la comunicación y el papel que ésta desempeña en la actividad docente, sucede lo mismo. Cada individuo es portador de información distinta que digiere de muy diversas formas y transmite en direcciones aún más variadas, debemos entender que gran parte de nuestra comprensión entra en juego con todo ese bagaje cultural previamente adquirido durante años, acumulación que por sí sola implica una condicionante para obtener un conocimiento más útil y objetivo.

Así apreciadas las cosas, alumno y profesor no pueden ni deben limitarse a cumplir un papel que, perdido en la costumbre, va en detrimento del intercambio y libre expresión de ideas. Nada como la apertura a la diversidad para unificar criterios y crear verdaderas soluciones que modifiquen el flujo lineal bajo el que se conducen emisor y receptor en el proceso comunicativo.

La utilización de nuevos instrumentos que sirvan de soporte en la práctica educativa, está destinada a sacudir las estructuras y originar caminos distintos de conocimiento que puedan ser transitados fácilmente por todo aquel interesado en obtener una mayor y mejor información.

En el caso específico del producto multimedia presentado, la premisa fundamental que ofrece se enfoca en la necesidad de información de cada usuario y en la forma en que éste quiere adquirirla; nadie mejor que el propio individuo para determinar los medios por los cuales adquiere y logra entender la información efectivamente. Según su propia capacidad de asimilación y reciclaje, será el nivel de eficiencia y eficacia con que el sistema multimedia en cuestión, podrá interactuar y surtir efecto positivo sobre el estudiante.

La estrategia definida para lograr la consecución del objetivo es muy simple. La atención e interés que del usuario logre captar, dependerá directamente de la habilidad de sus sentidos para descifrar el mayor número de mensajes al ritmo que ellos mismos marquen y con la posibilidad extraordinaria de accionar el mecanismo una y otra vez mientras sea necesario.

El carácter práctico del producto multimedia exige una exposición de información clara, directa y concreta. La capacidad de síntesis permite además integrar a las diferentes partes inmiscuidas en el proceso educativo bajo una labor de práctica y actividad equitativa que se refleja rápidamente en el aprovechamiento del usuario.

Podría pensarse que debido a los recursos técnicos necesarios para ejecutar la aplicación, es forzoso contar con una mayor infraestructura en conexión directa al número de usuarios presentes dentro del salón de clase, sin embargo, donde las condiciones son definidas plenamente por un usuario que decide el cómo, el cuándo y el dónde de su acercamiento con el sistema, basta en este caso, una computadora y un producto como el aquí presentado para descubrir las

posibilidades e interactuar ya sea con el individuo o el conjunto interesado en la adopción de nuevos métodos de enseñanza.

Es muy importante subrayar que el disco compacto presentado no pretende sustituir en forma alguna la autoridad y presencia del personal docente como el elemento que determina los pasos, estrategias, objetivos y posibles instrumentos a emplear en la consecución de los mismos, es, como su nombre lo dice, una aplicación, un soporte cuyo objetivo es absorber y cumplir con las necesidades de informar y ser informado por parte del docente y el alumno respectivamente.

Más allá del mérito que representa un producto multimedia como factor tecnológico integrado a la educación, el objetivo que persigue es analizar una de las tantas corrientes del conocimiento dentro del medio cinematográfico como lo es su técnica a través de su principal materia prima de la cual parte toda idea y creación: la imagen.

La realización de un compacto multimedia se origina tras la comprensión del hecho de que nada ni nadie más que la imagen misma es capaz de explicarse y justificar sus formas y contenidos; la imagen es visiblemente movimiento que provoca acción y efecto espontáneos. La acción de los objetos que en ella apreciamos se crea y afecta natural y recíprocamente como todo elemento a nuestro entorno del cual retoma su apariencia.

De tal forma, tras especificar nuestro objeto de estudio y cumplir con todas las etapas requeridas en la labor de investigación¹, nos dimos a la tarea de buscar dentro de toda esa serie valiosa de documentos filmicos, aquellos que explicaran clara y fehacientemente las bases técnicas propias de un documento cinematográfico.

¹ Vid. Raúl Rojas Soriano, Guía para realizar investigaciones sociales, México, Plaza y Valdés , 34 edición, 2000.

Los encuentros y desencuentros se dieron casi de forma inmediata, la diversidad de usos y técnicas empleadas en el proceso de desarrollo del cine eran infinitas y prácticamente imposibles de mostrar en su totalidad dentro de la producción multimedia. Paso siguiente a la apreciación y conocimiento de esa diversidad – que por sí sola constituye una experiencia enriquecedora – nos topamos con la difícil tarea de decidir dentro de la variedad de imágenes producidas, aquellas que resultaran claramente representativas de la técnica cinematográfica y que por el efecto apreciado en pantalla dieran muestra de un uso particularmente virtuoso digno de ser difundido y analizado en el marco de la enseñanza fílmica.

En este sentido, de manera previa a la búsqueda del documento fílmico, ya se tenía idea del tipo de imágenes que obtendríamos. Gracias al bagaje de imagen cinematográfica que en su momento tuvimos la oportunidad de apreciar en la asignatura de *Técnicas de Información por Cine* impartida en la carrera de Ciencias de la Comunicación, la selección de los posibles filmes a integrar al producto multimedia se dio de manera más sencilla y rápida puesto que éstos contenían propuestas técnicas útiles para el cumplimiento del objetivo principal de su ejemplificación en imagen.

Una vez concluida la labor de selección de imagen, el siguiente paso a dar consistía en recopilar un marco teórico que le sustentara y explicara claramente. En el proceso de búsqueda y análisis informativo nos encontramos con miles de concepciones distintas acerca de la técnica en el cine. El mayor logro alcanzado en esta etapa consistió en englobar e incluir la diversidad de criterios bajo uno solo que superara la parcialidad que contenían sus partes, esto obviamente requirió de varias sesiones de revisión, corrección y eliminación informativa de las que surgió el producto teórico final.

Es preciso dejar perfectamente establecido que esta etapa de la aplicación multimedia se dio en función del entendimiento de la imagen. La información

seleccionada al final del proceso y su posible efectividad en la transmisión de conocimiento – etapa aún por comprobarse – se da en relación directa al contenido de la imagen. El producto presentado es un trabajo académico de índole totalmente distinto, desde el soporte mismo hasta la forma en que son presentados sus elementos, la fórmula está dada en función exclusiva de la imagen. El marco teórico que incluye se asimila tanto por el producto como por nosotros, como parte importante de un arduo proceso de búsqueda por hallar formas distintas y menos sobrias de explicarla. Los medios de que hacemos uso para entenderla, más que ser la fuente principal que la sustenta, son el factor complementario de un elemento que se explica y fundamenta por sí solo.

El lugar que ocupa el marco teórico en la elaboración del multimedia se justifica y entiende dentro del marco mismo del objetivo primero y más importante por el cual surge: permitir a la imagen cinematográfica ser comprendida por el efecto de sus propias formas.

No hay porque tratar de entender la imagen en el concepto que de ella tienen otros, cuando la imagen misma es dueña de una verdad, un origen y una historia.

Otro de los criterios que aplicaron en la selección de información, consistió en realizar una producción multimedia incluyente que contara con imagen filmica procedente de distintos lugares y distintos tiempos. En ese proceso de conocer gran parte de los documentos cinematográficos, hubo algunos que llamaron nuestra atención por ser evidentemente representativos de su época, lugar de origen o bien surgidos en el seno de alguna determinada corriente presente en su momento en distintos ámbitos de la actividad artística.

El multimedia contempla la posibilidad de ser apreciado y conocido no sólo dentro del marco de la enseñanza cinematográfica impartida en la Universidad

Nacional Autónoma de México y en nuestro país, por el contrario, el sentido universal y la pluralidad de sus contenidos persigue la finalidad de ser una herramienta útil, un instrumento universal que ofrezca la ventaja de dar a conocer en un punto y otro, la perspectiva y técnica cinematográficas empleadas en diferentes partes del mundo. Extraer un conocimiento que englobe las posibilidades y perciba la aportación de cada una es fundamental para que el trabajo realizado cumpla sus expectativas.

Una vez terminada la etapa de selección nos topamos con un obstáculo que había pasado inadvertido al momento de tomar la decisión final: la facilidad o dificultad con que obtendríamos esos filmes. Dadas las diferencias espaciales y temporales de cada uno, la tarea de acumular información visual requirió de una búsqueda exhaustiva en todas las fuentes de información disponibles. Al paso del tiempo esa primera selección se fue modificando ante la imposibilidad de obtener ciertas imágenes. Sin embargo, se provocó el encuentro afortunado con otras que hasta ese momento no habían sido contempladas, acumulando información profundamente valiosa que enriqueció nuestra labor a favor de un producto multimedia de mayor alcance.

Al concluir la búsqueda en diferentes lugares e instituciones, se estructura una lista definitiva de 13 filmes, a saber: La llegada del tren (Louis Lumière, 1895), El Viaje a la Luna (George Méliés, 1902), El gran robo al tren (Edwin's Porter, 1903), El Gabinete del Doctor Caligari (Robert Wiene, 1919), El Acorazado Potemkim (Eisenstein, 1925), Metrópolis (Fritz Lang, 1926), ¡Que viva México! (Eisenstein, 1931), Roma: Ciudad Abierta (Rosellini, 1945), El Compadre Mendoza (Fernando de Fuentes, 1933), Cero en Conducta (Jean Vigo, 1933), El Ciudadano Kane (Orson Welles, 1941), María Candelaria (Emilio "El Indio" Fernández, 1944), La Soga (Alfred Hitchcock, 1948) y La Ventana Indiscreta (Alfred Hitchcock, 1954) de los que se obtuvo una copia original en formato video para iniciar una segunda etapa selectiva, consistente en la localización de

fragmentos de filme a utilizar en la exposición técnica de la imagen cinematográfica.

Cada uno de ellos debía mostrar y explicar por sí solo el aspecto técnico correspondiente, de una manera clara y precisa contrarrestando el nivel de subjetividad propiciado por la lectura de la imagen dada la estrecha similitud entre algunos de ellos.

Se retoman así aspectos importantes de la filmografía mundial como el conflicto de la imagen en Einsenstein,² la espontaneidad de Rosellini³ y la corriente artística a la que pertenece la plástica mexicana al puro estilo figueresco⁴ solo por mencionar algunos.

En el ir y venir de nuestra labor e interés por facilitar los elementos necesarios para comprender el efecto total apreciado en pantalla, se descubren siempre usos y formas afortunadas que hablan de un sentido distinto, la técnica peculiar con que cada imagen y su movimiento se convierten funcionales, es un método, un estilo que siempre aporta, descubre y transforma la rigidez del encuadre. Es una labor que invariablemente deja un buen sabor de boca, el mundo de posibilidades que encierra la técnica, motiva – como pocos elementos – a entender su punto de partida y estrategia empleada en la imitación de la realidad. Obliga a cuestionar además, el subtexto de la imagen que es y siembra

² Las imágenes cinematográficas bajo la perspectiva einsteiniana, no se unifican ni superponen, en realidad chocan entre sí, produciendo un efecto claramente expresivo que no se encuentra implícito en ninguno de los fragmentos de imagen objeto de montaje.

³ En 1945 la producción italiana se encontró repentinamente con filmes que oponían al espectáculo artísticamente realizado en los estudios y elaborado sobre los estereotipados rostros. La crónica desnuda de los acontecimientos reales captados fuera de los sets, en lugares auténticos, muchas veces interpretados por personajes anónimos que asumían impresionante y dolorosa intensidad. El estilo neorrealista sacrificaba la pulcritud técnica ante la increíble eficacia de la idea firme y directa.

⁴ El estilo de Gabriel Figueroa en materia de composición y perspectiva, está basado en un estudio sistemático de maestros de la pintura como Rembrandt y de manera particular de Leonardo Da Vinci, desarrollando conceptos y estilos muy claros; sus emplazamientos de cámara respetan las líneas clásicas de la estructura áurea, y conciben el espacio como un conjunto de volúmenes y una confrontación constante entre la figura y el fondo.

la duda de si todo obedece e interrelaciona en un sistema invisible de afección constante.

La técnica es a la imagen cinematográfica, lo que todo objeto en caída es a la gravedad, siempre presente y siempre guía le asigna un rumbo, una dirección y un movimiento al objeto que manipulan. Materia prima dispuesta, imagen y movimiento se entienden y justifican dentro del marco de su naturaleza, no cautiva ni accidentalmente a la fuerza, sino en la libertad que su ingenio decide imprimir a su apariencia.

Es siempre un júbilo comprender a través del análisis del documento, los miles de usos y formas empleadas algunas veces con franqueza y otras con ligereza la construcción del sentido en la imagen cinematográfica. La técnica tan vasta y tan variada, comprende y provoca la creación de fórmulas infalibles en la persecución de tal objetivo. Comprender, aún en su forma más literal la acción que ejerce sobre la imagen, es adueñarse de la brecha que conduce al camino de la creación afortunada y la genialidad interpretativa, porque la técnica es también una forma de interpretar la imagen.

Para cada aspecto técnico presente en la creación de un filme, se extrajo un segmento de imagen en movimiento que le representa fielmente. La selección de este imagen representativa fue un proceso estricto que no permitió de forma alguna confusiones o entendimientos a medias, la labor consistió en analizar en toda su magnitud la información técnica de la imagen y asentarla firme y coherentemente al marco teórico ya dispuesto en la etapa anterior.

Fue una labor particularmente absorbente, puesto que de 120 minutos, tiempo aproximado de un producto cinematográfico, se eligieron apenas entre 10 y 50 segundos – esto en la mayoría de los casos, aunque algunos filmes sostienen la explicación hasta de cinco aspectos técnicos – para ejemplificar un uso

determinado y cumplir con el objetivo principal de hacer un trabajo válido y efectivo en la enseñanza cinematográfica.

Elaborar un multimedia implica en un sentido estricto, mostrar a través de él, lo mejor de todos y cada uno de los elementos que lo componen y dan razón de ser. No se presta a facilitar la causa sino a englobar el efecto nacido de la especialización de cada uno de ellos; el mejor y más evolucionado recurso de aplicación donde cantidad es sustituida invariablemente por calidad.

Tener la oportunidad de explorar las múltiples posibilidades de la técnica cinematográfica en un trabajo de esta naturaleza es gratificante, deslindar uno a uno los elementos que conforman una idea o un significado previamente descrito en un guión de producción y percibir el matiz nuevo que adquieren casi espontáneamente en la pantalla cinematográfica más allá de la palabra escrita, es la única oportunidad que se tiene de apreciar el filme en todo su esplendor. La imagen filmica sólo se muestra y aprecia de forma libre y total en el contexto espacial y soporte técnico para el cual se construye, la sala de exhibición y la proyección del documento en el cinematógrafo, logran transmitir en su punto más alto la riqueza y diversificación de la imagen movimiento.

Es la técnica un conjunto de herramientas fundamentales para entender y apoyar el significado del filme, aún cuando éste construye imágenes cuya lejanía temporal y circunstancial con el presente, dificulta la lectura y comprensión del documento. La técnica provee de sentido y coherencia a la imagen que posee aún cuando éstas se observan ajenas a las características de nuestro tiempo y espacio; el ritmo al que toda compleja historia o simple relato fluye virtuosamente a través del movimiento.

La tarea de seleccionar el material cinematográfico que serviría de soporte en cada caso, estaba prácticamente terminada. La mayoría de las cuestiones técnicas a tratar, tenían ya su justificación en imagen – movimiento, aunque un

multimedia siempre acarrea contrariedades frente a la herramienta de programación que es empleada para atribuirle el carácter de *aplicación*.

De tal forma, asimilamos conforme se elaboraba el trabajo, la importancia de sintetizar en la mayor medida posible la información recopilada para lograr un adecuado funcionamiento del producto. Es así que se adecuaron los datos previstos al soporte técnico y se conformó la ejemplificación definitiva en material video, cuadros de película extraídos directamente del documento e imagen fija digitalizada requeridos por el propio sistema. Elías Levin Rojo, colaborador del Museo de Arte Carrillo Gil, dice:

"Al detener el movimiento de las imágenes cinematográficas se les ha dado un carácter diferente que propone reconsiderar sus cualidades estéticas. Las piezas adquieren valor propio, fuera del contexto dramático que les dio origen. Se han seleccionado ciertos instantes representativos de un acontecimiento no al modo de la pintura de tema religioso, donde se intenta capturar y representar lo más significativo de una serie de acontecimientos, sino a la manera de una instantánea fotográfica. La imagen detenida permite una nueva lectura de los valores que permean la secuencia cinematográfica"⁵

A partir de la inclusión de imagen fija y demás modalidades, se origina un tipo distinto de acción que también provoca sentido y adquiere tonalidades diversas. La separación del conjunto implica simplemente la abstracción de la realidad cinematográfica que abre las posibilidades de un mejor entendimiento y aporta nuevas fórmulas de análisis y construcción.

Efectivamente, nada como el estudio de la unidad mínima para comprender los efectos del conjunto. Sólo la parte que se asimila en la totalidad como dueña de un valor y sentido propios es capaz de transgredir la forma y evocar la armonía

⁵ Gabriel Figueroa y la pintura mexicana, México, Museo de Arte Carrillo Gil, 1996, p. 26.

en el umbral del movimiento que le une a otra. La imagen que permite ser explicada dentro de una secuencia, es imagen fragmentada por la cohesión del tiempo – velocidad del fotograma – más nunca invisible ni olvidada, ni por su relato ni por su efecto.

El multimedia incluye dos modalidades distintas de imagen fija. En primer término encontramos a aquella imagen procedente del producto filmico y cuyo uso responde exclusivamente a la necesidad de ejemplificar la técnica y que, como subrayamos, corresponde a un solo cuadro o fotograma de una secuencia específica del filme.

Por otra parte, con el afán de proveer de una mayor diversidad al producto, se acumularon imágenes que no pertenecían necesariamente a alguno de los 13 filmes de la selección final, por el contrario, el mosaico de imágenes presentadas confluyen en una variedad de estilos y formas procedentes de circunstancias y objetos totalmente distintos. Algunas de ellas merecieron conformar el conjunto de información en imagen fija, más allá del filme del que procedían, puesto que cumplían con los requerimientos obvios para enriquecer el bagaje visual del multimedia como herramienta de análisis.

Gran parte de la imagen fija recopilada fue resultado de la consulta realizada en diferentes fuentes – principalmente bibliográficas -. Se descubrieron documentos nunca antes vistos, con criterios y finalidades distintas, sin embargo, en todos y cada uno de ellos existía información que merecía ser retomada y aplicada al ejercicio del conocimiento de la técnica. Imágenes de filmes concebidas fuera del proceso de producción lograban captar en un solo instante, la esencia del filme en cuestión sin necesidad de corroborar la totalidad a la que pertenecían y aunque muchas de ellas no serán desafortunadamente parte del compacto, confiamos plenamente en que las ahí acumuladas servirán a la consecución del objetivo que se persigue.

Respecto al corto animado en tercera dimensión que presenta el multimedia, su utilización obedece básicamente al compromiso de mostrar en su forma más cercana, los distintos espacios que conforman el encuadre cinematográfico. La sensación de recorrido de los espacios que plantea la animación tridimensional del encuadre, persigue reproducir la visión del ojo humano en su forma más aproximada frente al cuadro que sirve de soporte al fotograma en movimiento.

La idea de presentar los espacios en el ámbito de un complejo cinematográfico es el punto de partida *evidente* para explicar *otro* que no lo es tanto; es un hecho que todo espectador aprecia la pantalla frontal que capta su atención, más rara vez se cuestiona como es que se presenta la información del filme en el mismo.

El carácter tridimensional de la explicación espacial del encuadre en el multimedia, está sujeto a mostrar directamente la perspectiva de un espectador frente a la organización de los objetos en pantalla, aparte de proponer una mecánica más dinámica e ilustrativa con base al lugar que ocupa cada elemento – incluido el público – en la experiencia cinematográfica.

El cúmulo de información obtenido hasta ese momento de las etapas ya descritas, se relaciona directamente con el método empleado para demostrar el manejo de esa técnica. Cada fragmento de filme, fotograma, imagen digitalizada y corto animado, tienen a su cargo demostrar alguno de los elementos que la constituyen por medio de la explicación estrictamente descriptiva de su contenido, que exponga con rigor el tecnicismo en turno.

La información recabada en el multimedia está organizada de manera secuencial, se parte de lo particular – o sencillo – a lo general – o complejo – con el objetivo único de enriquecer conforme se avanza en el contenido, la aplicación de la que son parte. El lugar que ocupa cada tecnicismo en el multimedia es

determinado por el entendimiento que se requiere tener de unos para comprender otros que en conjunto se muestran más complejos.⁶

Así pues, de acuerdo a ese orden es que se echó mano de conceptos distintos para describir el uso de la técnica en las imágenes fuera cual fuera su naturaleza. Explicar cada objeto, intención o movimiento de la imagen a partir del lugar de exposición de su tecnicismo en el multimedia, representó una labor por demás compleja que requiere de conocer cabalmente la técnica en la cual se basa. Era imposible hacer referencia a aspectos técnicos que facultados por la organización informativa de la aplicación, no habían hecho acto de presencia y de los cuales – por lo tanto – no se tenía conocimiento alguno.

La información necesaria para realizar este trabajo debía de presentarse haciendo uso correcto de los medios que integrarían la aplicación, parte de ella sería dirigida al usuario en forma de texto, video, imagen fija y animación, cuyo proceso de búsqueda, recopilación, selección y organización, ha sido ya ampliamente expuesto, no obstante, quedaba un medio más por contemplar en la mecánica de interacción: la locución.

El mensaje transmitido a través de la locución sería precisamente el análisis descriptivo del que hace un momento hablábamos, ello obedece básicamente a dos aspectos. El primero de ellos, darle un carácter más personal a la información transmitida como muestra del conocimiento producido por sus realizadores y, segundo – probablemente más importante – captar la atención del usuario a través de sus múltiples sentidos, en este caso el oído, sin demeritar efectividad a aquella otra transmitida por la imagen – cualquiera de sus modalidades – y en lo cual entra en función el sentido de la vista.

⁶ Para comprender el tecnicismo de secuencia es necesario entender los dos elementos técnicos que la componen: toma y escena.

Cada mensaje hace uso tanto del lenguaje de la imagen (técnica) como del habla que la explica (locución) bajo un marco de compatibilidad en el que cada uno ocupa su lugar correspondiente. Tan importante es distinguir la masa como sus contornos para poder entenderla.

Si bien para muchos, el lenguaje visual no requiere de ningún otro elemento adjunto para ser explicado y entendido, también es cierto el hecho de que la palabra emplea métodos y técnicas distintas que complementan su entendimiento. No es una fracción del lenguaje de la imagen, pero aún así, es necesario para entender a sus partes como elementos de un conjunto por medio de su descripción. Bajo esta perspectiva no existe distinción alguna para el entendimiento, las posibilidades que cada forma de lenguaje ofrece complementan naturalmente la comprensión de los individuos, sin orden o sucesión alguna que anteponga a uno antes o después del otro.

Se emplean imagen y locución para complementar a la vista con lo que el oído capta y perfectamente explica. Para ser más claros, la voz en off producto de la locución, explicaría paso a paso todas y cada una de las características y movimientos de la imagen de manera sincrónica a la que ésta sirve de ejemplo para la comprensión del tecnicismo. El objetivo es muy sencillo: crear un procedimiento que logre complementar un sentido con otro en pos de una mejor recepción del mensaje.

Se contaba pues, prácticamente con toda la información dispuesta a conjuntarse bajo la magia del multimedia, restaba sólo una cuestión para iniciar la etapa de programación final del producto; adecuar esa información a la naturaleza del soporte, es decir, digitalizar los medios.

En el caso del filme en formato video el procedimiento fue sencillo.⁷ Con la ayuda de una tarjeta receptora de video se logró cambiar el soporte de las imágenes y disponer de ellas de acuerdo a los requerimientos del sistema. Las herramientas software que en su momento expondremos, dieron la posibilidad de adecuarlas y manejarlas según las necesidades de la información, incluida la extracción de cuadros del filme que cumplirían la función de imagen fija.

Respecto a este último punto, se inició un proceso de escaneo profesional para conservar en la mayor medida posible la calidad y nitidez de la imagen. Se digitalizaron alrededor de 180 fotografías para tener mayores posibilidades de selección y contar con material de reserva en posibles contrariedades.

La digitalización del audio se dividió en tres etapas. La primera de ellas corresponde a la conversión de la señal análoga de los fragmentos de filme seleccionados, puesto que era fundamental ofrecer al usuario la oportunidad de escuchar los audios originales procedentes de la imagen cinematográfica.

En segundo término, el proceso de digitalización de la locución se realizó directamente, esto es, en el preciso instante en que la voz se originó, ésta se insertó por medio de una tarjeta receptora de audio en la herramienta principal de trabajo para su posterior reajuste y equalización según la función interactiva del multimedia.

El mismo proceso se instauró con la tercera de las etapas consistente en la inserción de la música que serviría de marco al desarrollo de la aplicación. Una vez seleccionada, se buscó adecuarla de manera sincrónica al movimiento percibido en la pantalla facultado por el diseño y programación de la información.

⁷ En el video digital las señales electrónicas que representan los colores primarios componentes de la imagen se traducen en bits para su almacenamiento en la memoria del ordenador y las imágenes se desarrollan bajo el control de un instrumento dotado de una flexibilidad casi humana.

El criterio selectivo en este sentido persiguió concebir el audio – música como un instrumento complementario en el cumplimiento de las expectativas referentes a la enseñanza; se trataba de incluir sonido que se leyera y asimilara al compás de los elementos presentes en cada una de las pantallas sin restarles importancia y permitiendo una clara comprensión de la información visual.

No existe el riesgo de que este medio complementario se asimile en un momento dado como un obstáculo puesto que su inclusión afecta únicamente a aquella imagen producto del diseño y de la mecánica de interacción, además de sugerir un desarrollo más ágil y dinámico de la aplicación. La música permite distinguir el paso de un capítulo a otro sin dar oportunidad a confusiones que en trabajos que engloban una cantidad de información como éste suelen ser muy comunes.

La Práctica de la Información

Son muchos y muy variados los elementos que hay que tomar en consideración al emprender la difícil tarea de integrar aspectos relacionados con la tecnología al campo de la educación. El uso - en general - que se tiene de los soportes en la práctica docente, poco o nada tienen que ver con los niveles de desarrollo alcanzado en la investigación tecnológica, por el contrario, regularmente se echa mano de elementos más sencillos para complementar la enseñanza a priori de comprobar si éstos resultan verdaderamente efectivos.

Concebir la idea de insertar la tecnología dentro de un marco que poco o ningún contacto sostiene con elementos de estas características, implica inmiscuirse por completo en el conocimiento de las herramientas necesarias para justificar su empleo, comprender su variedad, uso y posible alcance en el ámbito al que queremos integrarlas para aumentar su nivel de eficacia.

El compromiso que se adquiere en la realización de un producto multimedia es un asunto complejo. Se encuentran miles y miles de herramientas dispuestas a acelerar los procesos y las técnicas ya conocidas, más son muy pocos los que realmente resultan útiles e indispensables en el cumplimiento de esta labor.

Frecuentemente dados los resultados que se llegan a adquirir, la oportunidad de construir una *empresa* similar, se reducen de manera considerable ante el difícil acceso que se tiene a la tecnología, una contrariedad de esa naturaleza se supera con la adecuada selección del recurso principal de programación y de todos aquellos necesarios en la estructuración del multimedio, de ello dependerá el reducir los costos y ganar horas extras a destinar en la producción. El mérito radica no en el número de herramientas que se tengan sino en la correcta selección de una de ellas.

En el caso particular de *CINESTECIA*, la elección realizada cumplió en todo momento con los requerimientos que el proceso de producción exigía. Tanto a nivel software como hardware se contó con plena libertad para integrar los medios sin grandes dificultades que interrumpieran o transformaran la planificación y estructuración concebida en un primer momento.

Dentro de la paquetería software se involucraron diversos programas como: *Director 8* de Macromedia – programación -, *Photoshop 5.0* y *Premier 3.0* de Adobe – diseño y edición de video respectivamente -, *3D studio max* – animación tridimensional -, *Goldwave* – edición y digitalización de sonido -, entre otros.

La infraestructura hardware consistió básicamente en una computadora Pentium III con 128 de memoria en RAM y quemador integrado, aunque también se hizo uso de otros elementos como scanner, cámara digital, micrófono, DVD, videocasetera, televisión y reproductor de discos compactos, herramientas todas que influyeron positivamente en la obtención de los resultados.

Se incluyen este tipo de datos tan específicos con la finalidad de que el lector y posible creador de aplicaciones multimedia, comprenda que tras un conocimiento previo de las herramientas y un adecuado uso de las mismas, es posible realizar productos útiles con el mínimo de recursos técnicos al alcance.

El éxito de la aplicación que se realice dependerá en mayor medida de la calidad de la información que contenga que de los recursos empleados para transmitirla siempre y cuando se respete cabalmente lo que el carácter multimedia del trabajo exige.

La elaboración del diseño que serviría de escenario a la información siempre fue percibida como un trabajo inquietante que se traducía conforme se avanzaba en él, en un tipo de emoción distinta por cada elemento integrado al conjunto. La identidad que adquirían ya no como unidades sino como miembros de un grupo, les proveía de un movimiento y una fuerza por completo distintas.

Se trataba ante todo de componer en el espacio de la pantalla una acción de las formas, un ritmo de las tonalidades, una chispa en el fondo y el choque respectivo entre uno y otro.

Componer en el sentido más estricto implica..." Organizar con sentido de unidad y orden los diferentes factores de un conjunto para conseguir de éste el mayor efecto de atracción, belleza y emoción "¹. Componer va más allá de la sincronización de los distintos objetos y su respectiva integración al marco del conjunto, aún en la aparición de uno solo de ellos en determinado soporte, siempre intervienen principios que le asignan un lugar y un espacio correctos. Toda figura u objeto en su diversidad de movimientos y posturas muestra grados de sensibilidad distintos que le explican abiertamente a través de tonos, líneas y ritmos que se entrelazan y reproducen constantemente.

¹ Juan Basilio Gómez, op. cit., p.6

Cada elemento de pantalla visto en *CINESTECIA* pareciera asentado en el cuadro como por acción natural y gratuita, cuan gota que deja su forma en la arena desierta. El volumen del texto, la tonalidad de la imagen fija o el movimiento del video se organizan deliberadamente en el espacio que cada uno ocupa. Esa posición definida aparentemente por virtud de la espontaneidad, está basada también en reglas de composición que logran el efecto.

La sencillez del conjunto es como una jugada de dados arrojados a prudente distancia y sujetos a las leyes de la gravedad que, así como en ocasiones logran la mayor acumulación de puntos, de la misma forma los elementos de la pantalla logran ventaja por algo más que simple casualidad.

El producto terminado de cada pantalla no es el resultado de grandes y complejos gráficos de infinita disparidad tonal y figuras emergentes. No es la realización de un mensaje basado en la reproducción o copia de algún elemento de la realidad bajo la sombra del monitor, esos elementos y esas realidades están sustituidas por un texto, una imagen y un movimiento. Son ellos los gráficos que en ocasiones también son complejos.

Debe admitirse la transformación del sentido de la figura de un lienzo o un pedazo de papel al soporte frío y estático de la pantalla; no existe figura u objeto alguno que no pueda ser reconstruido por las posibilidades que ofrecen los softwares enfocados al diseño y creación de gráficos, sin embargo, es el nivel de opciones que presenta la paquetería y no el ingenio y creatividad del artista lo que determina el resultado final apreciado en pantalla.

La pantalla quiso elementos que al ser contemplados cobraran un sentido y facilitaran la comunicación de un mensaje - sugerencia por medio de un estudio sensible del espacio que integrara de forma espontánea la información visual dispuesta, más si para lograr esto no basta la intención, mucho menos la sola herramienta.

"Se sustituyó el cerebro por el CPU, el restirador por el teclado y el cutter por el mouse, sin considerar que aceleran procesos o que facilitan tareas, pero que aún distan de tener capacidad conceptualizadora, creativa o ejecutora de manera metódica, autónoma y profesional"²

A pesar de lo anterior, la etapa referente al diseño fue - confiamos plenamente en ello - un ensayo, un paso que se tenía que dar ante el empuje del soporte, una expectativa cumplida dentro de los parámetros del multimedio.

La concepción de los medios integrados como gráficos, es el riesgo que se decidió tomar y cuya salvación afortunada dependerá de la percepción de cada usuario. Sin embargo, detrás, existe una intención y un objetivo plenamente definidos: lograr la efectiva comunicación del mensaje.

Gran parte de los resultados y la forma en que son expuestos son consecuencia directa de una labor de programación que buscó en todo momento involucrar a unos elementos con otros dentro de una mecánica interactiva ágil y sencilla.

Para iniciar con la etapa destinada a la unión y ejecución de la información disponible, fue necesario involucrarse de manera estrecha con las especificaciones de la principal herramienta software de programación; se contaba con anterioridad con la información necesaria para emprender la labor de ensamble y coordinación de los diferentes medios a utilizar, no obstante, era indispensable hacer uso perfecto de los códigos y órdenes que establece su manual de uso para solventar los requerimientos específicos dados por la propiedad básica de la interactividad.

En este periodo de práctica, el estudio y desfragmentación del lenguaje necesario para la selección de órdenes de flujo de los elementos, acarrió ciertas

² Sergio Cuevas, *et al.*, Cómo y cuanto cobrar diseño gráfico en México, México, Libro Rojo, 2da edición, 2001, p. 2.

dificultades que hicieron de esta actividad un proceso arduo y complejo. El desempeñar y cumplir favorablemente con los objetivos de programación, es una labor que conlleva adentrarse enfáticamente en el estudio y análisis de sistemas. Los resultados obtenidos en este rubro cumplieron en todo momento con el diseño del diagrama de flujo contemplado previamente para el desarrollo del multimedia.

El proceso orilla al conocimiento exacto de un lenguaje (lingo en este caso) que resuelve y propone nuevos y variados métodos de enlaces en función directa de la estructuración de un mensaje múltiple. La palabra clave en este caso es *link* o *liga*; al programar creamos un movimiento funcional, la liga es el sujeto que une a todos los elementos dispersos del conjunto en pantalla convirtiéndolos en un producto sucesivo en constante movimiento.

Programar implica proveer de un comportamiento y una función a cada objeto bajo las reglas que marca el procedimiento de navegación y sus respectivos tiempos. Es acoplar sus funciones a un conjunto variado de elementos que requieren un orden y un turno para entrar en acción.

Del esquema de navegación inicial dependerá el grado de facilidad o dificultad con que el usuario obtendrá la información que busca, la conexión de cada una de las partes que incluye el multimedia, se encuentran perfectamente entrelazadas bajo la posibilidad de la recuperación informativa, esto es, la oportunidad de acceder a cada uno de los niveles sin necesidad de iniciar de nueva cuenta la aplicación y más allá de si el nivel al que se quiere tener paso se localiza en la parte inicial, intermedia o final.

De acuerdo a lo expuesto, la labor de programación de un producto multimedia es una tarea sencilla, más ello resulta verdadero solamente cuando se

tiene un conocimiento cabal de la herramienta que para el efecto se utiliza. Vale la pena reconsiderar una, dos o tres veces si es necesario, las posibilidades que nos ofrece y si al término de esta etapa va a satisfacer por completo las necesidades del producto.

Debemos basar la elección del instrumento de programación en las opciones que ofrece para transformar la información y crear el tipo de mensaje adecuado, porque esta herramienta representa dentro de la mecánica oficial de la comunicación, el canal único a través del cual será transmitida y ante tal responsabilidad se requiere de dedicación y compromiso en su selección. Todo aquel que consciente o inconscientemente haga uso de un instrumento que no conoce para la elaboración de un producto, encontrará una serie infinita de obstáculos que difícilmente podrá superar.

Es con esta etapa que culmina toda labor desarrollada dentro del marco de la producción multimedia, aunque restaría como parte de la responsabilidad que se adquiere, realizar varias pruebas en diferentes sistemas de computación para comprobar su apto desenvolvimiento independientemente de la infraestructura utilizada. Si por alguna cuestión se presentaran problemas técnicos, siempre es tiempo de modificar y revalorar los procedimientos llevados a cabo en su programación.

A la distancia y con un producto multimedia en nuestras manos, todo el trabajo desarrollado y el tiempo invertido parecen poca cosa, nunca se logra comprobar el resultado obtenido sino hasta el momento de recibir el mensaje estructurado en su soporte final.

El haber sido parte fundamental en la consecución del producto y comprender su magnitud, obliga a reprocharse el no haber empleado una mecánica de acción distinta o un recurso técnico diferente. El ejercicio de tus propias capacidades lleva a querer pelear por tareas más complejas o meritorias.

Más, así como el propio soporte tiene un punto límite, de la misma forma debemos aprender a aceptar cuando hemos llegado a él y pasar a una etapa distinta de creación del conocimiento.

Debemos decir claramente que el balance de las actividades emprendidas dejan una enorme sensación de regocijo interno ante la superación de los obstáculos y los objetivos cumplidos. Haciendo una reflexión objetiva en la medida en que ello es posible, nos encontramos frente a una aplicación multimedia que aporta más recursos al desarrollo de la práctica docente en la universidad, un instrumento que indudablemente sentará las bases para la creación de mejores estrategias y recursos a emplear en la difícil actividad de la enseñanza.

Si logra *CINESTECIA* crear una necesidad y concientizar al estudiante de su responsabilidad en el juego y el nivel de aprovechamiento de la información, podemos darnos por bien servidos y continuar la búsqueda de nuevas posibilidades. La mitad del camino está recorrido, el rumbo que cada profesor y cada estudiante emprenda al respecto, será lo que cierre el ciclo.

A Manera de Conclusión

Entendamos antes que cualquier otra cosa, que un trabajo terminal sean cuales sean sus características, más que un requisito, representa una oportunidad sin límite de posibilidades de ensayar el pensamiento abiertamente y emplear nuevos métodos de conocimiento y comprensión de la realidad circundante.

Es indispensable en el cumplimiento de esta tarea, reconocer en su infinita totalidad – y en la medida en que ello sea posible – el objeto de estudio que deseamos analizar y orientar en la dirección correcta, sin dejar de lado ni el más mínimo aspecto de sus múltiples formas y sentidos.

En ocasiones es bastante cómodo ignorar esa diversificación y abstraer erróneamente sólo uno de sus elementos sin vislumbrar los posibles enlaces y correlaciones estructuradas con otros de igual naturaleza, partícipes además de un mismo procedimiento.

En la tarea de producir conocimiento debemos ser conscientes del lugar que ocupa el objeto frente a la complejidad del ambiente que le afecta y rodea. La actitud responsable y comprometida que forja el intelecto debidamente empleado, es aquella que en el conocimiento del todo, define particularidades y comportamientos de las unidades que mantienen el conjunto.

En la medida en que nuestras capacidades logren discernir la causa frente al efecto, será el punto en que ese análisis podrá trascender y ser útil en la transformación constante del conocimiento.

Una verdadera aportación académica es aquella que traspasa la barrera de lo literal y se interna en un círculo de contrariedades con la certeza en mente de

que la práctica de la experiencia enriquecerá visiblemente las razones que hacen existir a todo objeto y toda cosa en la extensión infinita del espacio.

La postura de *CINESTECIA* es muy clara en este sentido, tanto en su soporte técnico como en su parte escrita, deslinda hasta el más ínfimo de sus elementos con el fin de exponerlos libremente como objetos de causa en la mecánica de la imagen y el movimiento.

Es probable que un análisis así estructurado aparente ser para algunos sólo el método de solventar la inclemencia del papel en blanco, sin embargo, cada palabra y frase en la búsqueda del sentido que incluyen, responde al respeto que un trabajo profesional debe a un posible usuario o lector. No es posible construir mensajes sin argumentos que los justifiquen, dejando atrás las diversas etapas de desarrollo de nuestro objeto, su origen e historia se balancean y entienden dentro del marco de su condición actual porque cada momento y acción transgresora afrontada en el pasado muestra un resultado final palpable y materializado en formas y contenidos posibles de admirar y estudiar bajo cualquier circunstancia.

Si en un momento dado el contenido de *CINESTECIA* en cualquiera de sus rubros – parte escrita o disco compacto – no se expone a criterio personal con el método adecuado, compromiso será de aquel entonces, buscar la manera que a su juicio cumpla con las expectativas de enseñanza de este trabajo. Una propuesta que aspira a ser solución no puede ni debe cerrar las puertas a otras, cuando es precisamente el provocar reacciones diversas uno de sus principales objetivos.

En el marco de la inclusión declarada, rara vez se perciben criterios uniformes que apunten a una sola dirección, correctos o incorrectos siempre serán un camino que llevarán al aprendizaje y contribuirán al desarrollo del conocimiento y la práctica de la enseñanza, más aún cuando es necesario sentar las bases que evolucionen los contenidos a través de la creación de alternativas.

Concebir el conocimiento como materia prima en la libre expresión creativa de herramientas que sirvan de soporte, es una función que todo estudiante debe asimilar como propia en la consecución de una mejor capacitación. Ensayar la información disponible si bien implica arriesgar y apostar nuestra labor a la incertidumbre de los resultados, también implica por sí sola una actividad que origina nuevos conceptos y datos que se traducen la mayoría de las veces en maravillosas y afortunadas muestras de intelecto.

Un estudiante consciente siempre será aquel que antes de lamentarse de los riesgos, se encuentre ya en la construcción de un resultado positivo. La perspectiva que empuja la actitud decidida y arriesgada en la mente del individuo es solamente el primer paso de un proceso cognoscitivo en desarrollo que dará infaliblemente grandes y poderosos resultados.

Tras la experiencia *cinestésica* y la aplicación de estos criterios, sólo queda motivar al alumno a tomar las riendas de su propio aprendizaje a través de la producción de elementos útiles y aplicables a su aprovechamiento, buscar las posibilidades y deslindar una a una dará seguramente grandes satisfacciones que por sí solas valdrán el tiempo y dedicación empleadas en el camino hacia la estructuración de un trabajo profesionalizante.

CINESTECIA es hasta cierto punto, la propuesta de la especialización de las habilidades y conocimientos personales mostrados en la producción de una herramienta específica. Más que el resultado de una prueba exigida por la norma académica universitaria, la aplicación multimedia es la autovaloración del conocimiento adquirido durante cuatro años de constante estudio y preparación cuyos frutos están honestamente enfocados a solventar las necesidades de aprendizaje de todo aquel interesado en la técnica cinematográfica. Un producto como éste exige reflejar nuestra capacidad de análisis, redacción, lectura de imagen y el manejo consecuente provisto de la interacción de cada una de ellas en el flujo convenido, además del mérito que conlleva asignarles un estado y un

rumbo definidos a los medios utilizados. El trasladar nuestra idea del objetivo y funcionamiento de los medios en la mecánica de un conjunto, requiere conocerlos, manejarlos y dirigirlos abiertamente, siempre con el riesgo latente de exceder sus funciones y confundir el mensaje. La línea que separa a una buena propuesta de la imprudencia suele quebrarse fácilmente y perder credibilidad en la presentación final de los resultados.

El alumno hoy en día debe perseguir realizar productos que permitan englobar sus conocimientos más allá del trabajo escrito, la situación actual se enfoca a la creación de estrategias, al empleo de otros instrumentos y al resultado respectivo de cada uno de ellos. Si bien la expresión escrita representa un gran instrumento para la elaboración de conocimiento, la búsqueda de otras alternativas no va en detrimento de su ingenio y creatividad para fundamentar las bases de su práctica como futuro profesional.

Finalmente, debemos decir que no encontramos manera alguna de concluir nuestro escrito, ofrecemos nuestros espacios vacíos para reciclar, impugnar y revitalizar la necesidad y el valor en otros de llenarlos. Sea cual sea su forma y su estilo, el intelecto fluirá virtuosamente a la vista de todos aquellos en la búsqueda del sentido, lo demás, aseguramos, llegará justo a tiempo en el transcurso del camino.

“Hay que ser héroes de nosotros mismos”

Carlos Pellicer

CRÉDITOS

CINESTECIA es un producto multimedia creado y producido por:
Omar De La O Cruz
Isaias Valtierra Amaya

Locución: Héctor Miranda
Omar Galicia

Música

Thievery Corporation / The mirror conspiracy
St Germain / Tourist
Kruder & Dorfmeister / G stone
Café del Mar / Volumen 8
Soulstice / Illusion
Before Lápericlub / Bar de Lune
Etage 3 / Hotel Costes
Silent Poets / To come

AGRADECIMIENTOS

PAPIME: Programa de Apoyo a Proyectos Institucionales para el Mejoramiento de la Enseñanza.

Hyperlab: Taller de producción multimedia, prácticas periodísticas y de servicios informativos para prensa.

Prof. Federico Dávalos Orozco
Profra. Luz Adriana Egan Castillo
Prof. Rafael Reséndiz Rodríguez
Prof. Mario Sanabria Acevedo

FUENTES DE INFORMACIÓN

Bibliográficas

Amo, Antonio

El Cinema Como Lenguaje

Talleres Tipograficos Reina, Madrid, 1948

Bardwell, David

El Siglo y el Estado del Filme

Editorial Paidós, México, 1989

Basilio Gómez, Juan

Composición Artística: Dibujo, Pintura, Fotografía, Grabado y Escultura

Leda, Barcelona, 1980

Bateson, Birdwhistell, Goffman, Hall, Jackson, Scheflen,

Siman y Watzlawick.

La Nueva Comunicación

Kairós, Barcelona, 1994

Dick E. Bernard

Anatomía Del Filme

N.O E.M.A., México, 1981

Brunet, Sophie, Albert Jurgenson

La Práctica del Montaje

Gedisa, España, 1992

Buñuel una Mirada del Siglo XX

Conaculta, Cineteca Nacional, México, 2000

Burgos, Daniel, Luz De León

Director 7.x / Lingo

Mc Graw Hill, España, 1999

Camusso, Adelqui

Apuntes de Fotografía

CUEC, México, 1980

Caparros Lora, José María

Introducción a la Historia del Arte Cinematográfico

RIALP, Madrid, 1990

Cuevas, Sergio, Joan Peypoch, Daniel Salinas
Cómo y Cuando Cobrar Diseño Gráfico en México
Rojo, México, 2001, 2da Edición

Curso de Audio Digital y su Aplicación al Compact Disc y P.C.M.
Aura, Barcelona, Sony Service, 1986

Dávalos Orozco, Federico, Vázquez Bernal, Esperanza
Filmografía General del Cine Mexicano (1906 - 1931)
Universidad Autónoma de Puebla, México, 1985

De Bértola, Ana
El Arte Cinético
Nueva Visión, Buenos Aires, 1973

De Gortari, Eli
El Método de la Ciencia
Grijalbo, México, 1979

De los Reyes, Aurelio
Los Orígenes del Cine Mexicano (1896 - 1900)
SEP, México, 1993

Delleuze, Gilés
La imagen Movimiento
Paidós Comunicación, España, 1991.

Dudley J. Andrew
Las Principales Teorías Cinematográficas
Gustavo Gili, Barcelona, 1978

Eisenstein, S.M.
¡Qué Viva México!
Ediciones Era, México, 1964

Feldmand, Simón
La Realización Cinematográfica
Gedisa, 1994, Tomo 1

Fernández, Sergio
La Realidad de un Símbolo: el Cine
DGP CONACULTA / IMCINE, México, 2000

Ferro, Marc
Cine e Historia
Pono él / Gonthiov, Paris, 1977

Gabriel Figueroa y la Pintura Mexicana
Museo de Arte Carrillo Gill, Mexico, 1996

García Riera, Emilio
Emilio Fernández 1904 - 1986
Universidad de Guadalajara, México, 1987

García Tsao, Leonardo
Orson Welles
Centro de Investigaciones y Enseñanzas Cinematográficas, México, 1987

Giordan, Dan
Aprenda Photoshop 5.5
Grafo, México, 2000

González Casanova, Pablo
Los Desafíos de las Ciencias Sociales Hoy,
En las Ciencias Sociales en los Años Noventas
UNAM, 1991

González Requena, Jesús
S.M. Einstein
Cátedra, Madrid, 1992

Hedgecoe, Jhon
The Art of Color Photographs
Fireside, Hong kong, 1989

James, Kris
La Magia de Multimedia
Mc Graw Hill, México, 1993

Korte, Helmut, Werner Faulstich
Cien Años del Cine 1945 -1960
Siglo XXI, Madrid, 1995
Volumen 3

Kracauer, Siegfried
De Caligari a Hitler
Paidós, España, 1985

Lavroff, Nicholas
Mundos Virtuales, Realidades Virtuales y Ciberespacio
ANAYA Multimedia, México, 1993

Martin, Marcel
El Lenguaje Del Cine

Gedisa. España, 1994
Tomo 4

Mascelli V. Joseph
Las 5 C'S De La Cinematografía
CUEC. México

Pardinas, Felipe
Metodología y Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales
Siglo XXI. México, 1982

Par Pierre. Iherminier
Jean Vigo
SEGHENS. Paris, 1967

Parker, Tyler
Classics of the Foreign Film
Spring Books, London, 1962

Pascual, Francisco
Director 7
Alfamega, Barcelona, 2000

Poloniato, Alicia
Cine y Comunicación
Trillas. México, 1990

Posada V. Pablo Humberto
Apreciación de Cine
Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1995

Revueltas, José
El Conocimiento Cinematográfico y sus Problemas
Era, México, 1965

Rojas Soriano, Raúl
Guía para Realizar Investigaciones Sociales
Plaza y Valdés Editores, México, 2000

Rosch L. Winni
Todo Sobre Multimedia
Prentice Hall, México, 1995

Sadul, Georges
Historia del Cine Mundial
Siglo XXI. Madrid , 1996

Sánchez, Bernardo
1896-1955 del cinematógrafo al cinemascope
Gobierno de la Rioja, España, 1991

Staplis, Donald
The American Cinema
Voice of America Series, Washington, 1973

The Movie Book
Paidós London, 1999

Tienon, Jorge
La Imagen y el Lenguaje
La Pléyade, Buenos Aires.

Torges, Cris
Diseño de Revistas
Mc Graw Hill, Estados Unidos, 2000

Verdone, Mario
Roberto Rosellini
Seghers. París, 1963

Hemerográficas

A Diseño

Citem, Número General, México, 1999 - 2000

Creación en movimiento

FONCA, Número 1, México, 1995 / 1996

Foto Zoom

Digital Zoom, Número General, México, 1999-2000

Lúdica

Gráfico Corona, Número General, México, 1999 – 2000

Luna Córnea

CNCA, Número General, México, 1999 - 2000

Matiz

Get Connected, Número General, México, 1999 - 2000

Photo

I S S N, Número General, Paris, 1999 – 2000

REFLEX

Imprenta Lito Ofset – lent, Número General, México, 1999 – 2000

Sputnik

Alice, Número General, México, 1999 – 2000

Museográficas

Álvarez Bravo Manuel
Exposición de cámara
Museo de Arte Contemporáneo, México, 2000

Crandall, Jordan
Tecno
Museo de Arte Carrillo Gil, México, 1998 - 2000

Gutiérrez Diego
RawHide: la verdadera historia del cowboy
Museo de Arte Carrillo Gil, México, 1999

Olivería, Nicolás
El desvanecimiento de la institución
Museo de Arte Carrillo Gil, México, 2000

Crozco, Gabriel
Horizontes alternos
Museo De Arte Contemporáneo, México, 1990 – 2000

Suro, Luis Miguel
HIPER: colectiva de diez artistas
Museo de Arte Carrillo Gil, México, 1999

Electrónicas

WWW.america-latina-creative.com
WWW.adiseño.com.mx
WWW.alt.culture.com
WWW.artejoven.com.mx
WWW.fotozoom.com.mx
WWW.flashradio.com
WWW.kodak.com
WWW.lapanaderia.com
WWW.michelcomte.com
WWW.matiz.com.mx
WWW.movedesing.com
WWW.nny.com/holiday
WWW.photo.rf.com
WWW.psicodelicoscinestesia.com
WWW.reflex.com.mx
WWW.revelab2.com

CURSOS

- . Manejo de Windows 95 y 98 (Office)
- . Corel 5
- . Page Maker 6.5
- . Photo Shop 5.0 (básico)
- . Photo Shop 5.0 (avanzado)
- . Planeación de Producción
- . Introducción al Estudio de Bases de Datos
- . Zonas Aureas
- . Guión para la Realización de Producción Multimedia
- . Digitalización de Audio
- . Adobe Premiere 5.0
- . Adobe After Effects 3.1
- . Director 7.
- . 3D Studio Max
- . Manejo de Illustrator

Cinematográficas

La Llegada de un Tren (L'arrivée d'un Train)

Dirección, Producción
y Fotografía: Louis Lumière.
Película: Muda
Formato: 35 mm, Blanco y Negro
Duración Aproximada: 40 Segundos
Año de producción: 1895

El Viaje a la Luna (Le Voyage Dans La Lune)

Dirección, Producción,
Guión, Edición y Efectos
Especiales: Georges Méliés
Fotografía: Michaut Lalleman
Película: Muda
Formato: 35 mm, Blanco y Negro / Coloreada a mano
Duración: 16 minutos
Productora: Star Film.
Decorados: Claudel y G. Méliés
Vestuario: Jehanne d'Alcy y Méliés
Interpretes: Georges Méliés, Victor André, Henri
Delannoy.
Año de producción: 1902

El Gran robo al Tren (The Great Train Robbery)

Dirección, Fotografía y
Edición: Edwin S. Porter
Producción: Thomas A. Edison
Guión: James Whinte y E.S. Porter
Película: Muda
Formato: 35 mm, Blanco y Negro
Duración: 11 minutos
Productora: The Thomas Alva Edison Company.
Intérpretes: G. M. Anderson, George Barnes, A. C.
Abandie y Marie Murray
Año de producción: 1903

El Gabinete del Doctor Caligari (The Cabinet of Dr. Caligari)

Dirección: Robert Wiene
Guión: Lam Maser y Hans Hanowitz
Fotografía: Willy Hamelster
Producción: DECLA, FILM - GESELLSCHAFT, ALEMANIA
Duración: 60 minutos
Intérpretes: Wermer Krauss, Conrad Veldt y Friedrich Fehr
Año de producción: 1919

El Acorazado Potemkin (Bronenosers Potemkin)

Dirección: Sergei M. Eisenstein
Guión, realización y montaje: Eisenstein
Argumento: Nina Agadjanova - Chutko y Eisenstein
Fotografía: Eduard Tissé
Música: Nicolai Kryukov
Producción: Estudio Goskino, Unión Soviética
Año de producción: 1925
Duración: 80 minutos
Intérpretes:

Metrópolis (Das Schicksal einer Menschheit im Jahre)

Dirección: Fritz Lang
Guión: Thea Von Harbou
Fotografía: Karl Freund, Gunther Rittau y Eugen Schufftan
Música: Gottfried Huppertz
Producción: UFA, ALEMANIA
Año de producción: 1926
Duración: 150 minutos
Intérpretes: Brigitte Helm, Alfred Abel y Gustav Frohlich.

¡Que Viva México!

Dirección: Sergei M. Eisenstein
Guión y argumento: Eisenstein y Aleksandrov
Fotografía: Eduard Tissé
Montaje: Don Hayes
Producción: Sol Lesser
Recopilación de cuatro horas de duración con montaje de Jay Leyda
Año de producción: 1931

El Compadre Mendoza

Dirección: Fernando de Fuentes
Guión: Fernando de Fuentes, Mauricio Magdaleno y Juan Bustillo Oro.
Fotografía: Alex Phillips
Música: Manuel Castro Padilla
Edición: Fernando de Fuentes
Producción: Interamericana Films, S.A. México
Año de producción: 1933
Duración: 85 minutos
Interpretes: Alfredo del Diestro, Carmen Guerrero y Antonio R. Frausto.

Cero en Conducta (Zéro de conduite)

Dirección: Jean Vigo
Argumento y realización: Jean Vigo
Fotografía: Boris Kauffman
Música: Maurice Jaubert
Producción: J.L. Nounez para Argui Films, Francia
Año de producción: 1933
Duración: 44 minutos
Interpretes: Jean Dasté y Robert Le Flon

El Ciudadano Kane (Citizen Kane)

Dirección: Orson Welles
Guión: Herman J. Mankiewicz y Orson Welles
Fotografía: Gregg Toland
Sonido: Bailey Fesler y James G. Stewart
Edición: Robert Wise y Mark Robinson
Producción: Mercury RKO, Estados Unidos
Año de producción: 1940
Duración: 119 minutos
Interpretes: Orson Welles, Joseph Cotten y Dorothy Comingore

Maria Candelaria

Dirección: Emilio Fernández
Argumento y adaptación: Emilio Fernández y Mauricio Magdaleno.
Fotografía: Gabriel Figueroa
Música: Francisco Domínguez
Sonido: Howard Randall, Jesús González y Manuel Esperón.
Edición: Gloria Schoemann
Producción: Films Mundiales, Agustín J. Fink, Felipe, Subervielle, México
Año de producción: 1943
Duración: 101 minutos
Interpretes: Dolores del Río, Pedro Armendáriz, Alberto Galán y Margarita Cortés

Roma; Ciudad Abierta (Roma città aperta)

Dirección: Roberto Rossellini
Guión: Sergio Amidei, Federico Fellini y Roberto Ros
Fotografía: Ubaldo Arata
Música: Renzo Rossellini
Producción: Excelsa Films, Italia
Año de producción: 1945
Duración: 80 minutos
Intérpretes: Ana Maganani, Aldo Fabrizi y Marcello Pagliero

La Soga (Rope)

Dirección: Alfred Hitchcock
Guión: Arthur Lawrence
Fotografía: Joseph Valentine y William V. Skall
Adaptación: Hume Cronyn, basada en la obra de Patrick Hamilton
Edición: William H. Ziegler
Sonido: Al Riggs
Producción: Transatlantic Picture, Estados Unidos.
Año de producción: 1948
Duración: 81 minutos
Intérpretes: James Stewart, Jhon Dall y Farley Granger

La Ventana Indiscreta (Rear Window)

Dirección: Alfred Hitchcock
Guión: Jhon Michael Hayes
Basada en la historia de Cornell Woolrich
Fotografía: Robert Burks
Edición: George Tomasini
Sonido: Harry Lindgren y John Cope
Música: Franz Waxman
Producción: Warner Bros, Estados Unidos
Año de producción: 1954
Duración: 113 minutos
Intérpretes: James Stewart, Grace Kelly, Wendell Corey y Thelma Ritter

ANEXOS

Especificaciones Técnicas

Requerimientos mínimos.

CINESTECIA requiere para su correcta ejecución un equipo con, al menos, las siguientes características: procesador Pentium III con memoria de 64 Mb de RAM, monitor de 256 colores con una resolución de 800 por 600 y una tarjeta de sonido de 8 o 16 bits; como sistema operativo, Windows 95, Windows 98 o posteriores.

Procedimientos de instalación.

Insertar el CD – ROM. Para que arranque de forma apropiada el sistema, es necesario que la unidad lectora de CD – ROM se encuentre configurada como unidad de arranque del ordenador. Después de unos segundos *CINESTECIA* comenzará a cargarse en el sistema. Si éste no arranca desde el CD – ROM, el usuario deberá dirigirse al icono de *Mi PC* y elegir la opción de *CINESTECIA* dentro de la unidad del lector.

Uso de la Interfaz Gráfica del CD – ROM

CINESTECIA se ha diseñado para funcionar con plataforma PC. Una vez que se inicia la interfaz es directa y le guiará hasta el contenido que esté buscando. Haga clic en las opciones situadas dentro del marco del índice principal para navegar por los diversos contenidos que incluye el CD – ROM.

Operación del programa

El primer y único paso para aprender a utilizar la aplicación multimedia es comprender las acciones de cada una de las links o ligas empleadas dentro de cada una de las pantallas que contiene *CINESTECIA*.

La única especificación necesaria para navegar libremente y sin problemas, será la búsqueda constante de ligas que el usuario podrá identificar fácilmente en los elementos presentes en pantalla – llámese texto o imagen – al momento de posicionar el cursor sobre alguno de ellos y convertirse éste en indicador.

Algunos de los elementos que el usuario distinguirá como ligas, son:

- . Cada una de las palabras o frases que integran los índices tanto generales como particulares del multimedio.
- . Los botones de ejemplo, locución, sonido original y salida.
- . Los cuadros congelados de los extractos de filme.
- . Los cuadros congelados de la animación tridimensional.
- . El nombre y la fecha de producción del filme que ejemplifica el tecnicismo en turno.

COMO PLANEAR UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA

Proyecto

- Objetivo del programa
- Perfil del usuario
- Orientación del programa
- Recursos humanos
- Tiempo de entrega

Proyecto de Producción

- Evaluación de la producción
- Viabilidad del proyecto
- Planeación
- Producción de programación
- Evaluación del programa

Guión Anexos

- Literario
- Imágenes
- Botones

Guión

- Estructura – Hiperliga = El salto de una pantalla a otra
- Navegar – Hipermedio = El despliegue de un cuadro (texto o imagen)
- Pantalla – Ciberliga = El cambio de una pantalla deseada

Método del Guión

1. Elección del tema y recopilación de la información
2. Estructura de la información (guión multimedia)
Herramientas

Guión Multimedia

Ascendente: Menú principal
Nivel: Nivel de locación
Opción: Título del Nivel

Hoja:

PANTALLA	PROGRAMACIÓN	DISEÑO	TEXTO	AUDIO
Pantalla en la que se encuentra la información	La programación de pantalla Y dirección de la cadena de estas mismas Ligas, Hiperligas, Huperligas y Ciberligas.	Imágenes con nombre y fecha que se sitúan en esta pantalla	Toda la información de la pantalla	La música que se introducirá en la pantalla