

879324



**UNIVERSIDAD LASALLISTA
BENAVENTE**



ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

CON ESTUDIOS INCORPORADOS A
LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
CLAVE: 8793-24

**EL USO DE PROCESOS DIGITALES PARA MEJORAR LA
PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA MEXICANA**

T E S I S

PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:

XOSÉ ROBERTO FIGUEROA RIVERA

ASESOR:

LIC. TERESA DE JESÚS HERRERA JIMÉNEZ

CELAYA, GUANAJUATO, 2004.



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.

NOMBRE:

XOSE ROBERTO FLORES PARRA

FECHA: 02-SEPTIEMBRE 2004

FIRMA: P. P. Flores

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I - EL CINE. UN PASEO POR SU ORIGEN Y DESARROLLO 1

1.1 ¡SE MUEVEN! (1895-1926)	2
1.1.1 LA APARICIÓN DEL MAGO (1895-1909)	4
1.1.2 HOLLYWOOD Y SUS ESTRELLAS (1903-1926)	5
1.2 ¡HABLAN! (1927-1955)	8
1.2.1 MÚSICA, REALIDAD Y MONSTRUOS (1930-1935)	10
1.2.2 NACIMIENTO DE LOS MITOS (1936-1955)	12
1.3 ¡EL COLOR DE LA VIDA! (1955-1968)	23
1.3.1 EL RETO DE LA TELEVISIÓN (1962-1968)	25
1.4 ¡KABOOM! LOS EFECTOS ESPECIALES (1975-1999)	29
1.4.1 LA NUEVA CIENCIA FICCIÓN (1977-1983)	30
1.4.2 EL MÚSCULO DEL CINE (1983-1988)	32
1.4.3 LOS SYNTHESPIANS (1989-1999)	34
1.5 ¡Y LLEGÓ LA ERA DIGITAL! (2000-ACTUALIDAD)	40

CAPÍTULO II - EL CINE MEXICANO 44

2.1 ORIGEN (1896)	45
2.1.1 LOS PRIMEROS CINEASTAS NACIONALES (1897-1909)	46
2.1.2 LA REVOLUCIÓN MEXICANA (1910-1917)	48
2.1.3 EL CINE DE FICCIÓN APARECE (1917-1920)	49
2.1.4 ¡HÁGASE EL SONIDO! (1920-1931)	54
2.1.5 EL CINE HISPANO EN HOLLYWOOD (1928-1932)	55
2.1.6 LOS INICIOS DE LA INDUSTRIA (1932-1934)	57

2.1.7 LA INFLUENCIA DE EISENSTEIN (1930-1932)	58
2.1.8 LOS PRIMEROS CLÁSICOS DEL CINE MEXICANO (1932- 1936)	59
2.2 LA ÉPOCA DE ORO (1936)	61
2.2.1 CINE EN CHAPA DE ORO (1939-1946)	62
2.2.2 POST-GUERRA (1946-1950)	64
2.2.3 CINE VS. TV	66
2.2.4 NO TODO ES PARA SIEMPRE (1950-1952)	67
2.2.5 EL CINE INDEPENDIENTE (1953-A LA FECHA)	69
2.2.6 Y QUE ESTALLA LA CRISIS (1958-1960)	70
2.3 EL NEGRITO EN EL ARROZ (1960)	71
2.3.1 EL GOBIERNO TOMA CARTAS EN EL ASUNTO (1968-1981)	73
2.3.2 EL FONDO DE LA CRISIS (1982-1989)	77
2.4 RESURGE COMO EL AVE FÉNIX (1989-1993)	79
2.4.1 INCERTIDUMBRE Y EXPORTACIÓN (1994-1997)	82
2.4.2 EL NUEVO CINE MEXICANO (1997)	85
CAPÍTULO III - PROCESO DE DIGITALIZACION. ELEMENTOS TECNICOS	88
3.1 PERSISTENCIA RETINIANA	89
3.2 LA CÁMARA CINEMATOGRAFICA	90
3.1.1 EL FILME	91
3.2 LAS LENTES	92
3.3 LA LUZ	94
3.3.1 LOS FILTROS	95
3.3.2 FUENTES DE ILUMINACIÓN	95
3.4 EL SONIDO	96

3.4.1 EL MICRÓFONO	98
3.5 EFECTOS ESPECIALES MECÁNICOS	98
3.6 ELEMENTOS DIGITALES	101
3.6.1 LA CÁMARA DIGITAL	101
3.6.2 EL PROYECTOR DIGITAL	103
3.6.3 EL SONIDO DIGITAL	104
3.6.4 LOS EFECTOS ESPECIALES GENERADOS POR COMPUTADORA	104
CAPITULO IV - VENTAJAS DEL CINE DIGITAL SOBRE LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA TRADICIONAL	107
4.1 MAYOR CALIDAD DE AUDIO Y VIDEO	108
4.1.1 IMAGEN	108
4.1.2 SONIDO	109
4.2 DISEÑO DE STORYBOARDS	110
4.3 FACILIDAD DE MONTAJE	111
4.4 CORRECCIÓN DE ERRORES DE FILMACIÓN	111
4.5 CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES	112
4.6 ACTORES VIRTUALES	113
4.7 CREACIÓN DE ESCENOGRAFÍAS	115
4.8 DISTRIBUCIÓN Y ALMACENAMIENTO	116
4.9 PROMOCIÓN DE PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE	117
CONCLUSIONES	
BIBLIOGRAFÍA	

INTRODUCCIÓN

Los grandes inventos y descubrimientos de la humanidad han sido por mera coincidencia o accidente, basta nombrar el caso de la penicilina, que fue descubierta al dejar una caja de petrie expuesta.

Si los hermanos Lumière hubieran sabido que su "descubrimiento" se iba a volver en uno de los grandes medios de entretenimiento de la gente en nuestros días, la habrían pensado dos veces antes de vender su "Aparato Tomavistas".

Aquella máquina que según los mismos hermanos Lumière estaba destinada a quedar en el olvido al pasar de moda, se fue innovando poco a poco, primero obtuvo el habla, después el color, y posteriormente la habilidad de contar las más absurdas e increíbles historias jamás contadas. Este pequeño Frankenstein cuenta-cuentos actualmente echa mano de los elementos digitales para seguir "evolucionando" y continuar en el gusto de las masas.

Aunque el objetivo de los genios de las computadoras es más bien mostrar el potencial que éstas tienen, su constante esfuerzo por lograrlo ha hecho que se atravesase en la historia del cine desde hace 20 años, con la aparición de Tron, una película acerca de cómo las computadoras absorben (tan literalmente que el protagonista es atrapado por el juego) a los usuarios, algo un tanto irónico por el lado de la ingeniería, pero humanista y siempre moral por el lado de mandar mensajes al espectador.

A partir de esta película, las computadoras han tenido que ver más y más con la industria que incluso se le considera ya

como medio de promoción y mercadotecnia, una de las innovaciones del cine no precisamente para mantenerse a la altura, sino para mantenerse económicamente; y es que la computadora se ha vuelto algo tan común en nuestros días, que ha tomado ya el papel de imprescindible para la vida diaria, por lo que no es de extrañarse que ahora estemos viendo computadoras simulando a la vida misma, mucho menos haciendo mejores actuaciones que Alejandro Fernández.

Y hablando de cine mexicano, hacia donde vamos en cuestión filmica, es cierto que ya superamos la peor crisis que hemos tenido y que nuestros actores y directores se codean con los grandes de Hollywood, pero, ¿el cine hecho en México por mexicanos está realmente a la altura de nuestro vecino del Norte?

Muchos contestarán que sí, que la producción de películas va en aumento, que cada vez hay más actores que los 3 Bichir que salían en todas las películas de los años noventa; pero, ¿Y la temática de las películas, su calidad? La gente que haya respondido que sí estamos a la altura, debe preguntarse: ¿Qué prefiero ver? ¿Zapata, una película que habla sobre un personaje de México, con actuaciones deplorables y datos inventados, o El Señor de los Anillos, que ganó 11 Óscares y que tiene actuaciones soberbias, además de una banda sonora suave y agresiva a la vez con millones de extras hechos por computadora que parecen reales y como pilón, la mejor actuación de un Actor Virtual en el papel de Gollum?

Y es que realmente hasta para el entretenimiento somos selectivos, no nos conformamos con ver una película, queremos ver la mejor película de la cartelera, y desgraciadamente muchas

veces nos han llevado de calle la venta de boletos las producciones hollywoodenses por esos pequeños detalles que no ha querido explorar la cinematografía mexicana: la calidad sobre la cantidad.

Con el uso de tecnologías digitales, los sueños de muchos mexicanos creativos se podrían plasmar en filme para compartirlo con los 97 millones de mexicanos que habemos aquí; se podría dar rienda suelta a la imaginación sin el temor de hacer una mala copia de las películas de **Santo, El Enmascarado de Plata** (sin ofender a los fans de este género); se tendría una mayor producción de películas por año por los bajos costos que genera el grabar en formatos digitales y sin el riesgo de quemar toda una cineteca por la facilidad de almacenamiento y el poco volumen que ocupa un CD o un DVD en contra de lo pesado y difícil que es acomodar un rollo de película sin que sufra deterioro por el paso del tiempo.

Para entender el por qué realizar una investigación tan exhaustiva y profunda sobre las tecnologías digitales aplicadas al cine mexicano, reside en gran parte en 3 teorías que fueron vistas a lo largo de mis estudios en esta Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Estas teorías, a pesar de que pertenecen a campos completamente diferentes (Filosofía, Economía y Comunicación), me llevaron a analizar detenidamente el curso de la historia del cine para comprender los fenómenos cinematográficos que se están dando actualmente.

La primera teoría, de carácter filosófico habla acerca de los sentimientos que se producen en la gente y cómo conseguirlo; la Teoría Psicológica Funcional, perteneciente a la escuela Funcionalista dice que:

"...considera los procesos mentales de la percepción sensible, emoción, volición y pensamiento como funciones del organismo biológico en su adaptación al medio y control del mismo."¹

Esta corriente, apoyada por varios filósofos como William James y John Dewey resume el principal objetivo del cine: Entretener; pero no solamente el hacer pasar un buen rato al espectador, sino el transmitirle un sentimiento al espectador ya fuera por medio de signos o de una manera más explícita, por medio de situaciones desarrolladas por los actores en la pantalla de plata.

Una barrera que impide, o mejor dicho, impedía esta compenetración del espectador con la película se debía muchas veces a los pobres efectos visuales que se lograban con mucho esfuerzo en las producciones cinematográficas; los monstruos hechos con hule espuma, los maniqués que se utilizaban para escenas de mucho riesgo incluso para los dobles de acción, y otros tantos detalles que ni con el mejor maquillaje ni la mejor edición del mundo se podían mejorar. Muchas películas, sobre todo las que más carga de efectos especiales tenían, se llegaban a ver burdas y poco creíbles, basta ver la versión, de los años setenta de Spider-Man en donde el efecto en que el protagonista escala por las paredes se ve irreal y gracioso.

La segunda, la teoría de la Catarsis o Teoría de vicario, explica cómo un espectador tiene un desahogo no fisiológico, sino emocional a través de las imágenes que recibe de los medios de comunicación; por ello el nombre de vicario que significa "aquel que sustituye a otro en sus funciones"

¹ Op. Cit. RUNES, Dagobert D, Diccionario de Filosofía, Ed. Grijalbo, México, 2001, P. 155

Así, el espectador tiene la capacidad de enfrentar sus miedos, sus frustraciones y hasta sus deseos más reprimidos con tan solo ver una película. Esta Teoría, según Symur Feshbach y R. Singer puede incluso disminuir la probabilidad de actos violentos en los espectadores al éstos recibir la descarga de adrenalina al ver en pantalla acontecimientos violentos.

Al enfrentar al espectador a todo este tipo de estímulos, logra liberarlo de sus tensiones sin ponerlo cara a cara con esas situaciones; pero al igual que con la teoría fundamentalista, el asistente al cine no logra compenetrarse del todo con lo que ve en la pantalla porque simplemente no se ven realistas las escenas. Este defecto del cine ha sido sorteado con éxito varias veces gracias al complemento de buenas historias, buenos actores, buenas caracterizaciones, buenos efectos especiales y buenos directores; pero hasta hace poco, la única forma de conseguir juntar todos estos elementos salía muy caro a las compañías cinematográficas, y éstas pocas veces recuperaban realmente su inversión.

Por esto es que entra en juego una tercera teoría, esta vez, una teoría económica llamada Teoría de la Producción y Costos, ésta analiza la forma en que el productor apoyándose en la tecnología o la estética, combina varios insumos para producir una cantidad estipulada de manera económicamente eficiente".

Empleando los principios que regulan la actividad económica según la Teoría de Producción y Costos, que son:

- Principio de la Escasez
- Ley de los Rendimientos Decrecientes.
- Principio de Eficacia Económica.

Llegamos a la conclusión de que para lograr un mensaje emotivo y efectivo con el que el espectador se adentre a la película y le de ese descanso de sus actividades cotidianas por medio de una catarsis, es necesario echar mano de los elementos tecnológicos actuales como los procesos digitales para lograr una relación Gane-Gane entre los productores cinematográficos y los espectadores; y si a esto lo aplicamos a la cinematografía mexicana la cual sufre muchas veces de recursos económicos para su realización, podremos concebir un cine de alta calidad y competitividad con las producciones hollywoodenses.

CAPÍTULO I

EL CINE. UN PASEO POR SU ORIGEN Y DESARROLLO

1.1 ¡SE MUEVEN! (1895-1926)²

Auguste y Louis Lumière inventan una máquina que cambiaría al mundo, a pesar de creer que sólo sería un objeto de moda; jamás se imaginaron que serían los pioneros de toda una industria.

En 1850, el hombre había descubierto la manera de inmortalizar imágenes de lo que veía en su vida diaria, imágenes que años antes tenía que describir para que la gente supiera de qué hablaba; paisajes inmensos, objetos poco usuales, personas, etc. Todo esto cambió con la invención de la fotografía, incluso, hasta podía compartir esas imágenes con otra gente alrededor del mundo.

Toda esta tecnología comenzó a atraer a miles de científicos que estaban empeñados en encontrar mejoras que los llenasen de riquezas, pero pocos eran los que lograban hacer algo realmente asombroso con la fotografía, en esos pocos entran los nombres de Louis y Auguste Lumière y el de Thomas Alva Edison.

Edison es responsable de alrededor de mil patentes, el fonógrafo y el **kinetoscopio** están registrados a nombre suyo. De hecho, el kinetoscopio es el antecesor directo del cine, ya que era una máquina con un visor y una manivela que, al darle vuelta, dos rodillos giraban enrollando una tira de fotogramas que creaban una ilusión óptica de movimiento en las imágenes.



² NAVARRO, Joaquín. *El mundo del cine*, Ed. Océano, México, pp. 2-9.

Auguste y Louis tomaron esa idea y la extrapolaron a que tuviera un mayor número de espectadores al mismo tiempo, ya que su objetivo era obtener una mayor entrada de dinero en menor tiempo; aunque claro, hay gente que afirma que estos dos caballeros los hacían con el fin de entretener a más personas en menos tiempo.

El "Gran Café" de París abrió un día con un simple letrero: *CINÉMATOGAPHE LUMIÈRE. Entrada: 1 Franco* (Cinematógrafo Lumière, Entrada: 1 Franco). Ese 28 de diciembre de 1895, entraron cerca de 35 personas, llenas de curiosidad por el título del cartel. Ya adentro había



varias sillas acomodadas frente a un rectángulo de tela blanca, cuando se terminó de sentar la gente, se apagó la luz y después de escuchar un ruido parecido a un motor, la gente vio en la pantalla una proyección de una estación de tren, pero la gente no se sorprendía, algunos cuantos pensaban en la mala calidad del proyector, ya que la imagen aparecía vacilante, temblando.

De repente, **las figuras inmóviles de la "fotografía" comenzaron a cobrar vida**, unos volteaban a ver si llegaba el tren, otros caminaban; lo que de seguro sobresaltó a más de uno ese día en el "Gran Café" fue la llegada del tren a la estación, de hecho, se cuenta que algunos de los espectadores abandonaron sus lugares por temor a que eso fuera realidad.

Sin lugar a dudas, todos los espectadores salieron de ahí emocionados por lo que acababan de presenciar, ni más ni menos que el nacimiento de todo un movimiento sociocultural que perdura hasta nuestros días.

Las películas que filmaban los hermanos Lumière eran acontecimientos comunes.

Filmes como el mencionado *Llegada de un tren a la estación*, *La salida de los obreros de la fábrica*, *La salida del puerto*, *Juego de cartas* y *El desayuno del bebé*, por mencionar algunos, eran películas breves (menos de un minuto de duración) y contaban con una sola toma, al igual que una fotografía, y de igual forma, se comenzó a mandar operadores con cámaras a distintas regiones del mundo para documentar la vida de las personas en otras partes del planeta, creando así el "Cine Documental" como testigo visual de nuestras vidas.

1.1.1 LA APARICIÓN DEL MAGO (1895-1909)

Georges Méliès fue uno de los asistentes a la primera proyección de los hermanos Lumière, y pensó en el uso que le podría dar para crear ilusiones; así que, acabando la función, cuentan que se acercó a los Lumière para comprarles un "aparato tomavistas"; pero ellos alegaban que no valía la pena la inversión, ya que el cine documental desaparecería tan rápido como la gente dejara de sorprenderse y todo volvería al uso cotidiano de la fotografía.

Méliès no se dio por vencido y se dedicó a construir su propio modelo de cámara, la cual tuvo algunas fallas mecánicas, que dieron origen al cine de efectos especiales.

Al filmar en la Place de l'Opéra de París, el sistema de movimiento del filme se atascó por un minuto sin que Méliès se diera cuenta. Al proyectarlo se maravilló con la ilusión que había "creado": hombres que desaparecían o se convertían en mujeres y tranvías que se transformaban en carrozas fúnebres.

Juntando sus conocimientos de ilusionismo y la nueva tecnología que estaba inventando, Georges Méliès creó varios filmes con seres extraños, escenarios pintados a mano, e historias prácticamente imposibles: *Viaje a*

la luna, El hombre de la cabeza de goma, Viaje a través de lo imposible, son las películas que abren el horizonte de la ficción para el cine.

Además, se dedicó a hacer representaciones de las noticias más importantes de ese entonces parodiando a los noticieros cinematográficos que empezaban a aparecer en las salas de proyección.



1.1.2 HOLLYWOOD Y SUS ESTRELLAS (1903-1926)

A principios de siglo, el cine se hacía en Nueva York, pero después de *El Conde de Montecristo (1907)*, los ojos de cine se posaron en la costa Este.

Terrenos gigantescos a bajo precio, clima soleado y una gran cantidad de mano de obra, fueron algunas de las causas por las que los cineastas decidieron trasladarse hasta el otro extremo de Estados Unidos para realizar sus producciones, de hecho, el primer estudio se levantó en Hollywood en 1909.



David Wark Griffith comenzó a dirigir en 1908, con cambios de tomas en cada escena, innovando en la forma de hacer cine (el uso de Full Shots sin acercamientos era la única toma conocida para el cine). **Griffith contaba historias por medio de montajes, propuso nuevos encuadres y su técnica volvió al cine más dinámico.**

Las historias ahora podían ser más complejas, se daba más atención al personaje principal y éste se distinguía del secundario. *El Nacimiento de una Nación (1915)* introdujo a

nuevas emociones al espectador empleando recursos narrativos como la salvación en el último minuto, la cual Griffith convirtió en toda una obra de arte.

También sacó provecho de la expresividad de los actores en filmes como *Lirios Rotos* (1919) o *Las dos huérfanas* (1921).

Mary Pickford, la "Novia de América", fue una de las primeras actrices en ser el deleite de todos los espectadores, a pesar de tener más de 30 años cuando realizó sus papeles infantiles, era la niña ingenua de *La pequeña heroína* (1917), y *La Pequeña Anita* (1925). Junto a su esposo, Douglas Fairbanks y a Charles Chaplin y D.W. Griffith, formaron la United Artists.



Fairbanks es conocido por sus acrobacias y sonrisa de pícaro en *La Marca del Zorro* (1920), *Los 3 Mosqueteros* (1921), *Robin Hood* (1922) y *El Ladrón de Bagdad* (1924).

En otros géneros como el western, Tom Mix y William S. Hart no tuvieron rivales; Rodolfo Valentino se convirtió en el "latin lover" de Hollywood. Gloria Swanson también se volvió leyenda gracias a las comedias de Cecil B. De Mille, quien a su vez, es el creador de los diez mandamientos de cómo hacer superproducciones.

Stronheim tampoco debe de pasar desapercibido, ya que su capacidad como actor y como director lo llevó casi al tope de su carrera; después de *Avaricia* (1924), Irving G. Thalberg lo frenó acusándolo de excesivo y amoral. Quizá sea este el primer indicio de la censura que apagó un poco el esplendor de Hollywood.

El cine mudo tenía su fuerza en las expresiones y movimientos exagerados de sus actores, Chaplin y Keaton fueron dos de los actores que más supieron sacarle provecho a esta etapa.

Charles Chaplin, con su personaje de Charlot combinó la comedia con el melodrama; sus aventuras se resumen en un vagabundo absorbido por la sociedad devoradora y su eterno deseo de vivir, sin importar su timidez y fragilidad.

Búster "Cara de Palo" Keaton, por su parte, enriqueció al lenguaje cinematográfico con su manera de actuar (siempre serio, sin sonreír porque así lo especificaba su contrato). Hacía grandes acrobacias poniéndose en peligro y después se apaciguaba largo rato.

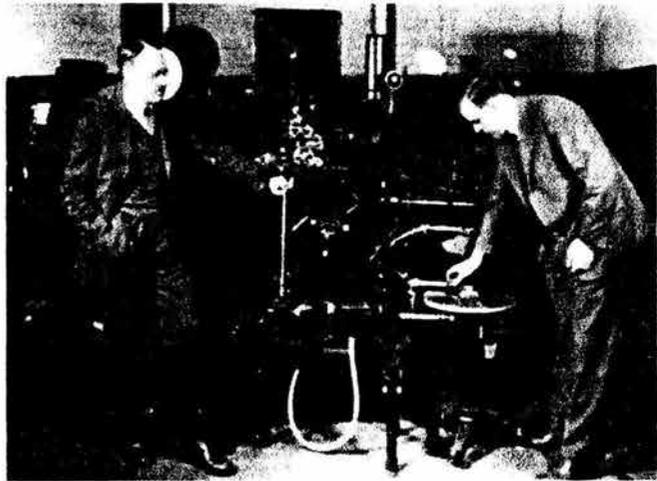
Los *gags* de Keaton son visiones surrealistas del peligro y la fragilidad de la vida. Su miedo hacia las mujeres fue también uno de los recursos que empleó más de una vez, y que varios cómicos lo continúan utilizando como Jerry Lewis o Jim Carey.

1.2 ¡HABLAN! (1927-1955)³

La primera innovación dentro de la industria cinematográfica dejó atónitos tanto a espectadores como a ejecutores; esto, debido a que varios actores perdieron su empleo por falta de calidad retórica, lo mismo sucedió con guionistas y la desaparecida industria del "Intertexto".

Antes de la entrada del cine sonoro, la gente ya se estaba aburriendo de lo que veía en la pantalla, el público pedía algo nuevo, pero no en historias, ellos seguían viendo algo irreal en cada historia que se proyectaba, le faltaba el sonido: la voz, los ruidos, la música que después incluso serviría de elemento de narrativa.

La Warner trató de sonorizar una película (*Don Juan, 1925*), sincronizando unos acetatos de larga duración, a este proceso se le conocía como **Vitaphone**, los discos contenían música y efectos especiales; esto no funcionó como se esperaba ya



que la mayoría de las proyecciones contaban con una pequeña orquesta y personas que se encargaban de los ruidos incidentales.

La sorpresa la dio una película en la que Al Jolson pronunció las palabras: "Hey, Mum, listen to this"; estas fueron las primeras palabras del cine.

El cantante de Jazz (1927) revolucionó a toda la industria, una película en la cual existía el ruido, la música y por supuesto, lo que la gente esperaba: **La Voz**. Ahora los labios se movían y se podía escuchar

³ NAVARRO, Joaquín. *El mundo del cine*, Ed. Océano., México, pp. 10-25

cada palabra que pronunciaban, la experiencia del cine estaba casi completa.



Pero, cabe aclarar que a partir de *El Cantante de Jazz*, no todo fue un "hermoso cine sonoro", tuvo que regresar unos cuantos años en lo que a narrativa respecta; las películas comenzaban a emplear distintos tiros de cámara, la mímica, aunque todavía muy marcada, se hacía más ágil con la creatividad de los operadores de las cámaras y el *close-up* le había dado una nueva dimensión al concepto de diva o estrella de cine.

Desgraciadamente, la entrada de los micrófonos al estudio de filmación significó muchas desventajas para todos.

Los estudios ahora tenían que permanecer en silencio en la filmación de cada toma, el ruido de la cámara tuvo que ser aislado (al principio junto con el operador), los movimientos de los actores se hicieron más acartonados al tener que hablar en una dirección específica para que su voz fuera captada por el micrófono; además, al principio se abusó de los sonidos incidentales, los besos sonaban como trozos de madera chocando contra el suelo, las bofetadas tronaban en los oídos como explosiones y todas, absolutamente todas las puertas parecía que hubiesen necesitado una buena aceitada.

El lenguaje cinematográfico se vio afectado por las limitaciones de la "nueva tecnología", la rigidez e inmovilidad con que se veía ahora a los actores no ayudaba al ritmo de la trama, además de que se excedían en las líneas que tenían que pronunciar, alentando la agilidad de la historia, justificando que el filme ahora sería hablado en un cien por ciento, dejando atrás la gesticulación y la mímica exagerada.

Nacieron géneros como la comedia urbana, mientras otros, como la comedia visual y el western, se perdieron hasta que, años después, se les consideró géneros de culto y se les volvió a dar importancia.

Las **"Versiones Múltiples"** se crearon para llenar las exigencias del cine de exportación, cada película se filmaba originalmente en su idioma natal, y por las noches, en el caso del cine que se exportaba a México, se hacían las filmaciones con actores latinos con los diálogos en español; fue muchos años después cuando se dieron cuenta que se podía también hacer doblaje.

Las pérdidas quizás más lamentables fueron las de las carreras de varios actores, el cine sonoro exigía una voz acorde con el estereotipo de sus personajes; también varios actores extranjeros (en su mayoría latinos) tuvieron que abandonar la actuación por su excesivo acento, y otros cuantos por su pésima dicción o una entonación excesivamente teatral, como fue el caso de John Gilbert.

1.2.1 MÚSICA, REALIDAD Y MONSTRUOS (1930-1935)

Después de la perfección de la técnica del sonoro, el cine comenzó a desarrollar nuevas reglas y géneros, y se consolidó como medio de distracción con su alta producción en la década de los 30, época en que las adversidades golpearon a los Estados Unidos varias veces.

Fred Astaire y Ginger Rogers se encargaron de cautivar e "hipnotizar" a la audiencia durante 10 años con sus musicales, haciendo a la gente olvidar la pobreza que había desencadenado la depresión de



1929. Su éxito fue el causante de la creación de cientos de películas inspiradas en los musicales de Broadway, películas como *Leven Anclas*, *Volando Hacia Río de Janeiro*, *Sombrero de Copa* y otras tantas fueron las primeras películas pertenecientes al género de los musicales.

Pero el triunfo de este género se debe realmente a Busby Berkeley, coreógrafo y director con un sello muy particular: **caleidoscopios humanos con varias mujeres realizando movimientos coordinados, violines iluminados por luces de neón en fondos oscuros y pianos repetidos hasta el infinito.**

También durante esta etapa de películas melosas, se dio inicio a la búsqueda de estrellas jóvenes y carismáticas como Shirley Temple, Judy Garland y Mickey Rooney, para darle un toque infantil e inocente a la producción cinematográfica.

La decadencia de la comedia desapareció con la llegada de Ernst Lubitsch al cine, el maestro del sobreentendido (llamado ahora Toque Lubitsch), él pudo, con *Un Ladrón en la alcoba* y *Una Hora Contigo* (1932), darle un nuevo sentido a la crítica de la sociedad y costumbres sexuales.

En 1934, Frank Capra filmó *Sucedió Una Noche* con Clark Gable y Claudette Colbert, sentando las bases de la comedia estadounidense y jugar con la trasgresión social de una manera optimista.⁴

Howard Hawks, director de *La Comedia de la Vida* (1934), aportó energía, ritmo y sabiduría dramática al género de la comedia como nadie lo ha podido hacer; sus ametralladoras verbales le dieron un lugar en la historia del cine. De igual forma cómicos como Laurel y Hardy y los Hermanos Marx, pero ellos recurriendo al olvidado *gag* o broma visual, más que al diálogo cómico.

Por otro lado, el cine de gánsters nació como una manera de proyectar la realidad problemas sociales como la ley seca, la lucha por el

⁴ Esta fórmula de amor entre ricos y pobres es quizás la más empleada hasta nuestros días.

poder y el destino de los reyes del hampa. *Hampa Dorada* (1930) de Mervyn Le Roy, *Scarface, el terror del hampa* (1932) de Howard Hawks o *Soy un fugitivo* (1932), también de Le Roy, crearon la imagen del "duro" como Edward G. Robinson, George Raft o Paul Muni.

La Universal apostó por la novela gótica de terror obteniendo unos resultados inolvidables. *El Doctor Frankenstein* (1931), *El Hombre Invisible* (1933), *Drácula* (1931), *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (1932), son algunas de las películas que originaron mitos cinematográficos; basándose en el expresionismo alemán, estos filmes son actualmente íconos de la Universal Pictures.

En cambio, *King Kong* (1933) y *Freaks* (1933) jugaron más con el mito de la bella y la bestia, obteniendo resultados igualmente sorprendentes.

1.2.2 NACIMIENTO DE LOS MITOS (1936-1955)

Al hablar de este tema, el primer nombre que salta en la lista es *Lo que el viento se llevó* (1939), ya que fue la primer película perteneciente al género **Cine de Productor**.

David O. Selznick vislumbró un sueño cinematográfico a partir de una novela escrita por Margaret Mitchell; Selznick dedicó toda su energía y ahorros para llevar a la pantalla grande la historia de Scarlet O'Hara.



En este filme, el productor se metió de lleno, valga la redundancia, a la producción, se encargó de verificar personalmente la escenografía, el vestuario y casi todos los actores que participaron. Selznick se volvió la pesadilla de cientos de trabajadores, incluidos directores (George Cukor

fue reemplazado por Víctor Fleming, quien a su vez, fue sustituido un tiempo por Sam Wood) y directores de fotografía (Lee Garmes fue acusado varias veces de no dominar el arte del Technicolor).

El rodaje duró cinco meses y la inversión fue de cuatro millones de dólares, *Lo que el viento se llevó* se estrenó en el invierno de 1939 y obtuvo once premios de la Academia; David O. Selznick se consolidó como productor, tanto, que años después, Joseph Leo Mankiewicz, Cecil B. De Mille y William Wyler siguieron sus pasos en la forma de hacer cine desde el punto de vista del productor.

El director de *Lo que el viento se llevó*, **Víctor Fleming**, participó también en un filme que mezclaba la técnica del blanco y negro con la del **technicolor**; esta película fue considerada como la "Alicia en el país de las Maravillas versión yanqui", estamos hablando de *El mago de Oz*, en la que veíamos a una joven Judy Garland cantar y bailar acompañada de un espantapájaros, un león y un hombre de hojalata.



El público no dejaba de sorprenderse de las innovaciones que les brindaba lo que alguna vez pensaron los Hermanos Lumière sería un *objeto de moda* nada más.

En cuanto a géneros más sencillos, apareció el cine de aventura, que generalmente contaba con un protagonista masculino bien parecido y tan ágil como para dar volteretas en todo el estudio sin parar. Errol Flynn y Gary Cooper fueron los máximos representantes del cine de aventuras.

La Carga de la Brigada Ligera (1936) y *El Capitán Blood* (1935), son dos de los filmes que le dieron fama y fortuna al saltarín Errol Flynn, cuya pícaro sonrisa y su ingenio para salir de las situaciones menos apremiantes, hicieron el deleite de los fanáticos que asistían al cine en

busca de nuevas emociones; Gary Cooper fue reconocido más por *Beau Geste* (1939) y por *Tres lanceros bengalíes* (1935).

Y la última innovación que vio la gente en los 30, fue la de la **primer película de dibujos animados, Blanca Nieves y los siete enanos** (1937), de Walt Disney, quien había ya trabajado varios años con dibujos animados para cortometrajes Disney decidió apostar por el largometraje adaptando un cuento clásico para niños, dando inicio al **cine de animación**, otra técnica más de hacer cine.



Después de que el público se emocionara con aventuras de ladrones, piratas, niñas en otros mundos y gánsters, un joven de 23 años atemorizó a un pueblo de Nueva Jersey en 1938 haciendo una adaptación del clásico de H.G. Wells *La Guerra de los Mundos*, el muchacho en cuestión, amante de las obras de Shakespeare y fácilmente identificable por manejar las emociones y sentimientos del público, se llamaba Orson Welles; y desde su debut cinematográfico con *Ciudadano Kane* (1940) marcó las pautas del lenguaje cinematográfico como lo conocemos actualmente.

Desde la escena del ***Extreme Close-Up*** de unos labios pronunciando la palabra "Rosebud", hasta movimientos de cámara que parecen imparables al atravesar ventanas, creó una narrativa sorprendente que no cesa al mandar por medio de ***flashbacks*** al espectador a unir las escenas del pasado y presente del protagonista. **La profundidad de campo y las perspectivas distorsionadas por lentes de gran angular constituyen una experiencia visual hipnótica.**

En el aspecto de guionismo, Welles también dio inicio a una nueva corriente, dramas expresionistas, pasión por la autodestrucción y novela policíaca alimentada por temas shakesperianos y, por supuesto, el cine negro, que fue el que más cultivó.

Desgraciadamente, Welles cayó en el cine comercial para después refugiarse en producciones como *Otelo* (1952), *Macbeth* (1948) y *Campanadas a Media Noche* (1966). A pesar de sus ideas y descubrimientos en el plano cinematográfico, de ser actor, guionista y director, los productores de Hollywood lo empezaron a desplazar a pesar de sus esfuerzos por sacar nuevos proyectos (como por ejemplo *El Quijote*) con una seguridad en sí mismo que nunca menguó.

Otro actor que con sus personajes le dio un nuevo sentido y un nuevo género al cine fue Humphrey Bogart; después de haber sido el gángster perseguido y muerto en más de 34 películas, renació como el detective de rasgos poco expresivos, melancólico y con una sonrisa torcida; el cine negro había nacido de él.

Humo, tinieblas, lluvia eterna, son los elementos que impregnaban los ambientes en los que los detectives de las películas de los años 40 vivían día a día, sorteando varios obstáculos como intrigas, gángster, y mujeres peligrosas de labios y mirada oscura. **El cine negro se distinguió por lo ambiguo de sus conceptos, nada es lo que parecía ser:** *El halcón maltés* (1941), *Perdición* (1944), *Callejón sin salida* (1947), hablan de hombres que parecen caer en las redes de fascinantes mujeres de helado corazón decididas a obtener lo que desean armadas únicamente de un lápiz labial (Bárbara Stanwyck, Ava Gardner, Rita Hayworth, Verónica Lake y Jane Creer encarnaron a algunas de las mujeres fatales), a diferencia de ellos que portaban siempre una pistola (Humphrey Bogart, Fred McMurray, Burt Lancaster, Dana Andrews, Robert Mitchum y Alan Ladd, por ejemplo). Esto se debe a que "el cine negro siempre fue el



retrato del hombre solo y desamparado enfrentando su destino en una ciudad hostil";⁵ Sam Spade, y Mike Hammer son los dos ejemplos más palpables de este género, aunque no siempre fue así, como se demostró en *El cartero siempre llamado dos veces* (1946), en donde un simple vagabundo es quien recibe toda la acción del protagonista. La iluminación con que contaban estas películas parecía sacada del expresionismo alemán, y con razón, ya que la visita de Fritz Lang a Hollywood dejó dos grandes obras al género, *La mujer del cuadro* (1944) y *Perversidad* (1945); así, el cine negro empleó esta simple fórmula: un hombre y una mujer con un pasado y un crimen en el presente.

En 1946, Humphrey Bogart y su esposa Lauren Bacall filmaron *El sueño eterno*, película cumbre del género, bajo la dirección de Howard Hawks. Diálogos colocados en su lugar y cargados de una ironía espectacular dentro de una trama compleja y atestada de cadáveres se volvió la forma más pura del cine negro.

Michael Curtiz y su *Casablanca* (1942) convirtieron por fin a Bogart en el hombre pesadilla de todos los espectadores y en la fantasía de las espectadoras, diálogos como "Presiento que éste es el principio de una buena amistad", "Siempre quedará París", y "Ve con él Ilsa", siguen resonando en la mente de los cinéfilos con la voz de Bogart. Ingrid Bergman y Humphrey Bogart se convirtieron en icono del cine de los años 40 y llenaron cada uno de los **fotogramas** con una emoción que no se ha vuelto a repetir en el cine.

⁵ NAVARRO, Joaquín. *El mundo del cine*, Ed. Océano, México, p. 18

Con la llegada de la guerra; el cine hollywoodense menguó en su producción debido a que el nitrato de plata, químico que contienen el filme, también se usa para crear explosivos, así que durante la segunda guerra mundial, la escasez de materia prima para elaborar películas motivó que el mundo pusiera los ojos en las películas de otros países como **México**, Italia, Francia, Japón, etc.

La corriente realista obtuvo un nuevo significado a partir de 1942, año en que estalló la guerra; la amargura del cine negro le dio un sentido a la guerra que nunca antes un medio de difusión colectiva le había dado, *Dalia Azul (1946)* y *Callejón sin salida (1947)* hablan de individuos que al regresar del conflicto bélico se encuentran en situaciones poco favorables: anarquistas gobernando, falta de trabajo y crisis sociales (fórmula muy utilizada en las películas inspiradas en la guerra). *Los Mejores años de nuestras vidas (1946)*, de William Wyler es considerada por los antropólogos del cine como el retrato más perfecto, por parte de Hollywood, de la problemática de adaptación de los soldados a la vida diaria después de terminada la guerra.

La necesidad de retratar la realidad hizo de lado a las superproducciones cuidadas hasta el más último detalle y dio cabida a los actores no profesionales (que en varios casos resultaron con mejores dotes histriónicas que los famosos), y **trasladó las cámaras del estudio nuevamente hacia las calles.**

Del otro lado del mundo, la problemática iba más allá de lo psicológico, los edificios derrumbados y los albergues llenos de desamparados eran escenas comunes en Europa.

En Italia surge el **Neorrealismo**, y Roberto Rosellini, en 1945, filma *Roma, Ciudad Abierta*, en donde, con un estilo emulando a los documentales, narra de manera cruda una historia sin protagonistas, a pesar de la actuación de Anna Magnani. Al año siguiente, *Paisà* cuenta de

manera episódica la desintegración de la sociedad italiana. Vittorio De Sica, siguiendo con el estilo crudo y realista, rodó *Ladrón de Bicicletas* (1948), y Luchino Visconti, en el mismo año, apostó por los actores no profesionales con *La Terra Trema*, y no estaría de más mencionar, para completar la lista de los creadores del neorrealismo, a Cesare Zavattini, guionista favorito de De Sica, y a G. de Santis, director de *Arroz Amargo* (1949).

Gilda (1946) fue la película con la que Hollywood regresó al campo de batalla; una fuerte dosis sexual a cargo de Rita Hayworth al quitarse un largísimo guante negro al ritmo de "Put The Blame on Mame" y después ser abofeteada por Glen Ford, fue la forma en que Estados Unidos volvió a brillar después de la ausencia que le provocó la segunda guerra Mundial.



Delirios de persecución como el de *Rebeca* (1940), y *Sospecha* (1941); protagonistas amnésicos, *Niebla en el pasado* (1942), y en general, paranoicos y neuróticos, *Recuerda* (1945) y *Que el cielo la juzgue* (1945), fueron las nuevas personalidades que exploró el cine, influenciados por el psicoanálisis de Freud.

Desgraciadamente, Estados Unidos también estaba paranoico y a manos del senador Joseph McCarthy inició la infame **Cacería de Brujas**, con el trasfondo de quitar un poco el poder que había adquirido la gente de Hollywood sobre el país.

El **Comité de Actividades Antiamericanas**, creado desde 1938, comenzó a malinterpretar el lenguaje cinematográfico tachándolo de izquierdista o comunista por el hecho de presentar imágenes como gente rica siendo villanos, o el desengaño de los soldados acerca de la guerra; y tomando en cuenta que en aquella época, los creadores de películas se encontraban en su momento más intelectual, no se hizo esperar la

reprimenda por las ideas tan radicales que llegaban al público común y lo ponían a reflexionar, cosa que nunca le ha gustado al gobierno de cualquier país.

Edward Dmytryk y Elia Kazan fueron los primeros en caer ante la presión y delataban a sus compañeros para intentar salir mejor librados; otros pocos, como Burt Lancaster, Joseph Cotten, Humphrey Bogart o Lauren Bacall no dejaron que las acusaciones los detuvieran y se manifestaron en contra del movimiento; mientras que otros vieron su carrera destruida, como John Garfield, o definitivamente tuvieron que trabajar usando seudónimos para no ser descubiertos.

Afortunadamente, este período no acabó con todo Hollywood y éste se levantó más maduro y comenzó a proyectar lo que en realidad pasaba en el mundo del cine con producciones como *Sunset Boulevard* (1950), en donde Billy Wilder con la ayuda de Gloria Swanson en el papel de la actriz retirada, Eric Von Stronheim en el del director rebajado a chofer y William Holden interpretando a un guionista con voluntad de hierro; cuenta una historia que raya entre la realidad y ficción del mundo del cine.

A *Sunset Boulevard* le siguieron muchas otras películas que trataban de desnudar a Hollywood ante el espectador como *Cautivos del mal* (1952), de Vincent Minnelli, *Eva al desnudo* (1950), y *La Condesa Descalza* (1954) de J. L. Mankiewicz. Nicholas Ray rodó en 1950 *En Algún Lugar Solitario* con Humphrey Bogart, quien ya había participado en este género con Mankiewicz en *Cautivos del Mal*, ahora haciendo el papel de un guionista atrapado por la ferocidad de Hollywood.

Cantando La Bajo la Lluvia (1952) de Stanley Donen, encontró cabida dentro de la madurez del cine para volver a **mezclar la**



realidad y la ficción con el género musical. Gene Kelly declara su amor a Debbie Reynolds en un estudio prendiendo luces y moviendo escenografía, y al final, aparece el cartel de la película detrás de la pareja; son claros ejemplos de la fórmula realidad-fantasia.

Aprovechando el éxito de *Cantando Bajo la Lluvia*, surgieron otras películas que complementan el género en sus años de máxima expresión: *Un Domingo en Nueva York* (1949), en donde Gene Kelly alterna con Frank Sinatra; *Un Americano en París*, la escena en la que Kelly y Leslie Caron ballan enfrente del río Sena es inolvidable, y un Fred Astaire decepcionado porque la prensa prefiere entrevistar a Ava Gardner en *Melodías de Broadway* (1953).

Sin embargo, nadie esperaba la aparición de la competencia directa del cine: la **Televisión**, la cual requería menos atención, ofrecía más tiempo de ocio y por supuesto, era más económica para un país en crisis.

A mediados de los cincuenta, Hollywood descubrió una fórmula, que si bien no le regresó su trono de rey del entretenimiento, sí lo volvió a poner en la jugada. Esta fórmula se trata simple y sencillamente de adolescentes y sociedad; la cual ha servido tan bien, que en nuestros días se sigue empleando con gran éxito taquillero.

En ese entonces, el joven que encabezó la triada de adolescentes en busca de problemas fue un muchacho de rostro angustiado, guapo, incomprendido, y sobretodo, indomable; el Jim Stark de *Rebelde sin causa* (1955), Caleb en *Al este del Edén* (1955) y Jett Rink en *Gigante* (1956), fueron los papeles que consolidaron a James Dean como mito del cine; a éste le siguió un varonil y sensual joven que también fue marcado por los papeles que interpretó en sus películas, Marlon Brando.

Un Tranvía Llamado Deseo (1951) y *Salvaje* (1954) crearon el estereotipo del joven macho enloquecedor de mujeres, y es que basta ver

algunas escenas de Marlon Brando en *Un Tranvía Llamado Deseo* en las que su playera blanca parece una segunda piel.

Chicas como Vivien Leigh, Liz Taylor o Natalie Wood compartieron el éxito de esos dos íconos adolescentes, pero la actriz que completa la triada de jóvenes rebeldes es ni más ni menos que la siempre hermosa Marilyn Monroe; desde su interpretación de ardiente apisonadora sexual en *Niágara* (1953), pasando por las comedias *Me siento rejuvenecer* (1952), *Los caballeros las prefieren rubias* (1953) o *El príncipe y la corista* (1957),

Marilyn cautivó a todos los hombres de la década, incluso en su última interpretación al lado de Clark Gable en *Vidas Rebeldes* (1961).

La característica principal de estos mitos fue la rapidez con que vivieron sus carreras; James Dean al igual que Marilyn Monroe permanecen jóvenes porque nunca se les pudo ver madurar en la pantalla como a Marlon Brando.

Por otra parte, el western también maduraba; las películas del género ya no hablaban de la conquista del oeste o de peleas constantes contra indios, el cine de vaqueros comenzó a plantear historias de héroes desengañados, cansados y perseguidos como ladrones o asesinos. De esta etapa, la mancuerna que lideró al género fue la de James Stewart-Anthony Mann, en películas como *Winchester 73* (1950), *Horizontes Lejanos* (1952), *Colorado Jim* (1953) o *El hombre Laramie* (1955) fueron algunos proyectos en los que Mann convenció a la gente que estaba acostumbrada a ver al gentil James Stewart de que era un prófugo sin hogar e indomable. Mann repitió la fórmula con Gary Cooper en *El hombre del Oeste* (1958) reflejando al vaquero atormentado por su pasado, sucio y solitario. John Ford también fue partícipe de la madurez del western y consiguió crear las



obras más densas, equilibradas y ricas del género, películas como *Río Grande* (1950), *Dos cabalgan juntos* (1961) o *Centauros del desierto* (1956), en donde John Wayne es un ex soldado repudiado por el pueblo al que tiene que redimir sin ser aceptado.

1.3 ¡EL COLOR DE LA VIDA!

(1955-1975)

En un intento por recuperar terreno, el cine recurre a nuevas técnicas de filmación y proyección, y a revivir viejas glorias como las superproducciones, el cine de terror, y el cine conceptual.

Recordando lo que había sido el cine de productor, la segunda mitad de los cincuenta se llenó de producciones exageradamente coloridas, bandas sonoras increíbles y **nuevas técnicas de filmación como el Cinerama, Cinemascope o el cine en 3D.**

Los llamados *peplums*, películas de épica histórica situadas en la antigüedad fueron los guiones que pudieron llenar esos formatos nuevos de proyección. Películas como *Quo Vadis* (1951), *Tierra de Faraones* (1955), *Los diez mandamientos* (1956), *Ben-Hur* (1959), *Espartaco* (1960) y *Cleopatra* (1963).⁶



al

Con *Cleopatra*, Joseph Leo Mankiewicz quería retratar todo lo que su imaginación iba creando, escenarios, vestuarios, y cientos de personas congregadas para ver los desfiles de los faraones; igual que William Wyler, quien pretendía recrear la carrera de cuadrigas en *Ben-Hur*. Todo esto se pudo llevar a la pantalla grande gracias a las inversiones de sus productores, quienes veían en sus películas el renacer del cine de productor.

Mientras tanto, Douglas Sirk continuaba analizando y reinventando el melodrama a su manera, burlándose del *american way of life* en filmes

⁶ NAVARRO, Joaquín. *El mundo del cine*, Ed. Océano., México, pp. 28-39

como *Sólo el cielo lo sabe* (1955) e *Imitación a la vida* (1959); sin embargo, **Sirk también empleó unos trucos del cine de productor como la banda sonora muy apegada al filme**, y la majestuosidad en las actuaciones de los protagonistas, mezclando estos elementos con los del **cine conceptual** (como el uso de colores de manera simbólica), Sirk logró una narrativa casi inigualable en nuestros días.

Después de vivir en el olvido, el género de los monstruos obtuvo nueva fuerza al plasmar en pantalla los temores post-guerra de un público que no recordaba el sentimiento que provoca ver un filme de terror en una sala cinematográfica.

El temor a la destrucción del hombre por el hombre, las radiaciones nucleares, la contaminación y amenazas de otros planetas fueron los temas que tomaron forma en la mente de los guionistas más consultados de los años cincuenta.

El Enigma de otro mundo (1951), *La Guerra de los mundos* (1953), *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956), *La humanidad en peligro* (1954), *El hombre menguante* (1957) y *La mosca* (1958) fueron parte del género conocido como **Serie B**, películas de bajo presupuesto que abordaron los temores del público de manera creativa; creando un contraste con las superproducciones como *Cleopatra* o *Los Diez mandamientos*.

El director que supo aprovechar la simplicidad de la Serie B y mandarla a un nuevo género de terror, al cual bautiza con su nombre, fue Alfred Hitchcock; su estilo narrativo iba más allá del simple acontecer de los hechos y se metía en la mente del espectador manipulándolo de tal forma que era presa de lo que Hitchcock quería que fuera, lo convertía en un protagonista más al hacerlos sufrir son el suspenso que lo caracterizó en todas sus películas.

Él mismo comentó que no se consigue el mismo efecto al hacer estallar una bomba en medio de una reunión que anunciando previamente su existencia al espectador, con esto logra llevarlo a hacerse preguntas sobre qué pasará, sufrirá por los protagonistas, y finalmente meterlo completamente en el filme. Hitchcock sabía cómo funcionaba el mecanismo emocional del espectador y por medio de lo que llamó *Asunto McGuffin* (algo que mueve a los personajes pero en realidad resulta algo sin importancia), lo mantenía a la expectativa de lo que seguía en la película hasta que definitivamente ésta alcanzaba su clímax.

Alfred Hitchcock le abrió nuevos horizontes al lenguaje cinematográfico con experimentos como *Náufrago* (1943), en donde toda la acción se realiza en un bote salvavidas, o *La Soga* (1948), película que consta de un solo plano-secuencia; Hitchcock supo dramatizar



estos elementos tan simples y con los avances que existían en su época, se adelantó a la narrativa, el drama y el lenguaje cinematográfico que existía en su época. Con películas como *Psicosis* (1961), *Vértigo* (1958), y *La Ventana Indiscreta* (1954) llegó a su cumbre como relator de cuentos de terror siempre con su característico **suspense** y, por supuesto, su aparición en todas sus películas, incluso en *Náufrago* (como un anuncio en el periódico).

1.3.1 EL RETO DE LA TELEVISIÓN (1962-1968)

Hollywood se cansó de luchar contra el monstruo de la Televisión al entrar a los años sesenta, en 1963 se produjeron únicamente 121 películas, los costos de producción por lo tanto subieron, así que el cine tuvo que Estados Unidos tuvo que mirar hacia Europa para agarrar un nuevo aire.

El surgimiento de la *Contracorriente*, un cine más intelectual, menos comercial y de bajo presupuesto surge por la influencia de la producciones europeas en los cineastas americanos; una libertad creativa, y la independencia de los cineastas fue lo que fascinó a los jóvenes estadounidenses que se adentraban al cine. Este cambio social logró que la censura comenzara a ser más flexible; *El Prestamista* (1963) de Sydney Lumet tuvo que ser analizada muchas veces hasta que se permitió un desnudo parcial frontal femenino, siendo esta la primera vez que el arte se imponía al código moral.



Mike Nichols, por su parte, también se enfrentó a la censura y en 1966 con *¿Quién teme a Virginia Wolf?* y posteriormente con *El Graduado* (1967); en la primera atacó una de las bases morales más fuertes de los Estados Unidos, el matrimonio, en la segunda se trataba un triángulo amoroso entre un joven, su novia y la madre de ésta.

El Graduado se convirtió en una película representativa de la generación por sus elementos como el autobús Greyhound en el que huye la pareja mientras en el fondo suena un tema de Simon y Grafunkel.

Después de esta película, el **Production Code** dejó de existir y Hollywood maduró al proyectar temas que antes eran prohibidos como la sexualidad o la violencia.

A partir de este cambio, la vieja guardia de Hollywood fue desapareciendo, los grandes directores de antaño desaparecieron físicamente o dejaron de hacer películas, dejando así libre el escenario para los nuevos valores como Sydney Lumet, Robert Mulligan, o Arthur Penn, que se dedicaron a hacer filmes pesimistas y violentos marcados por el magnicidio de John F. Kennedy en 1963; y también para Samuel Fuller y

Robert Aldrich, quienes se limitaban a contar historias tensas, implacables y nerviosas a través de melodramas y del género policiaco.

De esta forma, se abrió el horizonte para los cineastas de los años setenta, con películas violentas, agresivas y ácidas, el hollywood "maduro" o "adulto".

La lucha q se creía perdida ante la televisión fue ganada poco a poco no con avances tecnológicos como en otras décadas, sino con un cambio en la mentalidad de los cineastas, de los críticos y del público en general; pero lo q realmente le devolvió la vida al caído Coloso de Plata fue el volver a comenzar el ciclo de vida del cine, regresar a su misión original: entretener a una audiencia reunida a presenciar una historia que le hiciera olvidar sus problemas cotidianos.

Así fue como se hicieron películas q reunieran actores de la vieja escuela con los jóvenes valores en filmes sobre desastres como terremotos, barcos y aviones en peligro o edificios ardientes; *Terremoto* (1974) hizo que Charlton Heston y Ava Gardner compartieran la pantalla; *Aeropuerto* (1970) juntó a Brut Lancaster y Jacqueline Bisset; *La Aventura del Poseidón* (1972) a Shelley Winters y Gene Hackman; en *El Coloso en Llamas* (1974) Fred Astaire y Steve McQueen participaron mano a mano; este género de desastres fue el sustituto temporal de las películas de aventuras.

El cine de crítica a la sociedad, que surgido a finales de la década anterior siguió con su trabajo de denuncia y desenmascaramiento de la muy bien cuidada y falsa imagen de la sociedad americana, William Friedkin, Martin Scorsese y de nuevo Mike Nichols hablaron de manera directa sobre temas tabú como el Homosexualismo con *Los chicos de la banda* (1970); prostitución con *Taxi Driver* (1976); violencia extrema con *Naranja Mecánica* (1971); y sexualidad con *Conocimiento Carnal* (1971). También se juzgó a las instituciones más protegidas del sistema americano

STANLEY KUBRICK COLLECTION



como los manicomios, el ejército, incluso la misma Casa Blanca no salió bien librada, esta temática en las películas pudo compartir las carteleras con las películas de entretenimiento debido a acontecimientos como la guerra de Vietnam o el escándalo de Watergate; *El Francotirador* (1978), *Todos los hombres del presidente* (1976) y *One Flew Over The Cuckoo's Nest* (1975), de Milos Forman y ganadora del premio de la Academia en 1975 como mejor película, fueron las encargadas de denunciar los abusos q se cometían en esas instituciones.

1.4 ¡KABOOM! LOS EFECTOS ESPECIALES (1975-1999)

Después de que en los años cuarenta se creara el primer gráfico con una computadora, no paró de avanzar a pasos agigantados hasta demostrar su potencial con la creación de Actores Virtuales.

En 1975 con la aparición de *Tiburón*, un joven cineasta llamado Steven Spielberg dio el banderazo de salida a la carrera de los efectos especiales para mejorar la manera de ver el cine.

La segunda mitad de los años setenta dio fuerza al significado de Cine de Entretenimiento con películas como *Superman*, *Star Wars*, o *Alien*; dedicadas a la Ciencia Ficción, género explorado pobremente por la falta de efectos especiales que dieran una impresión de realidad dentro de la ficción; a pesar de los grandes avances que había logrado la industria en esa década: la creación del sistema de sonido Dolby Stéreo Surround que empleaba 6 pistas en lugar de 2; el formato de 70 mm, emulsiones que permitían un dominio total de colores y por supuesto, los efectos especiales que tenían que ir creando los encargados de los efectos especiales para cada película.

Además de estos avances, surgió un nuevo concepto en el cine: *Merchandising*, el proceso de venta de una película se amplió mas allá de las salas de cine llegando hasta los anaqueles de las tiendas por medio de discos con la banda sonora, libros basados en el filme, playeras, gorras, figuras coleccionables, vasos, y demás parafernalia que se le pudiera

ocurrir a los productores, agrandando así el legado de las grandes superproducciones.

1.4.1 LA NUEVA CIENCIA FICCIÓN (1977-1983)

Stanley Kubrick se habría retorcido en su tumba si hubiera estado muerto al aparecer la Nueva Ciencia Ficción, con mundos donde el sonido y la luz se transmiten por el espacio sin problema alguno, pero al público que iba por un momento de distracción no le importaba que se rompieran algunas de las reglas universales de la gravedad o del espacio.

Un joven con un pequeño libreto sobre una saga épica espacial llegó a las oficinas de la Warner en 1975 y salió rumbo a la 20th Century Fox porque desecharon su propuesta fílmica, una vez en la Fox, George Walton Lucas, modificó su propuesta pidiendo solo 80 millones para su producción y pedía solamente quedarse con los derechos del merchandising y las licencias de su película, oferta que a los estudios de la Fox no les pareció nada despreciable ya que no le veían mucho futuro al pequeño proyecto.

Este joven cineasta fundó su propia compañía de efectos especiales para tener la libertad creativa de los efectos especiales a pesar de las limitaciones que se tenían en esa época para contar la historia que tenía planeada proyectar en 1977.

Los genios creativos de la Industrial Light And Magic (ILM), la empresa de Lucas, se dieron a la tarea de sentar las nuevas bases de la forma de filmar una película al idear nuevos tiros de cámara, movimientos casi imposibles con las cámaras convencionales y aparatos mecánicos para mejorar los efectos especiales.

Dennis Muren, John Lasseter y Ben Burt, fueron realmente los pioneros de los efectos especiales y junto con Lucas, Spielberg y Cameron, directores de cine, los encargados de llevar al cine a la era digital.

Después del éxito que resultó ser *Star Wars* (la película más taquillera hasta 1998), le siguieron otras 2 películas con las que Lucas siguió innovando en el cine; en *El Regreso del Jedi* (1983) se combinó el uso del recién inventado Steady Cam con el motor grabando a la mitad de tiempo para dar la impresión de velocidad extrema en una escena de persecución sobre unas motos en un bosque, por dar solo un ejemplo.



El éxito que tuvo la Ciencia Ficción con *Star Wars* fue aprovechado por los demás cineastas como Ridley Scott, director de *Alien*, *el Octavo Pasajero* (1979) y *Blade Runner* (1982), Steven Spielberg con *E.T.* (1982), y *Encuentros Cercanos del Tercer Tipo* (1977), *Star Trek* (1979), y otras producciones de bajo presupuesto.

Debido a lo falso que resultaban varias veces los efectos, y a la limitación para generar nuevos efectos especiales, la Ciencia Ficción fue perdiendo terreno frente al cine de Acción y Aventuras como *Indiana Jones en Busca del Arca Perdida* (1981), *Marcado para morir* (1983), *Mad Max* (1980), *Terminator* (1984) o *Depredador* (1987)

Poco antes de salir de ILM, John Lasseter se encargó de animar un caballero de cristal para la película *El Joven Sherlock Holmes* (1985), convirtiendo a este personaje prácticamente en el primer personaje virtual del cine, aunque sus movimientos y apariencia distaran de los efectos que se pueden lograr hoy. Después, mientras la industria cinematográfica seguía sur curso sin efectos especiales generados por computadora, John Lasseter formó Pixar, para desarrollar la tecnología necesaria para incorporar nuevos efectos a las películas.

Después de el falso discurso de Reagan para exaltar el nacionalismo durante la guerra de Corea, fue al cine al que se le encargó la tarea de inculcar este nacionalismo en los jóvenes poco patriotas. *Impacto Súbito* (1983), con un Clint Eastwood duro; *Marcado Para morir*, mostrando al violento Chuck Norris o *Superman II* (1980), en donde Superman se paseaba con la bandera de Estados Unidos son solo unos ejemplos del mensaje entre líneas que mandaba el cine.

1.4.2 EL MÚSCULO DEL CINE (1983-1988)

El Cine de Acción que ocupó la escena de Hollywood creció y maduró de un actor a otro y se fundió con las aventuras de efectos especiales a finales de los años ochenta.



Stallone después del éxito de *Rocky*, se convirtió en escritor, actor y director de sus propios éxitos, y desde 1982 con *Acorralado*, encarnó al héroe fascistoide Rambo como un modelo más de la campaña nacionalista de Reagan, en donde, el hombre puede recuperar su dignidad entrando al ejército. Sin embargo, estas 2 series de películas impidieron que a Stallone se le pueda ver como algo más que una mole de músculos haciéndolo ver ridículo en actuaciones más serias o incluso sin gracia en las actuaciones cómicas.

Al contrario de Stallone, Schwarzenegger, no fue absorbido por sus personajes de bruto musculoso convertido en máquina para matar, al contrario, películas como *Terminador*, *Conan el Bárbaro* y *Depredador* por su naturaleza fantástica, contraria al intento de "realismo social" de Stallone, le sirvieron como trampolín para mejores oportunidades en Hollywood, aunque su interpretación cómica es más reconocida por su comedia que por otra cosa.

En la otra cara de la moneda están Mel Gibson y Bruce Willis, ambos héroes de películas de acción, pero más humanos, sin tanta musculatura y recurriendo a la ironía y a la comedia aun dentro de sus personajes de grandes héroes, gracias a estas características ambos actores pudieron desarrollarse en otros papeles sin problema. Gibson fue el intérprete, junto con Danny Glover, de una de las series más conocidas del cine de Acción: *Arma Mortal*, una historia que conjunta la rebeldía y agresividad de un policía con la de su compañero más recatado pasivo que siempre intenta persuadirlo de hacer sus actos suicidas, creando una de las obras maestras del "buddy movie" (película de amigos). Bruce Willis fue el vulnerable "héroe de todos los días" de la serie *Duro de Matar*, su personaje, un hombre capaz de sentir emociones como cualquiera de nosotros, capaz de equivocarse, pero con el espíritu heroico que deseaban explotar los cineastas a pedido de las campañas patrióticas del presidente Reagan.

Poco se sabía que para nuestros días, el cine de acción también necesitaría de los efectos especiales digitales para mejorar su calidad, al igual que la Ciencia Ficción; la cual es la que más recursos digitales necesita para abaratar sus costos y lograr producciones que gusten al público en general y no solo a los fanáticos del género.

En 1985, John Lasseter abandonó ILM para formar su propia compañía a la que llamó Pixar, una pequeña empresa dedicada a hacer cortos animados por medio de la computadora, el primero de éstos se llamó *Luxo Jr.*, un corto en el que una lámpara de escritorio obtiene cualidades humanas, dando el primer paso hacia lo que sería la *Actuación Virtual*.

ILM no quedó desamparada con la salida de Lasseter y continuó con el sueño de Lucas: crear efectos especiales digitales que se asemejaran lo

más posible a la realidad, y una de sus pruebas de fuego fue en 1986 al realizar una secuencia de disolución en *Star Trek IV: el regreso a casa*.

Otras compañías de efectos especiales y de animación tampoco querían quedar relegadas de la carrera de avances tecnológicos, así que se metieron de lleno junto con investigadores a desarrollar esa tecnología que revolucionaría la forma de hacer cine; en 1987 la Dra. Nadia Magnenat-Thalmann, de la Universidad de Ginebra, presentó un corto de 12 minutos en donde un Humphrey Bogart y una Marilyn Monroe virtuales interactuaban, aun sin mucha expresividad y con movimientos un poco rígidos, pero esta fue la detonante para trazar un objetivo a todos los creadores de efectos por computadora: Crear actores virtuales.

1.4.3 LOS SYNTHESPIANS (1989-1999)

El término "*Synthespian*" es la mezcla de dos vocablos anglosajones, *Synthetic Thespian*, o *Actor Sintético*, en español, este término se tradujo como *Vactor*. El Vactor no es otra cosa mas que gran cantidad de polígonos con capacidades histriónicas, millones de píxeles que pueden reír, llorar, espantarse o expresar duda, al igual que un actor de carne y hueso.

La palabra *Synthespian* fue utilizada por primera vez por Jeff Kleiser y Diana Walczak para denominar así a su personaje de Nestor Sextone, un corto animado creado a partir de escaneo de miembros humanos formados con barro, y diferentes expresiones faciales con un digitalizador. Después en 1989 se fundó MIRALab, dirigido por la doctora Nadia Magnenat-Thalmann y dedicado específicamente al desarrollo de los *Synthespians*.



John Lasseter junto con su compañía Pixar se encargó de dar vida al primer Synthespian que vio la audiencia cinéfila, lo llamó Tinny, y era el personaje principal del cortometraje *Tin Toy*, que se exhibió varios años después de su creación (1988) junto con la película de Disney-Pixar, *Toy Story* (1995). Por su parte ILM en ese tiempo fue contratado por James Cameron para hacer los efectos especiales de su película *El Abismo* (1989), y lograron animar una cara de apariencia líquida y transparente como lo exigía el guión.

DeGraf/Wahrman, otra compañía de efectos especiales, concibió la forma de insertar un rostro generado por computadora a un personaje de *Robocop 2* (1990), como respuesta a este avance, ILM volvió a innovar en 1990 con *Terminator 2*, nuevamente de James Cameron, en donde hacían que el antagonista, un robot futurista hecho de mercurio, atravesara unos barrotes sin la mayor complicación.

Brad DeGraf, tuvo entonces que idear muy bien como superar la tecnología de ILM, llegando al diseño de un waldo⁷ digital en tiempo real en 1992, y que posteriormente evolucionaría al sistema de captura de movimiento, indispensable actualmente para generar movimientos más reales en los Synthespians.



Eliminando ya varias de las limitaciones que se tenían en las producciones cinematográficas, Steven Spielberg, quería presentar una película sobre un parque de diversiones con dinosaurios de verdad, pero no había ninguna tecnología que le diera la libertad de

⁷ Waldo es el nombre que se le dio al aparato inventado por Jim Henson para manejar marionetas electrónicas a distancia.

filmación que requería, así que acudió a su amigo George Lucas, y su compañía ILM para desarrollar juntos lo que despertaría en Lucas la inquietud de actualizar su trilogía: personajes que además de un movimiento fluido, incorporaran nuevas habilidades como movimiento muscular, texturas semejantes a la piel, y atmósferas alrededor de los personajes generados por computadora; y así *Parque Jurásico* (1993), asombró a la audiencia con varios dinosaurios fotorrealísticos y sentó las bases de la programación de personajes con movimiento muscular.

Para la década comprendida de 1991 al 2000, el cine dio a luz a un retoño que venía surgiendo desde los años cincuenta, pero que fue hasta la adaptación de las tecnologías al ambiente casero que realmente pudo explotar este género: el cine independiente.

La obra máxima del cine independiente fue *Smoke* (1994), un experimento de Wayne Wang con libreto de Paul Auster en donde se narra un momento en la vida de un barrio neoyorkino; la expresividad oral y la capacidad de detalle de los personajes que deja ver el guión, aunado a la rapidez de filmación (tan solo tres días) y al proyecto improvisado *Blue In the Face* que se desarrolló paralelamente a la película fueron los 3 elementos que le abrieron las puertas al cine independiente en Hollywood.

Quentin Tarantino, el **niño prodigio del cine independiente** causó asombro en Cannes con su **Ópera Prima** *Perros de Reserva* (1991), un violento filme que además de convertirse inmediatamente en película de culto, sirvió de inspiración a varios jóvenes para incorporarse al creciente Frankenstein cinematográfico, entre ellos, el mexicano Robert Rodríguez, quien con ayuda de un guión de Tarantino, rodó *Del Crepúsculo Al Amanecer* (1996), un filme estilo *gore* mezclado con estética de cómic (basta ver la aparición



de vampiros mexicanos como en las películas de *El Santo*), aunque cabe mencionar que antes de este espectacular filme, Rodríguez apostó por una producción de más bajo presupuesto titulada *El Mariachi* en 1992. Para 1996, el cine independiente ya contaba con los nombres de directores como Abel Ferrara, los hermanos Cohen, y David Lynch quienes continuaron dando fuerza a este género aun existente y sin la más mínima intención de desaparecer por la facilidad que otorga a sus realizadores la libertad creativa de no depender de un estudio que los ampare, o de una censura no tan dura como la de los años cincuentas, pero todavía muy purista y nacionalista.

El personaje que más mérito merece dentro del ámbito del cine independiente es Kevin Smith, un escritor de cómics que trabajaba en una tienda de autoservicio quien a la edad de 23 años rodó en 16mm una historia sobre 2 dependientes de una tienda de autoservicio; un trabajo relativamente sencillo pero con una creatividad desbordante en cada uno de sus diálogos. Editada en la trastienda del local, Kevin Smith le mostró aun al cine independiente que no se necesitan grandes sumas de dinero ni grandes actores para hacer una conexión con el público, y su éxito siguió tanto como director como escritor, *Mallrats* (1995) y *Persiguiendo a Amy* (1997), incluso la adaptación cinematográfica del cómic *Daredevil* corrieron a cargo de su mente creativa.

Justamente, durante estos años en que el cine independiente fue reconocido en Hollywood, ILM salía con una innovación más: la captura de movimiento facial, una máquina que replicaba por medio de pequeños sensores aplicados en partes específicas, el movimiento de los músculos del rostro, dando un aire más humano a los personajes creados por computadora, y se aplicó al cine por primera vez con la película *Casper* (1995); entonces, ese mismo año, *Rythm And Hues*, la empresa que dio vida a los osos polares de Coca-Cola, aplicó esa misma tecnología pero en

lugar de rostros humanoides, la empleó para darle una característica humana a los animales de *Babe el Puerquito Valiente* (1995). Al mismo tiempo, Kleisser-Walczak y PDI utilizaron a los **primeros dobles de acción digitales** para las películas *El Juez* y *Batman Forever*, respectivamente; y en *Virtuosity*, se utilizó un doble digital para hacerle estallar la cabeza.



1997 fue un año en que la tecnología digital se llevó a su máximo (en ese momento, claro está), con producciones como *Star Wars, Edición Especial, Spawn, Geri's Game* y *Starship Troopers*. La primera redefinió, al igual que lo hizo en 1977, la forma de ver las películas, su sonido digitalizado para sistema THX, y sus nuevas escenas con personajes digitales, además de la facilidad de edición que le dio a Lucas la edición digital son prueba del avance que se había logrado y lo que faltaba por descubrir; *Geri's Game* (1997) fue un cortometraje experimental de Jan Pinkava hecho en Pixar, un guión de 4 minutos en donde un viejo (basado en el abuelo de Pinkava), juega al ajedrez contra sí mismo, una historia simple, sin diálogos hablados, pero con una expresividad nunca antes lograda a pesar de los sistemas de captura de movimiento facial, además de que sirvió como campo de pruebas para nuevas técnicas de tela y piel.

Un año después, en 1998, para probar las capacidades de un nuevo software de animación llamado Maya, Chris Landreth y Alias Wavefront dieron nuevo significado a la palabra **expresividad** con su corto de animación titulado *Bingo*, los grados de expresividad y cambios de estado de ánimo que logró el personaje principal se quedaban en la mente de los asistentes a la presentación del producto por su espectacularidad.

Pero no fue sino hasta 1999 cuando ILM pudo conjuntar a la perfección actores de carne y hueso con la actuación de un Synthespian en *Episodio I: La Amenaza Fantasma*, hasta este momento fue cuando Lucas vio realizado su sueño de crear personajes que convivieran con actores reales y no se vieran falsos o se recurriera a marionetas o *animatronics*.

Además, Lucas en sociedad con Panavision y Sony crearon la primer cámara cinematográfica digital capaz de rodar a 24 fotogramas por segundo, limitante estética que existía con la cámara digital convencional que filmaba a 29.97 fps y fue probada en la película *La Mexicana* (2000).

Con todos estos adelantos en el área digital, la academia se comenzó a preocupar por el desplazamiento de actores por máquinas, como si de la Revolución Industrial se tratase y dio inicio la pelea entre el uso de filme análogo, o de filme digital; de escenografías montadas en estudios o en grandes locaciones al aire libre o estudios cubiertos de suelo a techo con pantalla azul y verde; pero como todas las tecnologías que ha empleado el cine, al principio se le ataca duramente y se exagera su uso hasta hacerlo parecer burdo, pero con los años adquiere la aceptación del público y su perfeccionamiento.

1.5 ¡Y LLEGÓ LA ERA DIGITAL! (2000-ACTUALIDAD)

La Academia por primera vez se rindió ante un filme repleto de efectos especiales otorgándole las 11 estatuillas para las que estaba nominado, incluyendo mejor película y mejor director.

Después de cumplir su centenario, el cine actual se ha convertido en una repetición de sus ciclos de manera más rápida, vemos una avalancha de películas para jóvenes y cuando estamos por adaptarnos al género, lo cambian por cine de terror, y poco antes de reponernos del susto, entran la ciencia ficción y la aventura para ser desplazados en un instante por los grandes musicales y la comedia romántica.

A pesar de esto, el espectador promedio no se incomoda en la más mínimo debido a la gran variedad de opciones que tiene por semana para ver (alrededor de 22 películas se estrenan semanalmente según la Internet Movie Database), y vemos una convivencia de cine de Ciencia Ficción con películas románticas y sagas épicas gracias a que comparten algo en común: el uso de los efectos especiales generados por computadora; cada vez es más difícil diferenciar los efectos creados en el set de los que se producen en una computadora.

Phill Tippet junto con Sony Pictures Imageworks, dio la bienvenida al nuevo milenio con sus efectos de un hombre invisible con *El Hombre Sin Rostro*; en el filme, Kevin Bacon, el protagonista, es replicado a la perfección en movimientos y gestos por medio de un escaneo casi

milimétrico de su cara y es reconstruido desde los huesos, sistema circulatorio y muscular hasta la piel, creando uno de los efectos especiales más espectaculares. Tippet, antiguo especialista de ILM, se independizó y formó su compañía de efectos especiales Tippet Studio para explorar por su parte el potencial de los efectos especiales y la animación por computadora.

A *El Hombre Sin Rostro*, siguieron otras películas que fueron aportando su tecnología para mejorar el desempeño de los Synthespians y en general de los efectos digitales; Kleiser-Walczak retomaron el morphing existente para aplicarlo en personajes en movimiento en la película *X-Men* (2000) y The Mill reconstruía un coliseo romano y lo llenaba de miles de extras digitales para *Gladiator* (2000).

Cuando se pensaba que no se podía evolucionar más en la forma de hacer películas, Square terminó su película de animación llamada *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) y enseñó a todo el mundo cual era el límite de los Synthespians y en general de los procesos digitales ya que es una película enteramente hecha por computadora reemplazando a actores y escenógrafos por un grupo de expertos en computación. El impacto del filme fue mayor que el que logró Lucas ante la Academia con su personaje de Jar Jar en *Episodio I*, pero la película fue más criticada por sus fallas que por lo que realmente era; a pesar de tener una sincronización de labios con la voz de los actores reales, los personajes no mostraban un solo rasgo de emotividad, que es lo que diferencia a los grandes actores de los estudiantes de actuación.

Afortunadamente los errores de *Final Fantasy* fueron corregidos con un filme que por la perfecta combinación de digital y real, se ganó el corazón tanto del público como de la Academia en sus tres entregas: *El Señor de Los Anillos*. Este proyecto ambicioso de Peter Jackson trabajó lo mismo sobre escenarios virtuales que en locaciones de Nueva Zelanda;

durante los ensayos, el encargado de prestar la voz al personaje de Gollum, que sería hecho por computadora, repetía una y otra vez las escenas con los actores para dar una referencia a los animadores de cómo debía de ser el movimiento de la criatura.



Fue hasta la conclusión de la trilogía, con *El Regreso del Rey* (2003), que Peter Jackson logró llenarse de premios Oscar al ganar en todas sus nominaciones, incluyendo Mejor Película, logrando lo que ninguna película de Fantasía había

logrado en los más de 100 años que tiene de existir el cine.

A lo largo de esos tres años que duró en triunfar la producción digital en Hollywood, ILM, Kleiser-Walczak, Pixar, Sony Pictures Imageworks y Dreamworks, además de los hermanos Wachowski siguieron inventando adelantos que los pusieran a nivel de las grandes armadas de orcos y elfos y la actuación de un Gollum digital hechos por Weta Digital para *El Señor de los Anillos*.

Pixar desarrolló un software para controlar el pelaje de uno de sus personajes en *Monsters Inc.* (2001); Sony utilizó dobles digitales para las acrobacias de sus personajes principales en *Spiderman* (2002); Kleiser-Walczak, por medio de la superposición de animación facial reprodujeron un Jet Li que peleaba consigo mismo en *El Único* (2002); Dreamworks perfeccionó los fluidos y texturas para su película animada *Shrek* (2001); pero ILM solo tuvo un éxito con el reemplazo de marionetas al animar a su único personaje que seguía siendo interpretado por una marioneta de Jim Henson: Yoda, en *Episodio II: El Ataque de Los Clones* (2002); sus errores los cometió con un intento de humano-escorpión en *El Rey Escorpión*

(2001) y la digitalización de Eric Bana para imprimir sus gestos en el gigante verde de *Hulk* (2003).



La historia del cine de Hollywood nos ha mostrado que este medio de entretenimiento ha tenido que evolucionar varias veces para poder seguir en el gusto del público y no perderse como algo obsoleto; la implementación del sonido, del color, y de procesos digitales ha causado menos problemas que las soluciones que dieron para que la industria cinematográfica se mantuviera dentro del gusto del público.

Ahora con nuevas tecnologías como el Internet y los juegos de video en 3D, el cine necesita tomar un nuevo aire, y este se lo da la incorporación de Vactros al reparto de una película, la combinación de sets con escenografías y pantalla azul o las películas de animación con un toque de realismo.

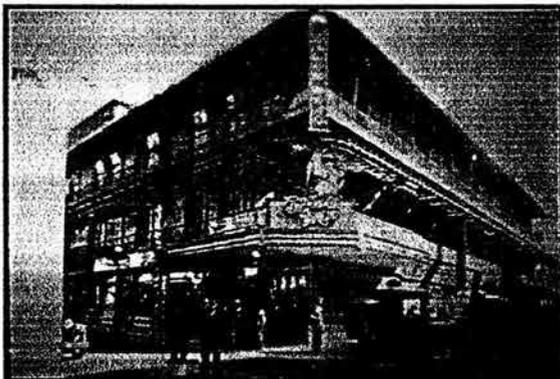
CAPÍTULO II

EL CINE EN MÉXICO

2.1 ORIGEN (1896)^B

El 6 de agosto de 1896, el presidente Porfirio Díaz, su familia y miembros de su gabinete presenciaban asombrados las imágenes en movimiento que dos enviados de los Lumière proyectaban en uno de los salones del Castillo de Chapultepec.

Don Porfirio aceptó recibir a Claude Ferdinand Bon Bernard y a Gabriel Veyre, proyeccionistas enviados por Louis y Auguste Lumière a México, debido a su enorme interés por los desarrollos científicos de la época y el hecho de que el nuevo invento proviniera de Francia, aseguraba su aceptación oficial en un México que no ocultaba su gusto *afrancesado*.



En el sótano de la farmacia **Plateros**, en la calle de Madero de la ciudad de México, el 14 de agosto se estrenó al público. Éste abarrotó el sótano del pequeño local -curiosa repetición de la sesión del sótano del **Gran Café** de París donde debutó el cinematógrafo- y aplaudió fuertemente las *vistas* mostradas por Bernard y Veyre. La droguería **Plateros** se localizaba muy cerca de donde, unos años después, se ubicaría la primera sala de cine de nuestro país: el **Salón Rojo**.

México fue el primer país americano que disfrutó del nuevo medio, ya que la entrada del cinematógrafo a los Estados Unidos había sido bloqueada por Edison. A principios del mismo 1896, Thomas Armant y Francis Jenkins habían desarrollado en Washington el **vitascope**, un

^B MAZA PÉREZ, Maximiliano, *100 Años de Cine Mexicano*, Ed. Marco ITESM, México, 1996, pp. 7-18

aparato similar al cinematógrafo. Edison había conseguido comprar los derechos del vitascope y pensaba lanzarlo al mercado bajo el nombre de Biograph.

La llegada del invento de los Lumière significaba la entrada de Edison a una competencia que nunca antes había experimentado.

Se puede considerar a **Porfirio Díaz** como el **primer actor del cine mexicano**.



La primera película filmada en nuestro país, *El Presidente de la República paseando a caballo en el Bosque de Chapultepec (1896)*, resultaba indicativa de otra característica del nuevo invento: mostrar a los personajes famosos en sus actividades cotidianas y oficiales.

La coronación de Nicolás II de Rusia había inaugurado esa tendencia pocos meses antes.

Durante 1896, Bernard y Veyre filmaron unas 35 películas en las ciudades de México, Guadalajara y Veracruz. Entre otras cosas, los franceses mostraron a Díaz en diversos actos, registraron la llegada de la campana de Dolores al Palacio Nacional, y filmaron diversas escenas folclóricas y costumbristas que muestran ya una tendencia hacia el exotismo que acompañaría al cine mexicano a lo largo de su historia.

En el mismo año de 1896 llegó también el vitascope norteamericano; sin embargo, el impacto inicial del cinematógrafo había dejado sin oportunidad a Edison de conquistar al público mexicano.

2.1.1 LOS PRIMEROS CINEASTAS NACIONALES (1897-1909)

Según Emilio García Riera, el surgimiento de los primeros cineastas mexicanos no obedeció a un sentido nacionalista, sino más bien al carácter primitivo que tenía el cine de entonces: **películas breves**, de menos de un minuto de duración, que provocaban una necesidad constante de material nuevo para exhibir.

Al irse Bernard y Veyre, el material traído por ellos de Francia y el que filmaron en México fue comprado por Bernardo Aguirre y continuó exhibiéndose por un tiempo. Sin embargo: *"las demostraciones de los Lumière por el mundo cesaron en 1897 y a partir de entonces se limitaron a la venta de aparatos y copias de las vistas que sus enviados habían tomado en los países que habían visitado"*.⁹ Esto provocó el rápido aburrimiento del público, que conocía de memoria las *vistas* que hacía pocos meses causaban furor.

Algunos entusiastas, como Aguirre, habían comprado equipo y películas a los Lumière para exhibirlas en provincia.

La determinación de los Lumière de dejar de filmar y dedicarse a la venta de copias provocó el surgimiento de los primeros cineastas nacionales.

En 1898 se inició como realizador el ingeniero Salvador Toscano, quien se había dedicado a exhibir películas en Veracruz. Su labor es una de las pocas que aún se conservan de esa época inicial del cine. Toscano testimonió con su cámara diversos aspectos de la vida del país durante el Porfiriato y la Revolución. Inició, de hecho, la vertiente documental que tantos seguidores ha tenido en nuestro país.

⁹ Op. Cit. MAZA PÉREZ, Maximiliano, *100 Años de Cine Mexicano*, Ed. Marco ITESM, México, 1996, pp. 10

Otros cineastas de esa primera época fueron: Guillermo Becerril (desde 1899); los hermanos Stahl y los hermanos Alva (desde 1906) y Enrique Rosas, éste último realizador de un gran documental sobre el viaje de Porfirio Díaz a Yucatán: *Fiestas presidenciales en Mérida (1906)*. Este filme fue, sin duda, el primer largometraje mexicano.

2.1.2 LA REVOLUCIÓN MEXICANA (1910-1917)



La Revolución Mexicana contribuyó enormemente al desarrollo del cine en nuestro país.

Por circunstancias cronológicas, la Revolución fue el primer gran acontecimiento histórico totalmente documentado en cine. Nunca antes un evento de tal magnitud había sido registrado en movimiento.

La Primera Guerra Mundial, iniciada cuatro años después del conflicto mexicano, fue documentada siguiendo el estilo impuesto por los realizadores mexicanos de la Revolución.

El público se interesaba en estos filmes por su valor noticioso. Era una forma de confirmar y dar sentido al cúmulo de informaciones imprecisas, contradictorias e insuficientes, producto de un conflicto armado complejo y largo. Los filmes de la Revolución pueden considerarse como antecedentes lejanos de los noticiarios televisivos de hoy en día.

Los cineastas de la Revolución procuraban mostrar una visión objetiva de los hechos. Para no tomar partido, los camarógrafos filmaban los preparativos de ambos bandos, hacían converger la acción en la batalla y, en muchos casos, no daban noticia del resultado de ésta. Esto lo hacían debido a la incertidumbre por el curso de los acontecimientos.

En muchos casos, los ejércitos contendientes tenían su propio camarógrafo. Los hermanos Alva siguieron a Madero; Jesús H. Abitia acompañaba a la División del Norte y filmaba los acontecimientos desde el punto de vista de los ejércitos de Álvaro Obregón y Venustiano Carranza. Pancho Villa tenía sus propios camarógrafos norteamericanos, de hecho, se comenta que planeó la Batalla de Celaya en función de la cámara de cine.

Independientemente de las distintas prácticas cinematográficas, la Revolución fue para el cine mexicano un evento fotogénico excepcional. Sin lugar a dudas, la estética provocada por este conflicto imprimió su huella en el desarrollo posterior de nuestra cinematografía.



2.1.3 EL CINE DE FICCIÓN APARECE

(1917-1920)

Un duelo a pistola en el bosque de Chapultepec (1896) fue filmada en ese año por los franceses Bernard y Veyre, en base a un hecho real, ocurrido en el bosque de Chapultepec.

Esta cinta levantó una ola de protestas en la prensa, debido a que el público interpretaba el evento como la filmación del hecho real. A pesar de que se anunciaba que el filme era una reconstrucción de los hechos, el público no distinguía todavía la diferencia entre realidad y ficción.

El carácter realista del cine hacía pensar que todo lo que se mostrara era, al ser capturado por la cámara, verdadero.

Pedro Esquirel and Dionecio Gonzales - Mexican Duel (1894) una película en la que dos hombres se enfrentaban en un duelo a cuchilladas, se volvió desgraciadamente, en el estereotipo del mexicano violento.

Salvador Toscano filmó en 1899 una versión corta de *Don Juan Tenorio*. Este filme mostraba la ambivalencia con que se tomaba la ficción en esa época: era documental porque registraba la representación teatral de la obra, pero era ficción porque únicamente mostraba el desempeño de los actores.

En 1907, el actor Felipe de Jesús Haro realizó la primera cinta ambiciosa de ficción filmada en México: *El grito de Dolores o La independencia de México (1907)*. El mismo Haro interpretó al libertador Miguel Hidalgo y escribió el argumento. La película se exhibió, casi obligatoriamente, cada 15 de septiembre hasta 1910.

Otros filmes de ficción de esa época fueron: *El san lunes del valedor o El san lunes del velador (1906)*, cinta dirigida por Manuel Noriega; *Aventuras de Tip Top en Chapultepec (1907)*, cortometraje de Haro; *El rosario de Amozoc (1909)* de Enrique Rosas, y *El aniversario del fallecimiento de la suegra de Enhart (1912)* de los hermanos Alva, el más antiguo filme de ficción del cual todavía se conservan copias. Esta cinta es una comedia interpretada por los actores Vicente Enhart y Antonio Alegría, cómicos del **Teatro Lírico**, que muestra una marcada influencia francesa en su estilo de realización.

La Revolución marcó un gran paréntesis en la realización de filmes de ficción en México. Con la finalización oficial del conflicto, en 1917, pareció renacer esta vertiente cinematográfica, ahora en la modalidad del largometraje.

En 1917, la principal importación de filmes hacia México provenía de Europa. Estados Unidos no terminaba de afianzarse como un gran centro productor cinematográfico, aunque Hollywood ya comenzaba a perfilarse

como la futura Meca del cine. Además, las relaciones tirantes entre México y Estados Unidos, junto con la imagen estereotipada del *mexicano bandido* en muchos de los filmes norteamericanos, provocaba un rechazo, tanto oficial como popular, hacia muchas de las películas estadounidenses de la época.

Francia e Italia fueron los patrones a seguir para la *reinauguración* del cine mexicano de ficción en 1917. Ese año se estrenó en México *El fuego (Il fuoco, 1915)* filme italiano interpretado por Pina Menichelli, actriz que logró gran popularidad en nuestro país y que introdujo el concepto de *diva* del cine, anteriormente sólo utilizado para el teatro o la ópera.

El fuego inauguró una tendencia romántica-cursi que hizo furor en México y que influyó al cine de otros países, incluyendo Estados Unidos. El universo de las *divas* se componía de ingredientes que pronto se asimilaron en otras cinematografías: mujeres voluptuosas, escenarios suntuosos, historias pasionales y atrevidas.

La propuesta italiana planteaba un cambio en la mentalidad de la época, producto inmediato de la guerra. El papel de la mujer se ampliaba en el cine, aunque sólo fuera como *objeto de pasiones amorosas*. La nueva mujer -que obtenía el derecho al voto y que pronto se recortaría el pelo, se liberaría del corsé y se acortaría la falda- hacía su aparición en las pantallas cinematográficas.

La luz, tríptico de la vida moderna (1917) es el título del primer largometraje *oficial* del cine mexicano; aunque según los registros, Carlos Martínez de Arredondo y Manuel Cirerol Sansores, filmaron un año antes *1810 ó ilos libertadores de México! (1916)*, pero debido a que este filme se realizó en provincia (Yucatán) y no en la ciudad de México, no se le tomó en cuenta en varias investigaciones.

Producida por el francés Max Chauvet, y dirigida por J. Jamet - probable seudónimo del realizador Manuel de la Bandera- *La luz, tríptico*

de la vida moderna (1917) ha sido atribuida al camarógrafo mexicano Ezequiel Carrasco, quien prolongó su carrera dentro del cine nacional hasta los años sesenta. Con un argumento que prácticamente era un plagio de la afamada *El fuego* (1915), el filme catapultó al estrellato nacional a la primera *diva* mexicana: Emma Padilla.

Otros filmes famosos de esta primera *época de oro* fueron: *En defensa propia* (1917), *La tigresa* (1917) y *La soñadora* (1917), producidos todos por la Compañía Azteca Films. Esta firma, fundada por la actriz Mimí Derba y por Enrique Rosas, constituyó la primera empresa de cine totalmente mexicana. Probablemente Derba haya sido la primera directora de cine nacional, si es cierto que dirigió *La tigresa* (1917).

Los temas que han acompañado a nuestra cinematografía nacieron también en los años de 1917 a 1920. *Tepeyac* (1917), filme que relacionaba extrañamente las apariciones de la Virgen de Guadalupe con el hundimiento de un barco en el siglo veinte, fue filmado por Fernando Sáyago. *Tabaré* (1917) de Luis Lezama, guarda una estrecha relación en su argumento con filmes como *Tizoc* (1957): el indio que se enamora de la rica heredera de piel blanca.

Finalmente *Santa*, la prostituta creada por el escritor Federico Gamboa, hizo su primera aparición cinematográfica en la cinta dirigida por Luis G. Peredo en 1918. Otra versión de *Santa* (1931) **iniciaría la era sonora del cine mexicano** y marcaría el rumbo de uno de los principales arquetipos femeninos de nuestro cine: la prostituta o cabaretera.



Mención especial merece *El automóvil gris* (1919), sin lugar a dudas el filme más famoso de la época muda del cine mexicano. Filmado por Enrique Rosas; es una serie de doce episodios que cuenta las aventuras de una famosa banda de ladrones de joyas que se hizo

célebre en la ciudad de México hacia 1915.

Las series o *seriales* representaron las primeras incursiones del cine norteamericano en el gusto popular mexicano. Para 1919 se habían suavizado las fricciones con el vecino del norte, y el cine hollywoodense comenzaba a conquistar mercados en todo el mundo. Estos filmes por episodios habían nacido en Francia, alrededor de 1913, siendo el primero *Fantomas* de Louis Feuillade, una serie sobre el famoso ladrón elegante de las tiras cómicas.

De esta manera, *El automóvil gris* (1919) inauguraba, sin claros sucesores, el *serial* mexicano. La cinta (o cintas) poseía además un elemento novedoso y controversial: era el **primer filme cuyo argumento se inspiraba claramente en hechos recientes, acontecidos en el país**. En el evento original había estado involucrado un general carrancista que fue socio de Rosas en la formación de Azteca Films, y los personajes que aparecían en pantalla eran claramente identificables por el público.

Para completar la controversia, **una de las escenas de la serie**



constituía una extraña mezcla de ficción y realidad: el fusilamiento de algunos miembros de la banda no era actuado, sino que Rosas había tomado la escena original filmada por él mismo, y la había incluido en la cinta. Así, el filme

aseguraba, de manera mórbida, su popularidad en el público.

El automóvil gris (1919) constituye un fenómeno curioso dentro de nuestra cinematografía. Hasta hace pocos años la cinta era exhibida regularmente, aunque mutilada, en cine y televisión. En 1933 fue sonorizada, arruinando gran parte de su originalidad. Los diálogos añadidos ridiculizan las actuaciones teatralizadas de la época y no aportan

nada a la historia. En 1960, la cinta fue editada para convertirla en largometraje, lo cual la acabó de arruinar completamente. Se eliminaron muchas escenas que funcionaban como *puentes* para las acciones, de tal manera que el filme visible hoy en día es una versión confusa del *serial* original. *El automóvil gris* (1919) fue la última realización de Enrique Rosas, fallecido en 1920.

2.1.4 ¡HÁGASE EL SONIDO! (1920-1931)

La década de 1920 a 1929 fue testigo de la transformación del mundo. La Primera Guerra Mundial había alterado radicalmente los valores de gran parte de la sociedad, y la gente trataba de olvidar el horror vivido hasta 1919. En los "alegres veinte" nacieron la radio, el jazz y las faldas cortas, así como el fascismo, el nazismo y la depresión económica norteamericana.

En 1927 el cine habló por primera vez. *El cantante de jazz* (*The Jazz Singer*, 1927) de Alan Crossland, se convirtió en la punta de lanza de una novedad cinematográfica: el sonido. A partir de ese momento, el cine apostó todo a las palabras y a la música, inaugurando una nueva era en su historia.

Después de 1920, el cine mexicano mantuvo una carrera dispareja en contra de la creciente popularidad del cine hollywoodense. Los nombres de Rodolfo Valentino, Tom Mix y Gloria Swanson competían, con gran ventaja, contra los de Carlos Villatoro, Ligia Dy Golconda y Elena Sánchez Valenzuela, por el gusto del público mexicano.

En general, muy poco se puede rescatar del cine mudo mexicano de los veinte. Quizás lo más importante de esa década para nuestro cine fue la preparación que obtuvieron distintos actores, directores y técnicos mexicanos en el cine de Hollywood.

Entre los directores, Fernando de Fuentes, Emilio Fernández, Roberto y Joselito Rodríguez, recibieron su educación cinematográfica en Hollywood. De esta manera, el cine mexicano se preparaba para lo que sería la *época de oro*.

A pesar de que el sonido se incorporó al cine en 1927, no fue sino hasta 1931 cuando se realizó la primera cinta sonora mexicana: una nueva versión de *Santa*, dirigida por el actor español-hollywoodense Antonio Moreno e interpretada por Lupita, como ya se había mencionado. Tovar.

Santa (1931) fue, la primera película mexicana que incorporó la **técnica del sonido directo**, grabado en una banda sonora paralela a las imágenes en la misma película. Esta técnica fue traída de Hollywood por los hermanos Roberto y Joselito Rodríguez, quienes habían inventado en Estados Unidos un aparato sincronizador de sonido muy ligero y práctico.

El apoyo de un equipo entrenado en Hollywood para la filmación de *Santa (1931)* no fue casualidad. Obedecía a todo un plan para establecer una industria cinematográfica mexicana, mismo que incluyó la fundación de la Compañía Nacional Productora de Películas.

Esta empresa adquirió unos estudios de cine existentes desde 1920 y se estableció como la compañía de cine más importante del país. La decisión de *importar* a casi todo el personal de la filmación se hizo con la idea de asegurar el éxito financiero de la película.

2.1.5 EL CINE HISPANO EN HOLLYWOOD

(1928-1932)

La cercanía de Hollywood con nuestro país fue un factor importante que permitió la integración de varios compatriotas a la industria fílmica norteamericana. Dolores del Río, Ramón Novarro, Lupe Vélez y Lupita

Tovar fueron algunos de los actores mexicanos que se codearon en esa época con los más famosos de Hollywood. La falta de sonido en el cine eliminaba la barrera del idioma.

El retorno a México de algunos de los prestigiados *mexicanos de Hollywood* no correspondió tanto a un súbito sentimiento nacionalista por parte de ellos, sino a la necesidad de asegurarse un futuro dentro del cine.

La llegada del sonido traía consigo algo más que la posibilidad de incluir canciones en las películas: significaba la muerte de la carrera de muchos actores.

Aparte de los problemas sufridos por actores que no contaban con una voz acorde a su personalidad cinematográfica, el principal problema de los extranjeros que actuaban en Hollywood era el idioma o, cuando menos, el acento.

Los actores y actrices extranjeros interpretaban, en muchas ocasiones, el mismo tipo de papeles que los norteamericanos, por lo que el acento extranjero era algo imposible de mantener bajo la nueva era del sonido.

Otra cara del problema, quizás la más grave para las compañías productoras, era de carácter mercantil. Antes de la llegada del sonido las películas podían venderse en todo el mundo sin ningún problema. Los **intertítulos o intertextos** de algunas escenas de los filmes (letreros que interrumpían la acción para presentar un diálogo o una explicación) eran sustituidos al llegar a su destino por letreros escritos en el idioma local. El sonido eliminaba estas prácticas.

A pesar de los inconvenientes creados por el cine sonoro, el *cine hispano* sirvió como plataforma de entrenamiento para los actores y realizadores mexicanos que se incorporaron a la industria nacional a partir de *Santa* (1931). Funcionó también como una etapa de transición para

evitar el despido masivo de actores que habían perdido su lugar en el firmamento de estrellas de Hollywood.

2.1.6 LOS INICIOS DE LA INDUSTRIA (1932-1934)

La industria del cine mexicano nació en una época de gran efervescencia social, política y cultural en nuestro país. La Revolución comenzaba a ser una etapa de la historia, aunque sus protagonistas todavía regían el destino político de la nación.

En 1928, el general Plutarco Elías Calles había fundado el Partido Nacional Revolucionario (PNR), antecedente directo del Partido Revolucionario Institucional (PRI). Entre 1928 y 1934, Calles se mantuvo en el poder desde el Partido, aunque México tuvo tres presidentes en ese mismo período: Pascual Ortiz Rubio, Abelardo L. Rodríguez y Emilio Portes Gil.

Con la llegada al poder de Lázaro Cárdenas en 1934, la inestabilidad política del país comenzó a desaparecer. Cárdenas fue el primer presidente que se mantuvo en el gobierno por seis años, el mandato establecido por la *Constitución de 1917*.

En este ambiente, no es extraña la tendencia que siguió el cine mexicano una vez establecidas las bases de la industria cinematográfica nacional. Política y arte apuntaban hacia la Revolución como tema principal, y ese fue el camino que siguió la nueva industria.

2.1.7 LA INFLUENCIA DE EISENSTEIN (1930-1932)

Dentro de los aspectos formales, es de gran importancia destacar la influencia del cine ruso en la creación de las imágenes que conformaron al cine mexicano.

El papel de Hollywood en la creación de nuestro cine se explica fácilmente por la cercanía geográfica, y por la importancia de la industria del cine estadounidense. Pero la influencia estética rusa merece una explicación particular.

Entre 1930 y 1932, Eisenstein estuvo en México con el fin de filmar una película que sería un vasto fresco sobre el país: *iQue viva México!* (1930-1932). El cineasta soviético venía patrocinado por algunos intelectuales estadounidenses de izquierda, y había estado en Hollywood donde no pudo realizar ningún filme.

iQue viva México! (1930-1932) no pudo ser concluida porque los patrocinadores de Eisenstein le retiraron el financiamiento y se quedaron con el material filmado. Sin embargo, las imágenes capturadas por el director soviético pudieron ser apreciadas en distintos filmes que se realizaron a partir de ellas.



El paisaje mexicano, los cielos siempre llenos de nubes y la exaltación del indígena, son los tres elementos que *iQue viva México!* (1930-1932) mostró a la audiencia como una **nueva estética visual**.

2.1.8 LOS PRIMEROS CLÁSICOS DEL CINE MEXICANO (1932-1936)

En pocos años, la cinematografía mexicana se afianzó en el gusto nacional y comenzó, inclusive, a exportarse a los países de lengua española.

1936 marcaría el inicio de la completa internacionalización del cine mexicano, con la filmación de *Allá en el Rancho Grande* (1936) de Fernando de Fuentes.

Fernando de Fuentes realizó, además, otros tres filmes que se consideran precursores de la *época de oro*: *El prisionero 13* (1933), *El compadre Mendoza* (1933) y *Vámonos con Pancho Villa* (1935). Estas películas revelan que de Fuentes dominaba las técnicas norteamericanas de filmación, y que además demostraba una sobriedad increíble para la época en el tratamiento del tema de la Revolución. De hecho, los filmes de Fernando de Fuentes son prácticamente los únicos realizados sobre ese tema que no exaltan en ningún momento la gesta revolucionaria, y que incluso llegan a criticarla.

En 1933, el ruso-chileno Arcady Boytler y el mexicano Raphael J. Sevilla filmaron *La mujer del puerto* (1933) con Andrea Palma, película que contribuyó a la consolidación del personaje de la prostituta dentro de nuestro cine. Con una atmósfera heredada del expresionismo alemán, *La mujer del puerto* (1933) sorprendió al México de la época por lo fuerte de su temática, que aludía al incesto, y por su buena realización.

Janitzio (1934) de Carlos Navarro, *Dos monjes* (1934) de Juan Bustillo Oro y *Redes* (1934) de Fred Zinnemann y Emilio Gómez Muriel, son otros de los filmes destacados de la época. Chano Urueta, Gabriel

Soria, Juan Orol y Miguel Zacarías son algunos de los directores que iniciaron su carrera en esos años previos a la *época de oro*.

2.2 LA ÉPOCA DE ORO (1936)¹⁰

La producción cinematográfica mexicana había alcanzado en 1939 un alto nivel. De hecho, la época de oro comenzó años antes del inicio de la Segunda Guerra Mundial, un factor muchas veces citado como causa directa de esta etapa.

Allá en el Rancho Grande (1936) de Fernando de Fuentes, fue el filme que encontró la fórmula comercial capaz de convertir al cine mexicano en una verdadera industria. Era un melodrama ranchero, con una historia semejante a la del filme mudo titulado *En la hacienda* (1920). La trama, ubicada en una idílica hacienda en una época indefinida, estaba matizada por canciones interpretadas por el galán Tito Guízar.

Un breve análisis del filme apunta a las posibles causas de su éxito nacional e internacional. Primero, aunque el tema es campirano, la época en que se ubica la historia no corresponde a una realidad determinada; la Revolución está ausente en todo momento, y los problemas más importantes son de carácter amoroso. Segundo, el prototipo de charro encarnado por Tito Guízar no corresponde en su totalidad al "modelo oficial" del charro mexicano. Guízar, de piel blanca y ojos claros, parece más un bonachón vaquero texano que un charro cantor. Finalmente, la estructura de la historia corresponde más a una comedia norteamericana que a un melodrama mexicano.

Allá en el Rancho Grande (1936) fue la primera cinta mexicana que mereció estreno en los Estados Unidos con subtítulos en inglés, es decir, para público de habla inglesa. También mereció el honor de ser la primera cinta



¹⁰ MAZA PÉREZ, Maximiliano, *100 Años de Cine Mexicano*, Ed. Marco ITESM, México 1996, pp. 21-29

nacional que ganó un premio internacional: el de mejor fotografía, otorgado a Gabriel Figueroa en el Festival de Venecia de 1938. El filme cautivó al público en todos los países de habla hispana, y abrió las puertas a la catarata de filmes que consolidaron la *época de oro*.

2.2.1 CINE EN CHAPA DE ORO (1939-1946)

Los verdaderos *años dorados* corresponderían a los coincidentes con la Segunda Guerra Mundial (1939-1945).

En estos años, factores políticos influyeron enormemente en el desarrollo del cine mexicano. Uno de ellos fue la postura del gobierno mexicano ante la guerra. En 1942, tras el hundimiento de barcos petroleros mexicanos por submarinos alemanes, el presidente Manuel Ávila Camacho declaró la guerra a las potencias del Eje, Alemania, Italia y Japón. Esta postura oficial nos colocó en medio del conflicto, de parte de los aliados.

La decisión de Ávila Camacho salvó, colateralmente, a nuestro cine de la extinción. La guerra había causado una disminución en la producción de muchos bienes de consumo, el cine incluido. Los materiales con que se fabricaban las películas y el equipo de cine se consideraban importantes para la fabricación de armamento. Esto racionó la producción cinematográfica norteamericana, además de que el cine europeo sufría porque la guerra se desarrollaba en su terreno.

La decisión de alinearse con los aliados trajo para México un estatus de nación favorecida.

El cine mexicano nunca tuvo problemas para obtener el suministro básico de película virgen, dinero para la producción y refacciones necesarias para el equipo. España y Argentina nunca tuvieron un apoyo

semejante por parte de Alemania o Italia, y el curso de la guerra marcó también el curso de la cinematografía de estos países.

En el panorama nacional, la situación de guerra también benefició al cine mexicano porque se produjo una disminución de la competencia extranjera. Aunque Estados Unidos se mantuvo como líder de la producción cinematográfica mundial, muchos de los filmes realizados en ese país entre 1940 y 1945 reflejaban un interés por los temas de guerra, ajenos al gusto mexicano.

La escasa producción europea tampoco representó una competencia considerable.

El auge del cine mexicano favoreció el surgimiento de una nueva generación de directores: Emilio Fernández, Julio Bracho, Roberto Gavaldón e Ismael Rodríguez, por mencionar a algunos.

Para el público, sin embargo, fue más interesante la consolidación de un auténtico cuadro de estrellas nacionales. María Félix, Mario Moreno *Cantinflas*, Pedro Armendáriz, Andrea Palma, Jorge Negrete, Sara García, Fernando y Andrés Soler, Joaquín Pardavé, Arturo de Córdova y Dolores del Río serían las figuras principales de un *star system* sin precedentes en la historia del cine en español.

En esos años, el cine mexicano abordó más temas y géneros que en ninguna otra época. Obras literarias, comedias rancheras, películas policíacas, comedias musicales y melodramas, formaron parte del inventario cinematográfico mexicano de aquellos años.

El cine de Emilio Fernández fue el único de esa época que mantuvo una relación abierta con el tema revolucionario. Curiosamente, el cine mexicano de la *época de oro* ha quedado *marcado* por la estética de la Revolución, aunque en realidad fueron pocas las películas que se realizaron con ese tema durante la guerra, y casi todas fueron filmadas por Fernández.

Emilio Fernández inició su carrera en Hollywood, como actor en el *cine hispano*. Después de una breve carrera como actor en nuestro país, Fernández debutó como director con *La isla de la pasión Clipperton* (1941). En 1943, respaldado por la compañía Films Mundiales, formó mancuerna por primera vez con el fotógrafo Gabriel Figueroa, el guionista Mauricio Magdaleno y los actores Dolores del Río y Pedro Armendáriz. Este equipo de trabajo sería el responsable de la mayoría de los filmes que dieron fama mundial a México.

El cine de Emilio Indio Fernández es el que mejor asimiló la herencia estética de Eisenstein. El famoso estilo fotográfico de Gabriel Figueroa fue producto directo de aquellas inolvidables imágenes plasmadas en *iQué viva México!* (1930-1932).



Flor silvestre (1943), *María Candelaria* (1943), *Las abandonadas* (1944) y *Bugambilia* (1944) fueron los primeros éxitos de Fernández y su grupo. *La perla* (1945) con Armendáriz y María Elena Marqués, y *Enamorada* (1946) con Armendáriz y María Félix, terminaron de consolidar a Fernández como el director mexicano más importante durante la *época de oro*.

2.2.2 POST-GUERRA (1946-1950)

Al terminar la guerra, el cine mexicano gozó del prestigio que había alcanzado durante unos años más. Sin embargo, el repunte del cine norteamericano y la aparición de la televisión representaron una seria amenaza para una cinematografía que ya daba señales de cansancio.

En 1946 asumió la presidencia el veracruzano Miguel Alemán Valdés. La llegada al poder de Alemán representó un cambio importante dentro de

las estructuras del poder político en México. Alemán era el primer civil que llegaba a la presidencia desde 1932.

Entre 1946 y 1950 ocurrieron cosas importantes dentro del cine nacional: Emilio Fernández consolidó su fama mundial al obtener distintos premios internacionales, el director español Luis Buñuel inició la etapa mexicana de su filmografía y Pedro Infante se convirtió en el actor más popular de nuestro país.

A pesar de ello, el cine mexicano comenzó a manifestar síntomas de no estar del todo bien. Para preservar el ritmo de trabajo alcanzado durante la guerra, las compañías productoras decidieron abaratar los costos de producción de las películas. De esta manera proliferaron los llamados "churros": **películas de bajo presupuesto, filmadas en poco tiempo y de mala calidad en general.**

Bajo el gobierno de Alemán se decretó la Ley de la Industria Cinematográfica. En ella se dejaba a la Secretaría de Gobernación, por conducto de la Dirección General de Cinematografía, el estudio y resolución de los problemas relativos al cine. Esta decisión -que con el tiempo afectaría negativamente al desarrollo de nuestro cine- fue tomada por la necesidad de controlar al monopolio de la exhibición cinematográfica que existía en esos años.

Para 1949, la exhibición de películas en la República Mexicana estaba casi totalmente controlada por un grupo encabezado por el norteamericano William Jenkins. Al pasar el control del cine a la Secretaría de Gobernación, Alemán intentó dismantelar el monopolio, al mismo tiempo que dio el primer paso para la burocratización del cine, un lastre que la industria ha venido arrastrando hasta nuestros días.

La imagen cinematográfica del sexenio de Miguel Alemán está constituida por la rumbera y el arrabal. Más de cien películas con esos temas se filmaron durante su período de gobierno.

El género de las rumberas, y el cine que mostraba la vida en los barrios pobres de la ciudad, reflejaban el fenómeno de la creciente urbanización del país. La población de la ciudad de México había aumentado entre 1940 y 1950 más que en toda su historia.

Por otra parte, el cine de rumberas representaba una opción atractiva para una industria cinematográfica ansiosa de encontrar la manera de filmar más por menos dinero. Casi todos estos filmes contaban, con algunas variantes, la misma historia: una chica humilde de provincia llegaba a la ciudad, era *devorada* por la maldad imperante en la urbe, y quedaba condenada a bailar en el cabaret hasta encontrar la redención.

El cine de arrabal, cuya máxima figura fue sin duda el inolvidable *Pepe el Toro* del filme *Nosotros los pobres* (1947) de Ismael Rodríguez, representaba el espejo en el cual se miraban los provincianos que llegaban a la capital con la esperanza de encontrar un futuro más promisorio.

Pedro Infante, provinciano que había triunfado en la capital sin perder su raíz sinaloense, representaba el modelo a seguir. Ya fuera en *Los tres García* (1946), *Nosotros los pobres* (1947), *Ustedes los ricos* (1947), o *Los tres huastecos* (1948), Infante encarnó las aspiraciones de millones de mexicanos que, simplemente, querían ser como él en sus películas.

2.2.3 CINE VS. TV

Las primeras transmisiones de la televisión mexicana se iniciaron en 1950. Ese año entró en operaciones XHTV-Canal 4. XEWTV-Canal 2 y XHGC-Canal 5, comenzaron transmisiones en 1952.

En pocos años, la televisión alcanzó un poder enorme de penetración en el público, especialmente cuando las tres cadenas se unieron para formar Telesistema Mexicano, en 1955. Para 1956, las antenas de

televisión eran algo común en los hogares mexicanos, y el nuevo medio se extendía rápidamente en la provincia.

Las novedades técnicas llegaron de Hollywood. Las pantallas anchas, el cine en tercera dimensión, el mejoramiento del color y el sonido estereofónico, fueron algunas de las innovaciones que presentó el cine norteamericano a principios de los cincuenta. El elevado costo de esta tecnología hizo difícil que en México se llegaran a producir filmes con estas características, por lo menos durante algunos años.

Los temas fuertes fueron otro recurso utilizado por el cine para atraer de nuevo al público a las salas cinematográficas. La naturaleza familiar del medio televisivo impedía un tratamiento directo de muchos de los temas que el cine -ya maduro- se atrevía a mostrar.

En general, la realización del cine se volvió más compleja que nunca. Con una infraestructura técnica anticuada, poco dinero, un público más exigente, y un mercado saturado de producciones norteamericanas, **el cine mexicano se enfrentó ante su ocaso.**

2.2.4 NO TODO ES PARA SIEMPRE (1950-1952)

El 15 de abril de 1957 el país entero se estremeció al conocer la noticia de la muerte de Pedro Infante. Con él, simbólicamente, moría también la *época de oro* del cine nacional. Poco o nada quedaba ya de aquellos años de esplendor.

El cine mexicano experimentaba a fines de los años cincuenta una inercia casi completa. Las fórmulas tradicionales habían agotado ya su capacidad de entretenimiento; comedias rancheras, melodramas y filmes de rumberas se filmaban y exhibían ante un público cada vez más indiferente. Hasta Emilio Fernández, el director más importante de la

época, comenzaba a repetir sus filmes con otros actores pero con los mismos temas.

El cine de Luis Buñuel, los filmes de luchadores y el nacimiento del **cine independiente**, fueron las únicas novedades dentro de esta industria agotada.

Luis Buñuel llegó a México en 1946, casi veinte años después de haber estremecido al mundo con sus filmes surrealistas *Un perro andaluz* (1928) y *La edad de oro* (1930). Su llegada a nuestro país no causó gran revuelo, pues se consideraba a Buñuel como un cineasta que había agotado pronto sus capacidades.

Después de dos incursiones en el cine comercial, Buñuel sorprendió de nueva cuenta al mundo con *Los olvidados* (1950), filme que lo volvió a colocar en el panorama internacional. A los 50 años de edad, Buñuel comenzó en México la etapa más fructífera de su filmografía, de la cual destacan títulos como: *Susana (Carne y demonio)* (1950), *Subida al cielo* (1951), *Él* (1952), *La ilusión viaja en tranvía* (1953), *Ensayo de un crimen* (1955), *Nazarín* (1958) y *El ángel exterminador* (1962).



Durante los primeros años de la televisión mexicana, la transmisión de la lucha libre convirtió a este deporte-espectáculo en uno de los más populares en México.

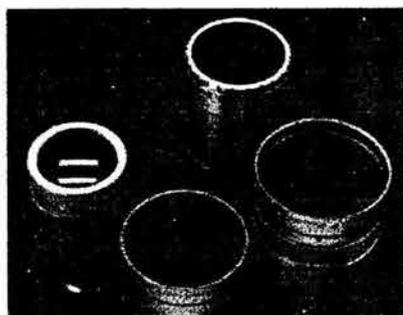
El director Chano Urueta realizó el primer filme de luchadores: *La bestia magnífica* (1952) iniciando así un género que no ha tenido equivalente en la cinematografía mundial.

El cine de luchadores se popularizó enormemente entre los años cincuenta y sesenta. En poco tiempo, los nombres de El Santo, Blue Demon y el Mil Máscaras se integraron a la galería de estrellas del cine mexicano.

La popularidad de este género trascendió las fronteras de nuestro país, al grado de que **en Francia se considera al cine de luchadores como un producto casi artístico**. De hecho, la Cinemateca Francesa es la única en el mundo que posee la colección más grande de filmes de lucha libre fuera de México.

2.2.5 EL CINE INDEPENDIENTE

(1953-A LA FECHA)



Los equipos de cine semiprofesionales (8 mm., 16 mm.) hicieron su entrada al mercado al mismo tiempo que el cine de Hollywood se complicaba con el **Cinemascope y el sonido estereofónico**.

Esta tecnología, destinada principalmente al aficionado, pronto fue aprovechada por cineastas profesionales, quienes encontraban en ella una herramienta para poder hacer cine a bajo costo.

Sin ser una producción en un formato semi-profesional, *Raíces* (1953) de Benito Alazraki, significó la primera incursión del cine mexicano en una nueva forma de producción cinematográfica, independiente de las grandes compañías productoras.

La experiencia de *Raíces* (1953) fue muy importante, pues señaló el camino que habría de seguir el cine mexicano de calidad durante los sesenta. Frente a un cine burocratizado, estancado y tecnológicamente retrasado, **los cineastas independientes representaron la opción de más calidad dentro del panorama cada vez más exiguo del cine nacional**.

2.2.6 Y QUE ESTALLA LA CRISIS (1958-1960)

El mundo cambiaba y con ello el cine que se hacía en otros países. La eliminación de la censura en Estados Unidos permitía un tratamiento más audaz y realista de muchos temas.

En Francia, una joven generación de cineastas educados en la crítica cinematográfica iniciaba el movimiento de la nueva ola.

El cine sueco hacía su aparición con Bergman, al mismo tiempo que en Japón surgía Akira Kurosawa.

El cine mexicano, por su parte, se había estancado por líos burocráticos y sindicales. La producción se concentraba en pocas manos, y la posibilidad de ver surgir a nuevos cineastas era casi imposible, debido a las dificultades impuestas por la sección de directores del STPC.

Tres de los estudios de cine más importantes desaparecieron entre 1957 y 1958: Tepeyac, Clasa Films y Azteca.

También en 1958, la Academia Mexicana de Ciencias y Artes Cinematográficas decidió discontinuar la práctica de entregar el premio Ariel a lo mejor del cine nacional.

El Ariel había sido instituido en 1946, y su cancelación subrayaba el estado de crisis de la industria.

Al hacer del cine un asunto de interés nacional el gobierno mexicano, sin saberlo, estaba cavando la tumba de esta industria.

En 1960, cuando el gobierno de Adolfo López Mateos adquirió las salas de Operadora de Teatros y de la Cadena de Oro -desbaratando así el monopolio de Jenkins- **la etapa final de la producción cinematográfica quedó bajo control del Estado.**



2.3 EL NEGRITO EN EL ARROZ

(1960)¹¹

Una vez en manos del gobierno, la industria se comenzó a perder en un mar de burocracia, producciones de bajo presupuesto y un pésimo manejo por parte de las autoridades.

A principios de los años sesenta, una nueva generación de críticos de cine mexicanos comenzó a hacer notar públicamente la necesidad de renovar las prácticas de una industria moribunda.

A diferencia de otros tiempos, los críticos de los sesenta no se sentían obligados a defender al cine mexicano por un simple nacionalismo.

Lo realizado en Europa y otras latitudes colocaba al cine de nuestro país en un lugar muy desventajoso.

El público también había cambiado. Con más acceso a otros productos fílmicos y a la televisión, la clase media había abandonado al cine mexicano en favor de las películas hollywoodenses. Sectores de la población más sofisticados preferían las novedades de la vanguardia europea.

La Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) inició en los años sesenta un importante movimiento en favor del cine de calidad. La UNAM fue pionera en la creación de cine clubes en México y en 1963 fundó el **Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), primera escuela oficial de cine en nuestro país.**

Dentro de ese panorama, surgió en México una importante corriente de cine independiente, cuyo primer antecedente había sido la experiencia

¹¹ MAZA PÉREZ, Maximiliano, *100 Años de Cine Mexicano*, Ed. Marco ITESM, México, 1996, pp. 31-41

de *Raíces* (1953). Un grupo de jóvenes críticos mexicanos y españoles - siguiendo un poco el ejemplo de sus colegas franceses- iniciaron este movimiento con la filmación de *En el balcón vacío* (1961) de Jomi García Ascot.

La filmación de *En el balcón vacío* (1961) alentó la celebración, en 1965, del Primer Concurso de Cine Experimental de largometraje, convocado por la industria cinematográfica. De este concurso y del segundo, celebrado en 1967, surgieron directores como Alberto Isaac, Juan Ibáñez, Carlos Enrique Taboada y Sergio Véjar, quienes desarrollarían parte importante de su carrera en los años setenta y ochenta.

Experiencias como las del cine independiente, o el surgimiento de realizadores interesantes como Arturo Ripstein y Luis Alcoriza, si bien representaron una opción de calidad durante los años sesenta, también significaron un alejamiento entre el público mexicano y su mejor cine.

La popularidad de la televisión comenzó a formar en el público otros hábitos de diversión. La televisión, y en especial la telenovela, se convirtió en la opción natural de entretenimiento en México.

La telenovela vino a sustituir al melodrama cinematográfico y una nueva generación de mujeres sufridas de la televisión (Irma Lozano, Silvia Derbez, Blanca Sánchez, María Rivas) sustituyó a sus antecesoras cinematográficas (Marga López, Rosario Granados, Libertad Lamarque).

El cine de los sesenta es recordado hoy por los subproductos que la industria comercializó en esos años: más cine de luchadores, los filmes de Mauricio Garcés, el surgimiento del "Piporro", las vaciladas de Viruta y Capulina y -muestra palpable del creciente arrastre del medio televisivo- las versiones cinematográficas de telenovelas populares como *Chucho el Roto*, *Gutierritos*, *María Isabel* o *Rubí*.

En este panorama dominado por la antena televisiva, **el cine de calidad quedó confinado a la pequeña sala del cineclub, a los oscuros festivales internacionales, y al prestigio dudoso de un cine que muy pocos vieron en la época en que fue realizado.**

2.3.1 EL GOBIERNO TOMA CARTAS EN EL ASUNTO (1968-1981)

En muchos aspectos de la vida del país, el cine incluido, 1968 representa un año clave para entender nuestra realidad actual.

La efervescencia política que México experimentó a finales de los sesenta fue reflejo de los acelerados cambios que se presentaron en el mundo, al mismo tiempo que la manifestación de una gran inconformidad con el sistema político en el poder desde la Revolución.

Al asumir la presidencia en 1970, Luis Echeverría se enfrentó a un país completamente transformado en cuanto a sus expectativas de crecimiento. Una crisis profunda, en todos los niveles de la sociedad, comenzó a manifestarse abiertamente.

Un rasgo importante de la política de Echeverría fue la importancia concedida a los medios masivos de comunicación. Por primera vez en la historia política mexicana, **el gobierno utilizó de manera sistemática al cine, la radio y la televisión como canales formales de comunicación nacional e internacional.**

La estatización del cine fue resultado de una cadena de circunstancias. El Banco Nacional Cinematográfico, fundado en 1947, recibió una inversión de mil millones de pesos con el objeto de modernizar el aparato técnico y administrativo del cine nacional. Esto dio paso, en

1975 a la creación de tres compañías productoras de cine, propiedad del Estado: Conacine, Conacite I y Conacite II.

Otras acciones del gobierno de Echeverría, encaminadas a mejorar la producción cinematográfica, fueron: la reconstitución de la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas y de la entrega del Ariel, en 1972; la inauguración de la Cineteca Nacional, en 1974; y la creación del Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), en 1975.

El cine mexicano producido de 1970 a 1976 es considerado, por muchos estudiosos de nuestra cinematografía, como uno de los mejores que se hayan hecho en nuestro país. Al respecto, Emilio García Riera señala:

*"Nunca antes habían accedido tantos y tan bien preparados directores a la industria del cine, ni se había disfrutado de mayor libertad en la realización de un cine con ideas avanzadas."*¹²

En general, el cine del sexenio de Echeverría puede considerarse como un cine crítico, incisivo, a veces demasiado preocupado por temas sociales y políticos. Por primera vez en la historia de nuestra cinematografía, la realidad social de la clase media se vio retratada en la pantalla.

El cine de los setenta abandonó los antiguos clichés y se abocó a combinar la calidad con el éxito comercial.



El público mexicano respondió favorablemente a filmes como *El castillo de la pureza* (1972) de Arturo Ripstein, *Canoa* (1975) de Felipe Cazals, o *La pasión según Berenice* (1975) de Jaime Humberto Hermosillo. Se demostraba con ello que en México se podía hacer un cine maduro, que además tuviera éxito en taquilla.

¹² Op. Cit. MAZA PÉREZ, Maximiliano, *100 Años de Cine Mexicano*, Ed. Marco ITESM, México, 1996, p. 33

Aparte de los ya mencionados Ripstein, Cazals y Hermosillo, otros directores importantes de esta época fueron: José Estrada, Jorge Fons, Marcela Fernández Violante, Juan Manuel Torres y Gonzalo Martínez. Entre los filmes, destacaron: *El apando* (1975) y *Las Poquianchis* (1976), ambas de Felipe Cazals; *Los albañiles* (1976) de Jorge Fons; *El rincón de las vírgenes* (1972) de Alberto Isaac y *Actas de Marusia* (1975) del chileno Miguel Littín.

Bastó un sexenio para que la industria cinematográfica apoyada por el Estado se desplomara, ante la inercia e indiferencia de los nuevos funcionarios encargados de continuar con la labor cinematográfica.

En 1976, el presidente José López Portillo nombró a su hermana Margarita como Directora de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC). La labor de ésta al frente del destino de los medios de comunicación en México fue completamente desastrosa.

Con la idea de *propiciar un retorno al cine familiar y regresar a la época de oro*, la administración de López Portillo dismanteló las estructuras de la industria cinematográfica estatal creadas un sexenio antes. Se trató de internacionalizar al cine mexicano trayendo a directores extranjeros a filmar a nuestro país. Se dejó de apoyar a los directores que habían producido filmes de éxito en el sexenio anterior. A final de cuentas, el presupuesto oficial para el cine mexicano desapareció en el mar de la deuda externa.

Mientras tanto, aprovechando un cambio favorable en las políticas de exhibición, surgió una nueva industria cinematográfica privada, la cual en pocos años se adueñó del mercado mexicano. Esta industria -caracterizada por producir películas de bajo costo, en muy poco tiempo y con nula calidad- prosperó y se enriqueció a lo largo de la década de los ochenta.

Bellas de noche (1974) y *Las ficheras* (1974), ambas dirigidas por Miguel M. Delgado, iniciaron la corriente del cine de ficheras, cabaret y

albures. A diferencia de sus antecesoras, las rumberas, estas nuevas *damas de la noche* aprovecharon las facilidades otorgadas por las autoridades fílmicas para prodigar desnudos y palabrotas.

La televisión privada también hizo su aparición en la industria del cine en México. *El chanfle* (1978), *Milagro en el circo* (1978), *La ilegal* (1979) y *Nora la rebelde* (1979) fueron los primeros intentos de Televisa por abarcar una nueva faceta en su creciente monopolio de los medios de comunicación en nuestro país.

El cine producido en la frontera entre México y Estados Unidos - popularmente conocido como **cabrito western**- fue una manifestación interesante de los caminos que siguió la producción privada en los ochenta.

Utilizando las convenciones típicas del western americano, para ubicarlas en el ambiente contemporáneo del contrabando, los braceros y los traficantes de droga de la frontera norte del país -de ahí el sobrenombre- este género se popularizó rápidamente en la provincia mexicana.

El cine de la frontera se desarrolló gracias a la creación de una cultura fronteriza, mezcla de las realidades mexicana y norteamericana. Las historias cantadas en los populares *corridos norteros* pronto se vieron representadas en la pantalla. Por primera vez en muchos años, una producción cinematográfica importante se desarrolló fuera de los límites del Distrito Federal.

Independientemente de sus valores artísticos, o de la calidad de su producción, el cine fronterizo ha sido una manifestación de gran importancia cultural. Es un cine que refleja la realidad que vive un importante sector de la población mexicana. Filmes como *Contrabando y traición* (1976) de Arturo Martínez, *Pistoleros famosos* (1980) de José Loza Martínez, o *El traficante* (1983) de José Luis Urquieta, demostraron, en

plena década de los ochenta, que el cine posee todavía la capacidad de hacer que el público llene las salas de exhibición, a pesar de las precarias condiciones de producción, distribución y exhibición de estas cintas.

2.3.2 EL FONDO DE LA CRISIS (1982-1989)

Al asumir la Presidencia en 1982, Miguel de la Madrid heredaba un país sumido en la más profunda de las crisis económicas y sociales. Al creciente aumento de la deuda externa se sumaron tragedias como la de la explosión en San Juan Ixhuatepec, en 1984, y el terremoto de la ciudad de México, en 1985.

El gobierno mexicano se olvidó casi por completo del cine, una industria poco importante en tiempos de crisis.

Si la producción cinematográfica mexicana no se extinguió en esos años, fue debido al auge de la producción privada -plagada de ficheras y cómicos albureros- y por las escasas producciones independientes, que encontraron en el sistema cooperativo la forma de producir escasas muestras de cine de calidad.

Aún así, el estado del cine mexicano era poco menos que desastroso. De 1982 a 1988, prácticamente todas las películas ganadoras del Ariel fueron vistas exclusivamente por los miembros del jurado de la Academia. Escasas excepciones como *Frida, naturaleza viva* (1983) de Paul Leduc, o *Los motivos de Luz* (1985) de Felipe Cazals- alcanzaron a ser exhibidas en cines comerciales.

La exhibición del cine mexicano se tornó en otro problema grave. Por un lado, la ley que obligaba a los exhibidores a destinar un cincuenta por ciento del tiempo de pantalla a películas nacionales nunca se cumplió cabalmente. Por otro, la mala calidad de los filmes mexicanos y el

desinterés del público por verlos provocó que las escasas muestras de cine de calidad fueran exhibidas en salas de tercera categoría.

A pesar de este panorama desolador, es durante el sexenio de Miguel de la Madrid donde se pueden encontrar las raíces de la recuperación que ha experimentado el cine mexicano en años recientes.

En 1983, se creó el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), entidad pública encargada de encaminar al cine mexicano por la senda de la calidad. El IMCINE quedó supeditado a la Dirección de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC) de la Secretaría de Gobernación hasta 1989, cuando pasó a ser coordinado por el nuevo Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA).

2.4 RESURGE COMO EL AVE FÉNIX (1989-1993)¹³

La apertura que brinda el nuevo sexenio le da nueva vida al cine mexicano, el cual logra abrirse paso en las salas de cine haciendo un mano a mano con películas extranjeras, aunque la lucha todavía no esta ganada.

El traslado del IMCINE a otra entidad gubernamental representó algo más que un simple cambio de domicilio dentro de una burocracia.

Al trasladar el control del cine al CONACULTA, el gobierno de Carlos Salinas de Gortari estaba rompiendo con un esquema de más de cincuenta años de existencia en la relación cine-gobierno.

Al ser considerado al mismo nivel que la radio y la televisión, el control del cine había sido, ante todo, de carácter político. El paso del tiempo, y la complejidad de los medios audiovisuales de fin de siglo, han dejado claro que no es posible comparar medios de expresión de naturaleza distinta.

La radio y la televisión son, en esencia, medios de transmisión de señales. La regulación de las comunicaciones siempre ha sido un aspecto de importancia primordial para cualquier nación. La radio y la televisión, por su naturaleza, son comparables a la telefonía, la telegrafía, el tráfico aéreo y el correo.

El cine, desde sus orígenes, ha sido un medio de proyección de imágenes para el entretenimiento social. La manera en que el público se

¹³ MAZA PÉREZ, Maximiliano, *100 Años de Cine Mexicano*, Ed. Marco ITESM, México 1996, p. 42.
Más de Cien Años de Cine Mexicano cinemexicano.mty.itesm.mx/front.html

expone al medio cinematográfico es radicalmente distinta a la que usa para exponerse a los medios electrónicos. Asistir al cine es una actividad social que implica salir del hogar y exponerse conscientemente al medio. Escuchar la radio, o ver la televisión, son actividades que se llevan a cabo dentro del hogar, sin que la persona realice mucho esfuerzo para seleccionar el mensaje al cual exponerse.

De lo anterior se desprende que los mensajes transmitidos por radio y televisión son de una naturaleza diferente a los del cine. La radio y la televisión son medios que llegan directamente a los hogares del público; de ahí la necesidad social de establecer control sobre los contenidos de estos medios. El cine es una forma de expresión más libre en este sentido.

Al trasladar la supervisión del cine de la Secretaría de Gobernación al nuevo organismo para la cultura, el gobierno mexicano actuó de manera congruente con la naturaleza del medio cinematográfico.

El cine está más relacionado con las actividades propias de un ministerio de cultura que con las de una secretaría política. En países como Francia, España o Argentina, donde el cine está de algún modo supervisado por el gobierno, es el ministerio de cultura el encargado de llevar a cabo esta labor. Este cambio en la política gubernamental con respecto al cine ha permitido que, desde 1988, el futuro del cine mexicano se vislumbre con mayor esperanza.

"Los objetivos que pretende cumplir el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, para apoyar a la industria cinematográfica son: crear circuitos alternos de exhibición para las películas mexicanas de calidad; apoyar el trabajo de las escuelas de cine; producir y coproducir una decena de películas al año; participar en



festivales internacionales de cine; y conservar los estudios Churubusco y América."¹⁴

Entre los logros alcanzados por el CONACULTA en materia de apoyo al cine, se encuentran: el estreno de *La sombra del caudillo* (1960) de Julio Bracho, filme que sufría un nunca confesado veto militar, lo cual había impedido su exhibición; la autorización para exhibir *Rojo amanecer* (1989) de Jorge Fons, filme que trata de manera directa los sucesos de Tlatelolco 68 y que parecía sufrir el mismo destino del filme de Bracho; la coproducción de diversos filmes que han destacado por su calidad, y, en 1992, la virtual liquidación de la Compañía Operadora de Teatros (COTSA), el monopolio público de la exhibición.

A principios de agosto de 1992, la prensa capitalina de espectáculos anunció que *Como agua Para chocolate* (1992) de Alfonso Arau, había impuesto récord de permanencia en el cine *Latino* de la ciudad de México, una sala dedicada generalmente a exhibir películas norteamericanas.

Al mismo tiempo, la prensa regiomontana anunció que dicho mismo filme era el más taquillero de aquel año en Monterrey.

Para el público mexicano de los noventa, títulos como *La tarea* (1990) de Jaime Humberto Hermosillo, *Danzón* (1991) de María Novaro, *La mujer de Benjamín* (1991) de Carlos Carrera, *Sólo con tu pareja* (1991) de Alfonso Cuarón, *Cronos* (1992) de Guillermo del Toro, o *Mirolava* (1993) de Alejandro Pelayo, poseyeron un significado de alta calidad, muy distinto al que se le atribuía al cine mexicano pocos años antes.

Las nuevas películas mexicanas hicieron que el cine volviera a formar parte activa de la cultura de nuestro país.

En general, el cine mexicano experimentó un feliz reencuentro con su público. La asistencia a las salas de cine para ver películas mexicanas

¹⁴ Op. Cit. MAZA PÉREZ, Maximiliano, *100 Años de Cine Mexicano*, Ed. Marco ITESM, México, 1996, p. 35

aumentó considerablemente entre 1990 y 1992. La renta de estas mismas películas en video sobrepasó las expectativas de los distribuidores.

En muchos casos, fue el video -tan criticado por muchos- el que sirvió como embajador del nuevo cine mexicano. Como la exhibición de estas películas aún sufría la carencia de salas adecuadas, la videocasetera participó activamente en el proceso de recuperación de mercado.

No se puede predecir cuánto tiempo durará este reencuentro, que ha tenido altas y bajas a lo largo de la última década.

Lo que sí se puede afirmar es que los momentos de recuperación que ha experimentado nuestra cinematografía siempre están relacionados con fenómenos similares en los ámbitos político, económico, social y cultural.

El cine, como medio de expresión artística, refleja el estado de la sociedad que lo produce.

Un cine mexicano en ascenso debería ser un buen síntoma del estado general de nuestra nación.

2.4.1 INCERTIDUMBRE Y EXPORTACIÓN

(1994-1997)

El desconcierto y la desilusión han sido estados de ánimo recurrentes en la población mexicana durante los últimos años. De la euforia salinista se pasó, en cuestión de días, al reencuentro con tormentosos fantasmas aparentemente exorcizados: pobreza, desempleo, inflación, retroceso, marginación e inseguridad.

El impacto de estos fenómenos sociales en la cinematografía mexicana aún no se percibe en toda su magnitud. De 1993 a 1996, el cine nacional no sólo recuperó la confianza de su público, sino también la de los

productores, distribuidores y exhibidores, quienes se atrevieron a apostar a favor de una industria frágil y relativamente poco rentable.

El éxito internacional de cineastas como Arturo Ripstein, Alfonso Arau, Alfonso Cuarón y María Novaro alentó la esperanza de que, por primera vez en la historia, nuestra cinematografía pudiera sobrevivir dignamente a pesar de los embates de la crisis económica.

Este optimismo no es compartido por todos los que participan, directa o indirectamente, en la creación cinematográfica en México. Para María Novaro, directora de *Danzón* (1991) y *El jardín del edén* (1994), la situación futura de la producción nacional de cine se vislumbra difícil:

*"En 1995 solamente se produjeron dos largometrajes con apoyo del Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), contra 16 en 1991. Los criterios de selección han cambiado y el apoyo financiero es menor al de hace algunos años."*¹⁵

La reducción del financiamiento al cine se ha extendido a las entidades privadas que recientemente habían comenzado a variar sus esquemas de producción para apoyar a filmes de buena calidad. Fundada en 1978 como filial de la poderosa empresa de medios de comunicación denominada Televisa -y con un prestigio poco menos que inexistente-, Televisión inició en 1994 una política destinada a producir cine de mayor calidad, con mayores recursos, sin por ello eliminar los proyectos económicamente rentables como la serie titulada *La Risa en Vacaciones*, iniciada en 1989. De esta política han surgido títulos como *Sin remitente* (1995) de Carlos Carrera, *Salón México* (1995) de José Luis García Agraz, *Entre Pancho Villa y una mujer desnuda* (1995) de Sabina Berman e Isabelle Tardán, y *Sobrenatural* (1995) de Daniel Gruener, los cuáles alcanzaron éxito entre el público y la crítica.

¹⁵ Op. Cit. MAZA PÉREZ, Maximiliano, *100 Años de Cine Mexicano*, Ed. Marco ITESM, México, 1996, p. 38

A pesar de lo anterior, Televisión ha cambiado recientemente de administración y es muy probable que esto afecte a las políticas establecidas anteriormente.

El éxito internacional de las películas mexicanas se ha convertido paradójicamente en un *arma de dos filos* para el futuro de la cinematografía nacional. Luego del enorme éxito internacional de *Como agua para chocolate* (1992), su director Alfonso Arau inició una exitosa carrera como realizador en la industria hollywoodense. El razonable éxito económico de su primera producción norteamericana *Un paseo por las nubes* (*A Walk in the Clouds*, 1995) le garantizó un lugar en la industria de aquel país y su consecuente ausencia del cine mexicano.

La misma situación se repite con Alfonso Cuarón, director de *Sólo con tu pareja* (1991) y con el cine-fotógrafo Emmanuel Lubezki, quienes han tratado de combinar, con grandes dificultades, sus carreras en ambas naciones.

El caso más antiguo de esta ola emigrante lo representa Luis Mandoki, director de la medianamente exitosa *Motel* (1983), quien desde 1987 ha desarrollado su carrera en los Estados Unidos.

Otro aspecto preocupante es la ausencia de nuevos rostros en el panorama cinematográfico mexicano. A pesar de la aparición de nuevos directores como Roberto Sneider (*Dos crímenes*, 1995) y Juan Carlos de Llaca (*En el aire*, 1995) el grueso de la producción nacional ha estado en manos de las generaciones surgidas en los setentas y ochentas (María Novaro, Busi Cortés, José Luis García Agraz, Carlos Carrera, Luis Estrada y Gabriel Retes, entre otros).

El cineasta mexicano más prolífico y apreciado por la crítica internacional en los últimos años, Arturo Ripstein, inició su carrera en 1965, y el director de la aclamada *El callejón de los milagros* (1995), Jorge Fons, tiene casi treinta años en la industria.

Los actores de cine se cuentan con los dedos de la mano. No hay película mexicana reciente que no incluya alguno o varios de los siguientes nombres: María Rojo, Blanca Guerra, Demián Bichir, Bruno Bichir, Gabriela Roel, José Carlos Ruiz, Delia Casanova, Luis Felipe Tovar, Alberto Estrella, Gina Morett, Patricia Reyes Spíndola, Alonso Echánove, Margarita Isabel o Luisa Huertas. Si bien es un reparto amplio, las posibilidades de combinación son finitas.

2.4.2 EL NUEVO CINE MEXICANO (1997)¹⁶

El amanecer de un nuevo siglo trae consigo temores y expectativas. En el caso del cine mexicano, los temores se expresan casi siempre en función al pasado: Un retorno a las políticas equivocadas, a las crisis económicas o a una nefasta combinación de factores que aniquile la debilitada estructura de la producción fílmica en México.

Las expectativas están cifradas en las nuevas generaciones. Los jóvenes realizadores han logrado competir con éxito en los agresivos mercados internacionales.

Los nuevos actores combinan el atractivo de las *estrellas* con habilidades histriónicas destacadas. El público, cada vez más joven, ha aceptado al cine mexicano como una alternativa importante dentro de sus variadas opciones de consumo cultural.

A pocos años de iniciado este nuevo siglo, cintas como *Amores perros* (2000) e *Y tu mamá también* (2001) nos permiten vislumbrar los caminos por los que el cine mexicano puede transitar en su camino hacia la recuperación.

Directores como Marisa Sistach, Arturo Ripstein,



¹⁶ Más de Cien Años de Cine Mexicano cinemexicano.mty.itesm.mx/front.html

Fernando Sariñana, Alejandro González Iñárritu, o lo hermanos Cuarón han puesto al cine mexicano de nuevo en la mira de los cinéfilos, quienes hace apenas cinco años se quejaban de que hubiera películas mexicanas en las salas cinematográficas del país,

Con su fresca narrativa, su tecnología propia, y el perfecto patrocinio de empresas que irónicamente sólo unas cuantas son mexicanas; podemos hablar de un cine que ya no pide una sala de proyección, sino que el público exige 3 ó 4 salas para poder disfrutar de este, nuestro cine.

Pero todo esto fue gracias a Antonio Serrano, director de *Sexo, Pudor y Lágrimas*, quien al adaptar una obra teatral dramática a cine, abrió brecha para producciones como *Perfume de violetas, nadie te oye* (2000, Marisa Sistach), *Por la libre* (2000, Juan Carlos de Llaca), *Atlético San Pancho* (2001, Gustavo Loza), *Vivir mata* (2001, Nicolás Echevarría), *El crimen del padre Amaro* (2002, Carlos Carrera), *La habitación azul* (2002, Walter Doehner), *Asesino en serio* (2003 de Antonio Urrutia), y **muchos más que habrán de venir y hacernos pedir más cine de calidad que compita mano a mano con el tradicional y ya aburrido cine hollywoodense.**

El cine mexicano ha logrado un lugar muy importante entre las cinematografías de mayor influencia en el mundo. Ha creado estilos, géneros, estrellas e imágenes que se han quedado para siempre en la pantalla interna de nuestra imaginación. Al lado del rostro de Charles Chaplin, o de la eterna Marilyn Monroe, estarán presentes, para toda la vida, la mirada penetrante de Pedro Armendáriz, el rostro perfecto de Dolores del Río, la altivez majestuosa de María Félix y el inolvidable contoneo de Tin-Tán.

Además, cabe remarcar que gracias al uso de nuevas tecnologías de grabación y edición principalmente, los jóvenes valores que se adentran al mundo de la cinematografía han tenido menos obstáculos que vencer ante

el uso de software de edición, cámaras digitales caseras y el Internet como medio de difusión para hacer cine de manera independiente a bajo costo.



Al terminar esta pequeña investigación, el cine mexicano ya se había aventurado a explorar las ventajas del **cine digital** con la película *Dame Tu Cuerpo* (2002), filmada completamente en **DV**; al **uso de la computadora** para edición con *Amarte Duele* (2001) de Fernando Sariñana, la escena del graffiti fue editada en la computadora para darle el efecto de cómic.

Así que México ya probó lo que es estar a la vanguardia en producción cinematográfica, sólo basta que se aplique como un estándar para que todos puedan aprovechar sus ventajas.



Desde sus inicios, México demostró ser la Meca del Cine, pero los problemas socio-económicos han hecho tanto mal a la industria, que ésta se dedicó a satirizarla, caricaturizarla y exagerarla tanto en sus producciones que el público, aún el mexicano comenzó a sentir vergüenza de lo que alguna vez, por ahí de los años cuarenta, fue la gloriosa Época de Oro del Cine Mexicano.

Actualmente, ya repuesto de sus fracasos y con un equipo de directores, actores y técnicos especializados en Estados Unidos, se dan a la tarea de rescatar esta joya nacional y darle un nuevo brillo.

CAPÍTULO III

PROCESO DE DIGITALIZACION. ELEMENTOS TECNICOS

3.1 PERSISTENCIA RETINIANA

El equipo filmico tanto digital como el análogo parten de conceptos sencillos como lo son las ilusiones ópticas y las vibraciones para lograr lo que conocemos como CINE. En este capítulo se definirán los conceptos de cámara, lentes, luz, sonido y el uso de técnicas de efectos especiales tanto mecánicos como digitales.

La persistencia retiniana es una limitante del ojo humano la cual hace que una imagen se quede en el cerebro durante unas fracciones de segundo, por lo que si se presentan varias imágenes en forma consecutiva, el cerebro traducirá esto como una imagen en movimiento.¹⁷

Nuestros ojos, si hablamos de cuantificar en fotogramas por segundo la velocidad de visualización, diríamos que se encuentra alrededor de los 16 fotogramas por segundo, fue así como los pioneros del cinematógrafo decidieron pasar los fotogramas a una velocidad mayor para crear la ilusión óptica de movimiento; estandarizándose en nuestros días a 24 cuadros por segundo o *Frames Per Second* (fps), como se le tratará a partir de este punto.

Para la reproducción del sonido, antes se hacía por medio de discos de acetato, los cuales por medio de una aguja muy fina y un amplificador, creaban ondas sonoras que en nuestro cerebro se convierten en sonidos familiares como son: la voz de una persona, sus pasos o el ruido de un camión, etc.

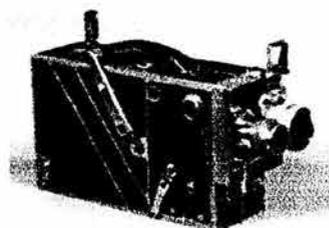


Actualmente, el sonido se registra en una

¹⁷ Ministerio de Cultura, Educación y Deporte – 6 de enero del 2004
<http://iris.cnice.mecd.es/media/index.html>

banda dentro del mismo film, ésta, al pasar por el decodificador del proyector manda la señal a las bocinas de la sala.

3.2 LA CÁMARA CINEMATOGRAFICA



La cámara de cine, al igual que sus antecesoras, las cámaras fotográficas, y sucedáneas, como la cámara de televisión y la de video, fue creada con el fin de capturar momentos de la vida.

"El funcionamiento básico de la cámara se inicia en un objetivo que recoge la luz de la escena, enfocándola y dirigiéndola sobre la emulsión, que se convierte en latente, al abrirse el obturador durante el llamado tiempo de exposición. La película avanza, al cerrarse el obturador, por un sistema de arrastre mecánico accionado por un motor que se adapta a las perforaciones de la emulsión. Todos estos elementos se encuentran contenidos en un recipiente completamente opaco al que se le añade exteriormente un chasis herméticamente cerrado en el que se encuentre el negativo de la película y un visor a través del cual tendremos visión y control de la imagen que estemos rodando."¹⁸

¹⁸ Ministerio de Cultura, Educación y Deporte – 6 de enero del 2004
<http://iris.cnice.mecd.es/media/index.html>

RAIMONDO SOUTO, H. Mario, *Técnica del Cine Documental Y Publicitario*, 1ra. Ed. Barcelona, España, Ed. Omega, 1976, pp.95-182

El formato que abarca el objetivo de la cámara es llamado comúnmente marco; el más frecuente es el de Full Screen ó 1.33:1, lo cual significa que la película tiene una relación de 1.33 de ancho por 1 de alto.

Otros formatos fueron apareciendo para marcar la diferencia entre el cine y la televisión.

Los Panorámicos de 1.66:1 y el de 1.85:1, el Académico de 1.37:1, ó el Súper 35, que daba un formato de 1.33:1 para televisión y podía ser manipulado para quedar en 1.85:1 para el cine.

3.1.1 EL FILME

Una clasificación que se les da a las cámaras de cine es según el tamaño de la película, abarcando un rango desde los 8 mm. hasta 65 mm.; aunque los más usados en el presente son 16 mm., 35 mm., y el 65 mm. que se usa para proyecciones a gran escala; otros como el 8 mm. y el 9.5 mm. ya han desaparecido.

El formato llamado Súper 8 fue usado comúnmente por amateurs en los sesenta y setenta, pero en el cine profesional sólo se le da uso para algunos efectos visuales.



Principalmente en Estados Unidos, el 16 mm., servía para uso institucional, educativo e incluso para reportajes televisivos de gran calidad. Debido a su precio más económico frente al de 35 mm., el de 16 se ha hecho muy popular entre los realizadores de cortometrajes que no cuentan con los recursos monetarios que exige el 35 mm.



El film de 35 mm. lleva 4 perforaciones en cada lado del fotograma, dándole una mejor fijación al momento de la filmación. Arriflex es la empresa creadora de las más utilizadas: la II C, Arri III y BL.

La ventaja de este tipo de cámaras sobre las de TV o las de video es la posibilidad de cambiar de filtros, obturadores, velocidad de filmación y diafragma a la hora de filmar. Un rollo de película de 35 mm puede abarcar desde los 122 metros de longitud (aproximadamente 4 minutos y medio filmando a 24 f.p.s) hasta los 305 m. (11 minutos a 24 f.p.s.).

Las nuevas tecnologías de filmación y encuadres han hecho que la cámara cinematográfica evolucione en diferentes formas, desde el Dolly (una cámara montada sobre una plancha con ruedas que embonan en un riel), hasta la Steady Cam (una cámara con un sistema de resortes y pesos para aligerar el movimiento), la Rat Cam (una cámara miniatura montada sobre la base de un auto de radio-control), y la Sky Cam (parecida a la Rat Cam, pero esta va dentro de un helicóptero miniatura) entre otras.



Y también existen los accesorios, como el Tripié Fijo, el Tripié Móvil, el Cangrejo (sus patas terminan en pico para ofrecer un mayor agarre a la superficie), y la batería de 24 voltios para alimentar al motor en locaciones externas.

3.2 LAS LENTES

Existe en la cámara un dispositivo que controla la luz antes de que llegue a la emulsión del filme, se llama **objetivo** y está compuesto por una serie de cristales convergentes y divergentes de distintos tamaños



colocados en un tubo. El funcionamiento es idéntico al de una cámara fotográfica:

Primero es necesario encontrar la distancia focal a la que se encuentra el objeto o sujeto, y por medio de unos arillos que alejan y acercan los lentes entre sí se logra obtener una imagen nítida.

Existen 2 tipos de objetivos, los de distancia focal corta (de 18 mm. y 25 mm.), que permiten un ángulo de visión amplio, muy luminoso y aumenta la perspectiva, y los de distancia focal larga o Teleobjetivos (de 50 mm., 75 mm., y 100 mm.), éstos tienen un ángulo de visión reducido, permiten un a menor entrada de luz y aplanan la perspectiva, pero brindan una mayor nitidez en planos a distancia.

Los objetivos en la cámara cinematográfica también pueden ser con distancia focal fija y distancia focal variable (mejor conocidos como zoom). Los objetivos zoom varían su longitud focal desde 20 o 25 mm. hasta 100 ó 250 mm.

El formato Cinemascope (2.55:1) se logró con un lente anamórfico, el cual posteriormente se utilizaba también para proyectar y restaurar las proporciones del filme.

Después de conseguir la nitidez necesaria en la imagen, la Profundidad de Campo es manipulada por el Diafragma, una serie de láminas opacas, generalmente hechas de metal superpuestas en espiral con un arillo para controlar la abertura y, por consiguiente, la entrada de luz.

El anillo del diafragma tiene una serie de números que indican la abertura del diafragma para fácil identificación, se conocen como *stops* y representan el doble o la mitad de luz que pasará por el diafragma; creando lo siguiente escala:

1	1.4	2	2.8	4	5.6	8	11	16	22	32	64
---	-----	---	-----	---	-----	---	----	----	----	----	----

3.3 LA LUZ

La luz, a nivel fisiológico, sirve para establecer una profundidad de campo, perspectiva, texturas y medición de espacios; a nivel psicológico representa estados de ánimo, ambientes y otras cuestiones de imagen como el bien y el mal, a pesar de que la cultura del color puede variar según la región del planeta.

Iluminación es el término empleado para indicar la cantidad de luz que refleja un objeto o una superficie, por lo que se sobreentiende que no es la intensidad de la fuente, sino la del receptor de la fuente.

La siguiente tabla muestra la cantidad de luz que emite cada una de las fuentes más comunes empleadas a la hora de filmar una película:

1900° K	Luz de una vela
2000° K	Puesta de sol
2900° K	Lámpara común
3200° K	Lámpara de cuarzo
3580° K	Lámpara fluorescente
4300° K	Luz solar en la mañana
5800° K	Días de verano nublado
7500° K	Días de verano sin nubes

3.3.1 LOS FILTROS

Los tipos de película más comunes son el Tipo D (5500° K) y Tipo B (3200° K), el primero para luz de día y el segundo para luz artificial, aunque éstos pueden ser utilizados en cualquier condición aplicando los filtros adecuados.

Un Filtro 85 de color ámbar puede equilibrar la luz de un Tipo B para usarlo en luz de día, o se puede aplicar un Filtro 80 para utilizar un Tipo D con luz artificial sin perder la calidad de imagen.

Las lámparas HMI, las dicroicas PAR y las fluorescentes Daylight son capaces de igualar la luz del sol (5500° K), pero es necesario usar filtros de corrección y compensación de color para controlar el ambiente, aunque también existen los filtros de densidad neutra (ND), que reducen la cantidad de luz sin modificar significativamente el color.

Existen además filtros para cambiar el color, difuminar, reducir el contraste o aumentarlo, y otros para distorsionar imágenes.

3.3.2 FUENTES DE ILUMINACIÓN

Pinzas Fotoflood: Son de tungsteno y proyectan un haz difuso con temperatura de 3200° K, sirven para luz de relleno.

Cuarzos: Crean sombras de poca nitidez debido a su fondo reflectante. Su temperatura es de 3200° K.

Fresnel: Consta de una lente biselada en círculos concéntricos y un espejo cóncavo para controlar las sombras, es el más usado para iluminar actores, tiene una temperatura de 3200° K.

HMI o Sirios: Tienen también un lente biselado, pero su lámpara es de yoduro metálico y tiene una temperatura de 5500° K. Se pueden mezclar con la luz solar.

Par: Emiten 5500° K y su proyector consta de una lente, una lámpara y un reflector.

Fluorescentes: Van en parrillas y en pares, su luz es suave a pesar de que alcanzan los 3200° K y los 5500° K y no transforman los colores al emitir una luz blanca.

Existen otros tipos de focos como los Softlite para emitir luz difusa, los cañones, que poseen un haz de luz concentrado, y el Musco Light, pequeñas torres de HMI con capacidad de iluminar un campo de fútbol.

3.4 EL SONIDO

El sonido, es otro "engaño" de la naturaleza resultado del movimiento por presión mecánica de moléculas de aire produciendo oscilaciones entre 20 y 20,000 veces por segundo.

"El Sonido llega a la banda sonora mediante el uso del micrófono, medio a través del que las vibraciones de aire se convierten en corriente eléctrica."¹⁹

Anteriormente, para grabar el sonido en una producción cinematográfica se empleaba un **magnetófono de bobina abierta llamado Nagra;** por medio de una cinta magnética de 6mm de ancho se registraba el sonido, el sistema permitía cambiar la



¹⁹ Ministerio de Cultura, Educación y Deporte – 6 de enero del 2004
<http://iris.cnice.mecd.es/media/index.html>

velocidad de grabación para modificar la calidad de grabación, así, 15 pulgadas por segundo daban la menor calidad y 1 pulgada por segundo la mayor. Para empatar el sonido con la película se debe de grabar a 24 f.p.s. y se sincroniza con el chasquido de la claqueta en el audio y la imagen; al hacer el montaje final, el audio sincronizado se traslada a la banda magnética de la película, el inconveniente es la pérdida de calidad entre cada uno de los procesos.

El sonido fue el primero de los elementos que tuvo que ser sometido a las nuevas tecnologías debido a la calidad necesaria para poder manipularlo varias veces sin perder tanta calidad en su reproducción.

El DAT (Digital Audio Tape) es una cinta magnética todavía, pero que



registra la información de manera digital, preservando la fidelidad del sonido; al final de este capítulo se explicará el proceso de digitalización y la razón por la cual el sonido digital no pierde calidad al reproducirse o hacer copias.

Al sonido que es registrado directamente del rodaje se le conoce como Sonido Directo, pero los ruidos no controlados o la intensidad de sonidos externos lo hace la forma más difícil de registro de sonido; aunque recrea la escena de manera más natural; el Sonido de referencia es el que se graba al momento del rodaje, pero simplemente sirve, como su nombre lo indica, como referencia para los actores del doblaje y los técnicos de efectos sonoros para reproducir el sonido lo más exacto posible.

El Sonido Añadido es el audio que se agrega a la banda sonora original: diálogos doblados, efectos de sonido, música, wildtracks (pista de sonido ambiental), etc.

3.4.1 EL MICRÓFONO

Es el encargado de mandar en forma de impulsos eléctricos la vibración de las moléculas del aire. Se pueden clasificar por su diseño (bobina, condensador, carbón, cristal) o por su direccionalidad (la forma de captar el sonido).

Omnidireccional: Capta el sonido en 360°, se emplean para grabar sonido ambiental, debe ser utilizado lejos de la cámara, ya que también captará el ruido de ésta.

Cardioide: Tiene un ángulo de registro del menos de 100°, es útil para grabar de fuentes situadas en frente de manera clara, pero todas las fuentes ubicadas detrás del micrófono quedarán excluidas.

Direccional o Supercardioide: Su ángulo abarca únicamente 40° pero dan una calidad mayor a la del cardioide con fuentes lejanas; se utiliza mucho cuando se desea registrar sonido de calidad, pero el micrófono corre riesgo de entrar en la toma.

Lavalier: Son micrófonos pequeños y de radiofrecuencia que permiten ser portados por los actores para captar sus diálogos sin estorbarles al moverse y van escondidos en solapas o corbatas.

3.5 EFECTOS ESPECIALES

MECÁNICOS

Todas, absolutamente todas las películas contienen efectos especiales, ya que el simple hecho de pasar 24 fotogramas por segundo es

un engaño a la vista, pero también existen otros efectos sencillos como el Fundido a Negro, que se logra abriendo el diafragma progresivamente de manera constante.

Los fundidos encadenados permiten que una imagen se transforme en otra desvaneciéndose la primera al tiempo que surge la segunda, esto puede realizarse combinando la técnica de fundido a negro con el rebobinando de la película hasta un punto de la primera imagen y rodando la segunda.

La sobreimpresión consiste en la misma técnica del encadenado pero sin fundido en negro, subexponiendo la segunda imagen un poco y haciendo coincidir exactamente ambas imágenes. Lo cierto es que estos efectos obtienen mejor resultado si se hacen en laboratorio y no directamente en cámara.

El efecto de cambio de velocidad se logra también de manera mecánica, ya que simplemente se cambia la velocidad de rodaje y se obtiene el resultado inverso, esto es, al disminuir la velocidad de rodaje se obtienen imágenes de movimiento rápido y al aumentarla, se logran efectos de lentitud conocidos también como cámara lenta.



burdos disfraces.

El Stop Motion, una técnica creada por Ray Harryhausen se basaba en mover un objeto una porción de su movimiento total y rodar solo un cuadro del filme, volver a mover el objeto y tomar otro cuadro hasta conseguir una animación, Harryhausen descubrió que se podía aplicar a modelos de látex, plastilina y mecánicos para animar criaturas que no existían en lugar de utilizar estorbosos y

El movimiento inverso se hacía antes colocando la cámara al revés y al momento de revelar el filme, éste se imprimía de manera invertida; después aparecieron las cámaras que permitían este efecto sin tener que voltearla.

El Matte Painting es una técnica en la que se filma la escena con un vidrio previamente pintado con los objetos que se van a agregar. El efecto de los fantasmas se logra con un espejo semitransparente a



45° de la cámara y reflejando al actor; pero si proyectamos una imagen y el fondo es una pantalla de gran reflexión se llama Front Projection.

Y para el efecto clásico en el que se mueve el paisaje a través de una ventana se usa la retroproyección lograda con un fondo con pantalla difusora en la que se proyecta el paisaje grabado con anterioridad.

La filmación de miniaturas es un trabajo muy laborioso cuya realización es de varios meses para lograr un detallado perfecto que no se note en pantalla, y en la mayoría de las ocasiones los modelos o maquetas son creados para ser destruidos por explosiones, ya que sería imposible querer volar un edificio que exista en la realidad para unas cuantas tomas.

Por último, están también las aplicaciones de látex, que aunque dependen del departamento de maquillaje, son un elemento más para crear historias creíbles ante los ojos de un público cada vez más incrédulo.

3.6 ELEMENTOS DIGITALES

Desde mediados de los 80 hasta nuestros días, la computadora ha entrado al mundo del cine como un intérprete más, ya que permite crear desde sencillos efectos especiales hasta personajes completamente animados que interactúen con los actores de carne y hueso, además de servir como generador de escenografías, corrector de iluminación y otros errores de filmación (como actores mal colocados o diálogos ininteligibles).

3.6.1 LA CÁMARA DIGITAL

El principio de la cámara digital consiste en tomar una imagen, convertirla en datos binarios (lenguaje de computadora) y enviarlo de forma electrónica a una cinta magnética llamada DV Casete.

Al igual que la cámara cinematográfica, la cámara digital permite controlar la velocidad de obturación por medio de sensores, los MOS (Metal Oxide Semiconductor) y los CCD (Charge Coupled Device); estos sensores contienen células fotosensibles que componen la imagen píxel por píxel mientras se escanean por medio de un infrarrojo las intensidades de luz y color para balancear correctamente la imagen captada.

Ha habido ya algunos cineastas que se han aventurado a emplear el DV para sus proyectos fílmicos, Thomas Vinterberg grabó su *Festen* (1998) con una cinta digital, Wim Wenders hizo lo mismo con su documental *Buena*



mismo con su documental *Buena*



Vista Social Club (1999), Daniel Myric y Eduardo Sánchez se hicieron millonarios con un proyecto de bajo presupuesto que

grabaron con una cámara MiniDV (Formato para cámaras caseras), *The Blair Witch Project (1999)*; incluso los europeos ya han probado las ventajas del digital: *Lucía y el sexo (2001)* de Julio Médem.

La desventaja era la transferencia de esta cinta digital a filme, ya que la velocidad de cuadros por segundo es diferente en el cine digital, consta de 29.97 f.p.s. George Lucas, pionero del cine digital y promotor de las innovaciones en la cinematografía desde los 70, pidió a Sony-Panavisión que inventaran una cámara digital que pudiese grabar a 24 f.p.s. pero en formato digital y que también fuera compatible con los filtros y lentes de las cámaras análogas.

Esta cámara fue puesta a prueba en la película *La Mexicana (2001)* de Gore Verbinski; una vez comprobadas las aptitudes de la recién inventada cámara, Lucas la empleó para grabar *El ataque de los clones (2002)*.

Para esta película, George Lucas almacenó sus escenas en discos duros de gran capacidad en lugar de pasarla a la cinta DV, creando un filme completamente digital ya que la post-producción no necesitó de descargar la información a la CPU, simplemente se llevaban los discos duros a la sala de edición y se hacía el trabajo necesario.

Para que la película quede capturada en una computadora, las imágenes que manda la cámara son digitalizadas (convertidas a dígitos 1 y 0, el lenguaje binario) y decodificadas en la CPU. El formato que adquieren en ésta es llamado MPEG-4, que es un formato de compresión para obtener la mayor calidad posible ocupando sólo una pequeña cantidad de memoria del disco.

3.6.2 EL PROYECTOR DIGITAL

El proceso de la digitalización en el cine pretende ser total, con la implementación de proyectores digitales en las salas de proyección de todo el mundo. La tecnología ya está desarrollada, incluso son sus variantes y posibles actualizaciones.

Por el momento, este proyector digital cuenta con un lector de DVD, medio en el cual se tiene planeado entregar las películas, y un sistema de proyección digital de 1024 líneas y una profundidad de color de 10 bits (el HDTV emplea solo 8 bits); creando así una imagen más brillante, definida y sin saltos de imagen; aunque su costo es de 125,000 dólares, con todo e instalación.

Existe la posibilidad de eliminar la impresión en DVD y mandar la señal directamente desde la red y descargarla en el proyector para ahorrar más en material y tener un mayor control sobre la distribución, evitando la piratería, pero desgraciadamente los **Hackers** cuentan ya con habilidades que les facilitarían el robo de la señal, incluso por satélite.

Para el 2004, el Reino Unido hizo una inversión de 39 millones de dólares para equipar sus salas cinematográficas; India y China se unieron con un proyecto el cual promete equipar alrededor de 20 salas por mes; mientras que en el resto del mundo, las compañías prefieren esperar los resultados de esta recién inventada tecnología, ya que hasta el momento son pocas las películas entregadas en formato digital (*Finding Nemo* de Disney-Pixar y *The Last Samurai* de Warner Bros. son algunos de los títulos que salieron este año completamente en digital).



3.6.3 EL SONIDO DIGITAL

El DAT (Digital Audio Tape) fue el primer elemento digital empleado en el cine debido a la alta calidad que exige la grabación del sonido. Su funcionamiento consiste, al igual que los otros procesos digitales, codificar el sonido registrado en datos y guardándolos en una cinta magnética.

La CPU decodifica la información a partir de los **muestreos** del sonido digitalizado; un muestreo es el perfil del sonido por lo que mientras más tenga, mayor será la similitud del sonido digital con el real (actualmente el estándar es de 44,000 muestreos); una vez en la computadora, se puede manipular cuantas veces sea necesario sin perder un solo grado de calidad en el audio y, además, mejorarlo en caso de que lo necesite.

También es en forma digital como se le da a la película su propiedad de sonido ambiental, *surround* o *THX*, tecnologías desarrolladas por Lucasfilms y que consisten en enviar la banda sonora por 6 fuentes diferentes alternándolas, repartiéndolas o al mismo tiempo para dar la impresión de estar dentro del ambiente de la película.

3.6.4 LOS EFECTOS ESPECIALES

GENERADOS POR COMPUTADORA

El efecto más conocido y utilizado es curiosamente uno que no tuvo sus orígenes en la computadora, la llamada Blue Screen, la cual ya se lograba con editoras que perforaban un color específico en la pantalla y lo reemplazaban por un fondo previamente escogido; este efecto fue perfeccionado gracias a las técnicas de corrección de color con que cuentan los nuevos software de edición de video.

Desde la creación de vehículos, escenarios y vestuarios para *Tron* (1982), la computadora se volvió una herramienta más para hacer efectos especiales, éstos al principio eran burdos, los personajes que se creaban en la computadora carecían de expresividad y algunos movimientos no se veían reales; para mejorar esto había que



crear nuevos programas que ayudaran a entender mejor los efectos de la física y aplicarlos a las creaciones, ya que en el entorno virtual no existe ni la gravedad, ni la iluminación u otro elemento de la naturaleza.

Fue a partir de 1989, con el director James Cameron y la ILM, que se pudo contemplar el potencial de las imágenes generadas por computadoras gracias al efecto que Dennis Muren logró para darle vida al ser que habitaba la nave de *The Abyss* (1989). Se tuvo que inventar un programa que escaneara y reprodujera la superficie para su manipulación, posteriormente se creó otro programa que diera una textura líquida y reptante al modelo generado por la computadora.



El resultado fue más que exitoso, así que Cameron volvió a trabajar con ILM para hacer los efectos del T-1000 en *Terminator 2: The Judgement Day* (1991). Ahora el reto era aplicar efectos similares a los de *Abyss*, pero sin perder la imagen del actor Jason Patrick, por lo que hubo que inventar nuevos programas que reprodujeran el efecto de la criatura de *The Abyss*, pero que además se pudiera ver una cara perfectamente definida, ya que el guión exigía que el T-1000 atravesara unos barrotes tomando forma líquida.

A partir de ese punto, las películas no han vuelto a ser iguales, ya que se comenzó a desarrollar un software diferente para cada tipo de nuevos retos que surgían con cada película; desde los programas que simulen el movimiento de cada uno de los músculos, hasta los que generan diferentes tipos de líquido que interactúan con el entorno.

Estos son los elementos técnicos necesarios para hacer una película, y afortunadamente, en nuestros días contamos con nuevas tecnologías que pueden reemplazar los procesos fílmicos existentes para crear una industria del entretenimiento que recobre la fuerza que tenía en su época dorada.



Hablar de estas tecnologías es hablar de un RENACIMIENTO EN EL SÉPTIMO ARTE, no sólo de una corriente más, sino de un parte aguas que servirá para dar vida a nuevas formas de narrativa cinematográfica, o de géneros que se creía imposible adaptar a la pantalla de plata.

Si México se decidiera a aplicar estas tecnologías, la balanza podría inclinarse a nuestro favor ya que realmente el mexicano es creativo en demasía, solo que antes, la falta de recursos hacía que ose cancelaran grandes proyectos cinematográficos, o que acabaran siendo una pésima película.

Pero con la facilidad con que se pueden manejar y conseguir las innovaciones tecnológicas, México puede competir contra producciones como Titanic o El Señor de los Anillos sin mayor complicación.

CAPÍTULO IV

VENTAJAS DEL CINE DIGITAL SOBRE LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA TRADICIONAL

4.1 MAYOR CALIDAD DE AUDIO Y VIDEO

Las diferencias que existen en un rodaje en filme y uno digital son varias, desde los aparatos que se utilizan, hasta la forma de distribución; afortunadamente, estas diferencias han sido muy bien empleadas por los cineastas de la actualidad, aprovechándolas y convirtiéndolas en ventajas que podrían ser empleadas por el cine mexicano.

Ahora se analizarán los puntos en los que la cinematografía digital ha cambiado, y en algunos casos, superado la forma tradicional de hacer cine, desde elementos básicos como facilidad en diseño de Storyboards, hasta los más complicados e importantes como la distribución y almacenaje.

La gente va comúnmente al cine para disfrutar de una historia, pasar un rato ameno y olvidarse por un momento de su vida; pero una buena producción cinematográfica no puede ser disfrutada del todo si el audio de la película no se entiende, o si la imagen tiene saltos constantes o una pérdida de color.

La calidad es uno de los dos elementos más importantes que se toman en cuenta en una producción (el otro es la economía); una película con audio envolvente, una imagen nítida y sin saltos genera una atmósfera que absorbe al espectador haciéndolo olvidar que se trata de una película.

4.1.1 IMAGEN

El filme de 35mm. es una emulsión de nitrato de plata montada sobre una tira de acetato, la cual al revelarse y proyectarse ofrece una

calidad fotográfica; pero en el transcurso, desde la cámara hasta el proyector puede rayarse, romperse o quemarse, haciendo al filme más vulnerable que los formatos digitales, ya que éstos no necesitan de un proceso de revelado. Al final de las tomas necesarias, se extrae la cinta protegida por una cubierta de plástico, o en el caso de los últimos proyectos cinematográficos, se manipula toda la información en DVD o en Disco Duro; además de que la calidad digital cuenta con 1024 líneas, colocándose a la mitad del camino de volverse una calidad fotográfica (2000 líneas) y no se deteriora con la manipulación, transferencia a otro disco, ni mucho menos con el tiempo que permanezca guardada.

Es tan palpable ahora la diferencia de imagen, que las empresas dedicadas a hacer cine en Hollywood están *masterizando digitalmente* sus principales éxitos. Este proceso muy costoso consta de la limpieza fotograma a fotograma de la pieza original, incluyendo la banda sonora, luego, la digitalización de cada uno de los fotogramas para su corrección en la computadora, y finalmente masterizar el producto final con calidad digital.

Películas como *Lo que el viento se llevó*, *Ben-Hur*, *Cleopatra*, y las trilogías de *Star Wars* e *Indiana Jones*, han sido sometidas a este proceso para conservarlas por varios años más.

4.1.2 SONIDO

La banda sonora de una película era antes captada en una cinta magnética aparte y se tenía que someter a un proceso de sincronización para empalmar correctamente el audio al filme, ahora se puede obtener el audio en la misma cinta magnética digital y conservar su calidad aún después de pasar por cientos de procesos de edición, y al igual que la imagen, el audio permanece sin ningún cambio al pasar el tiempo.

La manipulación de los archivos de sonido es ahora más sencilla y ocupa menos espacio que en épocas anteriores en que cada sonido se transfería a una cinta magnética y se archivaba en cuartos donde se podía empolvar por falta de uso.

En ILM se cambió todo el archivo de sonido que tenían a archivos digitales en CD y DVD aminorando así la cantidad de espacio que ocupaba antes y protegiéndolo del paso del tiempo.

4.2 DISEÑO DE STORYBOARDS

Desde la concepción de *Parque Jurásico* (1993), ILM concibió una nueva manera de hacer sus de manera que quedara lo más explicado posible cada toma y cada movimiento de los elementos que aparecen en pantalla.



En lugar de limitarse a una hoja de papel, los expertos en animaciones creaban las secuencias que llevaban efectos especiales con figuras estáticas que hacían desplazar por la pantalla; así se corregían las tomas y los animadores contaban con una parte de su trabajo ya hecho desde la pre-producción.

La técnica se perfeccionó y para *Episodio I* (1999) ya se podían hacer estos *storyboards* mezclando animación por computadora con imágenes en video.

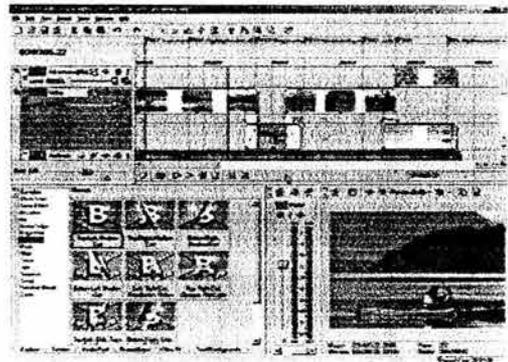
4.3 FACILIDAD DE MONTAJE



Anteriormente, los editores de una película tenían que lidiar con los carretes de cinta que les mandaba la producción, cuidar que no se rayaran mientras se manipulaban; tenían un margen de error muy pequeño para probar si habían hecho el corte de la cinta en donde debían y

adaptarse al material que tuvieran.

La filmación digital les permite regresar al material original en el caso de algún error en un corte, probar si es necesario más de cien veces las transiciones y no tener que preocuparse si la cinta se revienta o se maltrata, además de que se disminuyen los tiempos en la sala de edición con las ventajas mencionadas.



4.4 CORRECCIÓN DE ERRORES DE FILMACIÓN

El trabajo del editor suele ser muy pesado, ya que tiene que decidir entre si dejar una toma con los diálogos perfectos pero errores de movimiento o elegir mejor la que tuvo un lenguaje corporal correcto pero el diálogo no salió del todo bien. El tener que decidir qué toma se queda y cuál se va, recae en su ojo crítico y muchas veces tiene que elegir la que salió menos mal de todas.

George Lucas muestra, con su Dirección en la Sala de Edición, con su forma favorita de dirigir, que ya no es necesario desechar esas tomas con detalles útiles que se tienen que eliminar por pequeños errores; en una escena de *Episodio I*, Lucas necesitaba que un actor se moviera después de que otro dice su diálogo, pero la toma más apta lo mostraba moviéndose al momento del diálogo, así que tomó una porción de la pantalla de la toma en la que no se movía y la fusionó con la toma original, dejando la escena como quería que saliera sin necesidad de convocar a los actores para filmar de nuevo.



Otro error muy común de grabación suele ser la iluminación; pero gracias a los filtros con que cuentan los programas de edición, se puede subir o bajar la intensidad de la luz, y también cambiar los encuadres ahorrando tiempo y dinero a la producción.

4.5 CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES

Las posibilidades que ofrecen los procesos digitales en materia de efectos especiales abarca una amplia gama de éstos; la explosión de objetos sin siquiera tener que ser construidos a escala, una imagen en blanco y negro o con textura de filme, o la superposición de imágenes se realiza más fácil, rápido y con tanta calidad que uno casi no se da cuenta en qué momento se utilizó la computadora para lograrlo.



Cada nueva historia se escribe con menos

limitaciones visuales debido a que los creadores de efectos especiales no descansan buscando nuevas técnicas que sorprendan al espectador.

Hace cinco años era imposible pensar en películas basadas en *cómics* como *Spider-Man* o *X-Men* porque contienen personajes con habilidades sobrehumanas, y que con las técnicas antiguas se veían burdos; basta ver el ejemplo de *Spider-Man*, la versión de los setenta y la realizada por Sam Raimi en el 2001, las escenas en que el



protagonista trepa las paredes en que dispara su telaraña y se balancea por la ciudad distan mucho de una versión a otra, teniendo mayor calidad la actual, creada con efectos especiales hechos por computadora.

4.6 ACTORES VIRTUALES

A pesar de que los dinosaurios de Spielberg maravillaron a todo mundo, su actuación se limitaba a unos cuantos movimientos frente a la cámara y no tenían diálogos que compartir con otro actor en escena.



Ahmed Best fue el primer actor en ser considerado un **actor virtual**, interpretando a Jar Jar Binks en *Episodio I: La Amenaza Fantasma (1999)*. El guión hablaba de Binks como un personaje muy parecido a un molusco, sin huesos, con

movimientos sueltos; así que no podía hacerse con un disfraz, ya que también era muy delgado.

Una alternativa era hacerlo con animatronics, pero era muy costoso y el personaje aparecía en tantas escenas que la gente acabaría por notar que era un muñeco.

Un grupo de animadores de ILM se dio a la tarea de crear un personaje animado en computadora que interactuara con los actores interpretando sus diálogos, y recurrieron a una escena de *Star Wars Episode IV: A New Hope (1977)*, en donde Harrison Ford hablaba con un personaje hecho a computadora; así llegaron a la conclusión de que era necesario tener a un actor interpretando su papel a la hora del rodaje para ser borrado digitalmente y reemplazado por el personaje virtual.

La animación de Jar Jar, por lo compleja que era, tuvo que ser realizada con el **Motion Capture System**, que consta de un traje con sensores en diferentes puntos del cuerpo que son captados por un sensor de movimiento y traducidos a un software como una serie de puntos enlazados a los que se aplica el esqueleto del personaje obteniendo una animación fluida y lo más parecida posible al movimiento real.

Aún así, la técnica de Ahmed Best no fue suficiente como para darle su lugar a la actuación virtual.

Andy Serkis, quien dio vida a Gollum en la trilogía de El Señor de los Anillos fue quien verdaderamente hizo notar que se puede lograr una actuación de calidad mezclando las capacidades histriónicas del intérprete con la tecnología que le da forma y cuerpo al personaje.

Durante la filmación de El Señor de los Anillos, Peter Jackson rodaba una misma escena 3 veces como mínimo cuando tenía que aparecer Gollum, la primera con Andy Serkis en escena interactuando con los demás actores vestido con un traje azul, una segunda vez para filmar a los actores sin Serkis pero marcando su espacio, y por último una



escena sin actores como referencia para la iluminación.

Con la implementación de esta tecnología será más fácil escoger a los actores por su capacidad de actuación que por su apariencia, además de que no se pondrá en riesgo la imagen del actor si el personaje necesita unos kilos de más o de menos o someterlo a largas horas de maquillaje y prótesis que puedan dañarlo.

4.7 CREACIÓN DE ESCENOGRAFÍAS

Al igual que los actores virtuales, a veces es necesario crear todo el entorno en que se desarrollará la acción, pero con las tecnologías de antaño se tenía que limitar a veces a tomar cerradas, a miniaturas, o a intentos descarados de parecer reales cuando se podía ver claramente que eran escenografías hechas de cartón.

Con la infinidad de texturas y programas que simulan temperaturas, gravedad, plantas y líquidos, la creación de un entorno ambiental parecido al de nuestro planeta puede ser creado, aunque también existen programas que diseñan toda una fábrica con máquinas trabajando; así el cineasta tiene todo un mundo en sus manos como quiera que lo haya imaginado y sin tener que llenar todo un estudio con carpinteros y escenógrafos trabajando meses para una locación que se eliminará después de unas semanas de haber sido ocupada.

El último proyecto fílmico de George Lucas fue grabado en su totalidad frente a una pantalla azul para posteriormente, en Post-Producción, agregar los fondos y darle forma a los escenarios por medio de gráficos generados por computadora.

Y El Señor de los Anillos se llevó a cabo utilizando locaciones reales en Nueva Zelanda y modificadas ligeramente por medio de la computadoras con imágenes 100% creadas en la PC y con fotografías de modelos a escala que el mismo departamento de escenografía se encargó de construir para mostrar un mayor detalle.

Habrá que esperar a ver los resultados que arroja este nuevo experimento de Lucas, ya que ninguna película había sido rodada sin locaciones, y menos cuando se sabe por el guión que necesita de planetas áridos, abundantes de lava y unos palacios con arquitectura muy variada, desde estilos clásicos hasta industriales.

4.8 DISTRIBUCIÓN Y ALMACENAMIENTO

Una vez que la película está terminada, es necesario que se mande a una gran cantidad de salas de cine para que sea vista por el mayor número de personas posible.

Tomando en cuenta que cada película necesita un mínimo de 2,000 copias para una exhibición en todo el mundo, y que cada una de estas copias le cuesta unos 1,000 dólares a la casa productora, se obtiene un total de 2'000,000 de dólares destinados a perderse después de la proyección del filme.

Mientras tanto, la tecnología de los proyectores digitales permite disminuir el peso y el costo de las copias digitales; para el proyector digital con formato DVD basta una copia de la película en este formato que puede ser enviada incluso por paquetería; o en el caso del proyector con

conexión a Internet, se elimina el costo de transportación, economizando aún más el proceso de distribución.

Después de su recorrido por las salas cinematográficas, los filmes se enlatan y se mandan de regreso a la compañía para su almacenaje, el cual, se pensaba conservaba la cinta para la posteridad, pero las cualidades químicas del filme hacen que se descomponga con el paso del tiempo, haciendo inútil su almacenamiento.

En el cine digital, este inconveniente no sucede porque la película se encuentra intacta registrada en un archivo de video que puede ser almacenado en DVD, DV, CD o un Disco Duro, reduciendo espacios y costos (un DVD para almacenar una película cuesta 3 dólares).

4.9 PROMOCIÓN DE PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE

Por si no fueran suficientes las ventajas mencionadas en este capítulo, existe también la de la facilidad de promoción de filmes independientes; si hablamos de una sala cinematográfica que cuente con un proyector digital que funcione a base de DVD, entonces es más factible que se pueda apoyar a los productores independientes de una manera más sencilla y sin dañar la economía de éstos al pedirles sus producciones en formato DVD.

Además, no existe mucha diferencia de calidad entre el formato DV al casero MiniDV, por lo que al menos en calidad de imagen pueden competir con cualquier filme que esté en cartelera. Esto es debido a que el cartucho de cinta que se usa en las cámaras MiniDV contiene la misma información para digitalizar las imágenes que el mencionado DV.

El trabajo realizado en MiniDV no distará mucho en cuanto a calidad sobre los digitales al combinar la imagen dada por la cámara digital y el resultado de la edición y masterización en un software apropiado como Vegas Video de Sony Media, Premiere de Adobe, o una versión de Avid para PC.



Después de haber señalado las ventajas que ofrece la filmación digital por encima de la tradicional, esta de más comentar que todas estas ventajas palpables a partir de la inversión inicial, son lo que puede levantar la producción cinematográfica en nuestro país.

El poder de hacer cine de aventuras, algo de ciencia-ficción, reconstrucción de acontecimientos históricos y un sin fin de ideas que todos los mexicanos desean expresar en la pantalla de plata.

La economización de recursos, que tanto afecta a un México que no conoce su porvenir, pero que está ávido de entretenimiento de calidad, es posible a través de el uso de los procesos digitales ya que se gastaría menos en rollos y revelado de película.

En fin, todo está en la pronta actualización de los especialistas del cine, porque la convivencia con los genios creativos de Hollywood y otros países ya se está dando (González Iñarritu y Cuarón son reconocidos en el círculo de directores de Hollywood; Gael García, Diego Luna y Salma Hayek ha participado junto con grandes actores y los técnicos toman sus cursos de actualización en Estados Unidos, Canadá y Europa); así que es nada más cosa de querer hacer las cosas bien, como las sabemos hacer en México.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Hace más de 100 años, los hermanos Lumière concibieron un instrumento de entretenimiento para las masas, este invento ha sobrevivido por más de 100 años gracias a que se encuentra siempre en constante evolución; las innovaciones como el sonido o el color han revolucionado, cada una en su tiempo, la forma de hacer cine.

Con los procesos digitales sucederá lo mismo, al principio se exagerará en su uso, se verá como una mala inversión en los primeros años y las primeras películas que aparezcan pasarán sin mayor pena ni gloria; pero una vez que se tenga dominada la técnica, el cine no volverá a ser igual que como lo conocemos hoy en día, y más aun porque los procesos digitales abarcan muchos aspectos de la producción cinematográfica, desde la Pre-Producción con la visualización previa de las escenas con storyboards animados y el llamado de los artistas por Internet, hasta la distribución y conservación de la película en medios digitales como el DVD.

La reducción de costos es significativa en el aspecto de material ya que además del bajo precio de las cintas digitales, descarta el proceso de revelado y posiblemente el de transporte del producto final; de hecho, actualmente es la opción de muchos cineastas independientes que no pueden costear la renta del equipo y optan por comprarse una cámara casera de video con formato MiniDV y una computadora preparada para edición de video.

Sacando una cifra aproximada, no pasa de los 50,000 pesos obtener una cámara (\$15,000), casetes (\$120 c/u), un sistema de edición de video en PC (\$25,000) y DVDs (\$35 c/u) para montar una producción propia con calidad a la par del nuevo cine.

La producción cinematográfica en México ha crecido en los últimos 5 años, contamos con actores y directores que pueden desempeñar su trabajo mano a mano con cineastas hollywoodenses como es el caso de Diego Luna, quien ha

aparecido ya en varios filmes norteamericanos; y Alfonso Cuarón y Emmanuel Lubezki, quienes ya tienen varios años haciendo cine en Estados Unidos.

El problema en nuestro país es la falta de recursos por parte del Estado para impulsar pequeñas producciones; ¿cómo es posible que un proyecto como *Amarte Duele* (2001) haya tenido que buscar 14 patrocinadores, la mayoría de ellos empresas transnacionales, para poder llevarse a cabo?

Las producciones mexicanas que se encuentran a la altura de las hollywoodenses es porque algunos de sus inversionistas pertenecen a Estados Unidos, porque sus directores, actores y guionistas han tenido que aprender la forma de hacer cine al más puro estilo de Hollywood. Pero mientras tanto, hay valores mexicanos que armados únicamente de su cámara casera y mucho corazón, se dedican a hacer cine con la esperanza de encontrar un patrocinador que les permita extrapolar sus proyectos, y la mayoría de las veces acaban desistiendo de sus intentos porque no reciben el apoyo mínimo que buscan.

A pesar de existir instituciones dedicadas al cine como arte (CCC, CUEC), y al cine como entretenimiento (Televisión), los jóvenes cineastas siguen limitándose en sus historias creando un círculo vicioso de cuentos de narcotraficantes, ricos contra pobres y otros temas que aunque reflejan una realidad mexicana, no tenemos porque estarlo recordando en un momento de esparcimiento.

Estados Unidos no habla en todas sus películas de la guerra, de su juventud descarriada o de sus intentos por mantener la balanza comercial a su favor, también hablan de hombre con superpoderes, naves espaciales, civilizaciones de otros planetas, mundos alternos y un sin fin de historias que poco tienen que ver con su realidad. Los mexicanos también tienen esa capacidad de soñar con seres mágicos, de dar forma a un universo con seres extraños, y ni hablar de personajes de tiras cómicas, que en México también tenemos cientos de ellos.

Todo es cuestión de adaptar las nuevas tecnologías para economizar las producciones y tener mayor posibilidad de apoyar más proyectos

cinematográficos de calidad. El costo del equipo profesional digital es menor al análogo, y el desarrollo de la tecnología se puede dar también en nuestro país ya que contamos con especialistas trabajando en el extranjero.

La tecnología digital es la respuesta para convertir a los jóvenes cineastas de hoy en los próximos Stanley Kubrick, Alfred Hitchcock, Steven Spielberg, James Cameron o Ingmar Bergman. Todo es cuestión de poner el material necesario en las manos correctas y como por arte de magia, la magia del cine, podremos competir abiertamente con las producciones norteamericanas.

"El cine sólo se convertirá en arte cuando su material sean tan baratos como un papel y un lápiz"

-Jean Cocteau-

BIBLIOGRAFÍA

AYALA BLANCO, Jorge, *Falaces Fenómenos Fílmicos*, 1ra. ed. Editorial Posadas, México, D.F., 1998, 270pp.

AYALA BLANCO, Jorge, *La Disolución Del Cine Mexicano tre lo Popular Y Lo Exquisito*, 1ra. ed. Editorial Grijalbo, México, D.F., 1993, 540pp.

AYALA BLANCO, Jorge, *La Aventura Del Cine Mexicano En La Época de Oro Y Después*, 1ra. ed. Editorial Grijalbo México, D.F., 1993, 300pp.

BARAHONA, Fernando Alonso, *Antropología del Cine*, 1ra ed., Barcelona España, Ed. Centro de Investigaciones Literarias Españolas e Hispanoamericanas 1991, 158pp.

BARAHONA, Fernando Alonso, *Cine: Ideas y Arte*, 1ra ed., Ed. Centro de Investigaciones Literarias Españolas e Hispanoamericanas, Barcelona España, 1991, 195pp.

NAVARRO, Joaquín, *Los Grandes Mitos del Séptimo Arte*, 1ra. ed, Ed. Océano, Barcelona España, 1999, 400pp.

RAIMONDO SOUTO, H. Mario, *Técnica del Cine Documental Y Publicitario*, 1ra. ed., Ed. Omega, Barcelona, España, 1976, 250pp..

RENTERO, Juan Carlos, *Guía del espectador de videocine*, 1ra. ed. Ed. Libsa, Madrid, España, 2002, 504pp.

RUNES, Dagobert D, *Diccionario de Filosofía*, 3ra. ed. Ed. Grijalbo, México, D.F., 2001, 395pp.

Otras Fuentes:

AVIÑA, Rafael, "Breve recuento de los robots en el cine", en **SOMOS**, Año 10, Especial 1, ed. Televisa, 1999, 88pp.

GARZA, Héctor C., "El creador de esta aventura galáctica", en **REVISTA DE REVISTAS**, Núm. 4514 Ed. Excelsior, 2002, 64pp.

STANLEY, John, "Master of Light & Magic", en **STARLOG**, Núm 63, Ed. Starlog Communications International Inc., 1991, 74pp.

RAMSHAW, Mark, "15 Años de Actores CG", en **TODO 3D**, Núm. 30, Ed. M.C. Ediciones, 2003, 82pp.

Más de 100 Años de Cine Mexicano – 6 de enero del 2004

<http://cinemexicano.mty.itesm.mx/front.html>

Ministerio de Cultura, Educación y Deporte – 6 de enero del 2004

<http://iris.cnice.mecd.es/media/index.html>

The Internet Movie Database.com – 13 de Mayo del 2004

<http://www.imdb.com>

Si digo: Esta tesis no hubiera sido posible de no ser por el apoyo de todas las personas que conozco, sonará a algún cliché malgastado de esas películas sobre chicos universitarios cuyo sueño es titularse; pero la verdad es que así es, el cine es un reflejo a veces un tanto distorsionado de la realidad, así que no me siento mal de decirlo.

Primeramente esa fuerza divina que muchos llamamos Dios, es a quien debo agradecer el estar aquí con vida y el darme las habilidades para llevar este trabajo de principio a fin.

También debo decir que estoy en deuda eterna con mis padres y mi hermana, quienes siempre estuvieron ahí esperando a que les contara sobre mi trabajo de investigación, queriendo expresar siempre sus opiniones y haciéndome dudar de mis conclusiones para saber que realmente están lo suficientemente bien cimentadas, todo esto siempre desde el punto de vista de un espectador.

Por lo tanto es también preciso dar gracias a todos esos maestros que, desde que tengo uso de razón, aportaron algo para esta tesis que hoy presento; y por supuesto, debo dar un agradecimiento mas grande a aquellos maestros-amigos que me dedicaron no solo una asesoría, sino sus conocimientos profesionales y su amistad.

Y cómo olvidarme de una de ese modelo a seguir y una de las causas por las que me decidí estudiar esta carrera: mi abuelo Xosé Tomás Figueroa Custodio, quien despertó en mí el interés por el periodismo y de ahí en adelante, todo lo relacionado con el mundo de la comunicación.

Pero si debo de agradecer a cosas inmateriales, esencias o más específicamente, a un sentimiento, quiero agradecer de todo corazón a ese sentimiento que tiene al mundo rodando desde hace algunos siglos: el Amor, que aunque parezca extraño, fue el factor determinante para que la inspiración llegase a mi mente y me inundara con su luz. Esa inspiración, por supuesto tiene forma de mujer, y se llama Maribel, y sé que sin ti, sin tu cariño, y sin tu amor, habría tirado la toalla desde hace mucho tiempo.

Para finalizar como es debido, como acostumbran aquellas películas que mencionaba al iniciar este agradecimiento, es necesario decir una frase que no es del protagonista, sino de uno de sus instructores y que la hace suya en ese momento para darle el toque de dramatismo segundos antes de que comience la música de triunfo y los créditos finales, así que aquí va:

Gracias a Dios y a la Tecnología.