



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**DIGITAL DRAMA:
LA EXPERIMENTACIÓN DE LA IMAGEN Y SU CONTENIDO**

**Presenta
PABLO LUIS ABRAHAMS CÁCERES**

**OBRA ARTÍSTICA
que opta para el grado de
MAESTRO en DISEÑO Y COMUNICACIÓN**

**Director de Proyecto
DR. MARCO SANDOVAL VALLE.
(FAD)**

**Sinodales
DRA. MARIA ELENA MÁRTINEZ DURAN. (FAD)
MTRA. LAURA EVANGELINA BUENDÍA. (FAD)
DR. OMAR LEZAMA GALINDO. (FAD)
MTRO. EDGAR OLVERA YERENA. (FAD)**

MÉXICO D.F. NOVIEMBRE DEL 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

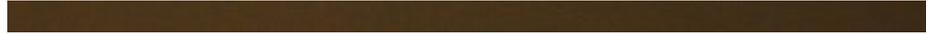
DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

A mi Madre y mi Padre:

A esos dos seres maravillosos que en todo momento han acompañado e iluminado mi vida.



AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer primero que nada a México. Aquel Méxicquito lindo que en cierta medida me estuvo esperando. Desde la primera vez que vine, cuando era un mocoso de 18 años y solamente traía una mochila, fue que me enamoré de este país. Y sin sospecharlo ni planearlo terminé residiendo aquí. Ya van 4 años a la fecha, quien sabe donde termine esta aventura. México, eres la meca del sentir latinoamericanista. Nosotros los mestizos te tomamos como nuestra capital, porque es tu sangre derramada y tus mujeres violadas lo que provoca una hermandad y un compañerismo que con los siglos se ha transformado en identidad.

A mi madre, ejemplo de vida y referencia absoluta de lo que significa amar a través del cosmos reflejado en la vida humana. Eres la mujer que me ilumina a diario, el motor esencial de mi humilde existencia.

A mi padre, apoyo incondicional y gran amigo. Gracias por presentarme a Colo-colo y permitirme admirar tus grandes reflexiones políticas de la vida y la sociedad.

A mi abuelo Luis, por derrochar amor hacia mi persona pero fundamentalmente por haber forjado la personalidad de Victoria.

A mis hermanos Francisca y Manuel, por ser cicatrices imborrables. A mi Tía Joyce, porque siempre lo he dicho eres la gran hermana de la familia.

A mis amigos santiaguinos, que nunca se han alejado de mi a pesar de la distancia, Lucas, Sante, Esteban, Goro, Juanito, Waldo, Richi y Chocola.

Por supuesto tengo que agradecer a mi familia mexicana de la UNAM. A mi querido tutor Marco Sandoval Valle, por ser un tremendo académico y profesional. Todo su tiempo y dedicación entregado a este proyecto lo valoraré hasta el resto de mis días. A Edgar Olvera, por enseñarme tanto de los cables y las proyectoras pero también de la vida. A María Elena Martínez, realmente un honor haberla conocido, gran mujer, madre, luchadora. A mi estimadísima Maestra Laura Evangelina. Desde mi primer día en Sn Carlos en conjunto de mi gran amigo Francisco Rosales, que conocí el corazón generoso de México. Gracias Maestra por todo su apoyo. Y también gracias a don Omar Lezama, por su eterna sonrisa a flor de labios.

Gracias UNAM, gracias Sn Carlos, gracias Xochimilco!!!. Gracias querida Ale Valenzuela por tanto cariño entregado.



A Daniela, por ser una de las causantes de inspiración de este proyecto. Gracias colorcita por todo tu apoyo, compañera y amiga.

Gracias a todos los que me han ayudado en esta perenigración mexicana. Gracias a John Dickie, Jacobo Valencia, PNDRX, Miriam Morales, Kraty, Cristián Diaz, Making Reno y todos mis cuates del futbol del equipo Deportivo Islas forever!

Gracias a la vida!.



INDICE

- Presentación.....	
- Introducción.....	
- La teoría y producción audiovisual de la experimentación de la imagen.....	
- La imagen de los medios de comunicación y su contenido social.....	
- Contexto social histórico.....	
- La imagen de los medios y sus cifras.....	
- Conclusiones.....	

Diseño de la producción. “El Pozolero”.....	
---	--

“El Pozolero” y su aplicación al guión.....	
---	--

Tagline.....	
--------------	--

Storyline.....	
----------------	--

Sinopsis.....	
---------------	--

Técnicas.....	
---------------	--

Personajes.....	
-----------------	--

Locaciones.....	
-----------------	--

Storyboard.....	
-----------------	--

Créditos.....	
---------------	--

Curriculum.....	
-----------------	--

Cuadros Estadísticos.....	
---------------------------	--

Bibliografía.....	
-------------------	--

DIGITAL DRAMA

LA EXPERIMENTACIÓN DE LA IMAGEN Y SU CONTENIDO

por Cristián Díaz Pardo.



DIGITAL DRAMA es un proyecto que a través de la obra *El Pozolero* describe el proceso de enajenación de el ser humano. La falta de lazos emocionales, la soledad y la búsqueda de lo irreparable, son lo que desencadena una pérdida del sentido, de la cordura.

Con la urbe como sombrío escenario, los recovecos de México se confabulan para acrecentar la agresión psicológica a la cual hemos sido expuestos desde hace tiempo; los desaparecidos, nuestros fantasmas. El efecto de la gran metrópoli voraz sobre las personas es otro de los aspectos a explorar y reflexionar en este proyecto. Los elementos cinematográficos y teatrales son utilizados para retratar a los personajes desde un punto de vista subjetivo e inter-dimensional en su lenguaje.

Este un proyecto en el cual las tensiones se manifiestan no sólo a través de las acciones, también a través de las miradas, los silencios, y los momen-

tos íntimos de los personajes; la locura latente en ellos se manifiesta con detalles precisos, con la tensión de ciertas situaciones, con el subtexto como arma dramática, buscando reflexionar sobre aspectos totalmente contingentes en la vida cotidiana de quienes habitamos las grandes urbes latinoamericanas, desgracias colectivas e individuales de los que viven en el subdesarrollo no sólo económico, también en un subdesarrollo ético, espiritual y humano.

El Pozolero es un proyecto que debe mover las entrañas, emocionarnos con aquello que conocemos por la superficie, pero que ignoramos en su total y compleja esquizofrenia de violencia.

DIGITAL DRAMA y su ficción *el pozolero* son profundamente necesarios, arriesgado en su forma y contenido, impactante y fácilmente reconocible para aquellos que que habitamos este país, nuestro dolido y ensangrentado México. Habitamos este país, nuestro dolido y ensangrentado México.

Director. Santiago de Chile, 1976.

Estudió Cinematografía en el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), así como un curso de Dirección de Arte y un Taller en Escritura de Guión en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC-UNAM), Ciudad de México. Realizó también estudios de fotografía en el Instituto Profesional de Arte y Comunicación de Santiago (AR-COS), Chile, y diversos seminarios de cinematografía, en México, en el Museo Jumex y en IMCINE y, en Copenhague, en La Escuela Nacional de Cinematografía de Dinamarca. Su obra ha recorrido más de diez festivales alrededor del mundo. Participó, con su cortometraje *Antes del desierto* (2009) en el 10° Festival Internacional de Cine de Martil, Marruecos y en la 34° Muestra Internacional de Cine de São Paulo, entre otros festivales. Su ópera prima *González* (2013) compitió en el 11° FICM y obtuvo el premio a Mejor Actor para Carlos Bardem y Harold Torres. También fue nombrado Mejor Largometraje en el 1er Festival Internacional de Cine de Aguascalientes, México.

INTRODUCCIÓN

Los antecedentes del proyecto “Digital Drama” son claramente visibles. Una licenciatura en teatro y un posgrado técnico en Cine, llevan directamente a pensar en fusionar y experimentar ambas disciplinas con el fin de concretar una producción audiovisual y teatral. Una obra-peli o una peli-obra, como se quiera llamarla. Entonces una vez encontradas las plataformas en las cuales se trabajarán, surge la pregunta, ¿qué es lo que la obra va a contar? ¿Cuál será su contenido?. Y este se encontrará a través de la búsqueda de significaciones sociales determinadas por un conjunto de variables de estadísticas pertenecientes a la sociedad contemporánea y a su acervo cultural.

Otro antecedente importante dentro de la gestación de este proyecto es que después de la finalización de los estudios de cine, el director y gestor de este proyecto trabajó por alrededor de dos años en una ONG (Organización No Gubernamental) que recibe fondos del estado chileno, en particular del SENAME, (Servicio Nacional del Menor). El trabajo consistía entre muchas otras actividades, hacer talleres de video con niños “en” y “de” situación de calle. De toda esta experiencia se pudo realizar un cortometraje llamado “El Volcán”, que habla un poco acerca de la temática de los niños en la calle, los cuales entre ellos comparten la negligencia parental que sufrieron o siguen padeciendo. Va creando poco a poco, y en silencio (a los ojos mediáticos de los medios) su cultura, su visualidad, su contexto, su política, su localidad, etc.

También era evidente observar durante el desarrollo de este trabajo, cómo se adulteraban las cifras de los niños en/de situación de calle, en diversas encuestas gubernamentales y cómo al final de cuentas, las estadísticas no reflejaban los números reales que las fuentes publicaban oficialmente. El estado seguía haciendo su aportación mensual y las cifras se convierten en oficial, a pesar de que los números no cuajaban.

En un siguiente paso se empezó a forjar el diseño del cómo elaborar la producción del proyecto “El Pozole-ro”. Definiendo un contexto social determinado que permita el sustento o la creación de lo primordial que es la construcción del guión. ¿Cuál será el contenido del guión y su discurso para la obra en construcción?

Más allá de todo lo que se explicará someramente en el punto 2.1 “contexto social”, hay una pequeña reflexión importante de manifestar y que trata de que más allá del contexto histórico en el cual el ser humano se encuentre inmerso, siempre estará presente la trascendencia de la existencia y su lugar en el tiempo del espacio. Desde luego este es un tema muy vasto y de múltiples interpretaciones y visiones, en lo cual no se pretende detenerse, pero este texto lo explica muy bien.

“...para Horkheimer, el ser humano y la humanidad trascienden por lejos a la modernidad y a occidente”¹

1 Zúñiga, Ariel. Civilización y derechos humanos. Santiago: Editorial Libros del perro negro, 2013. Pág. 40.



Escenografía de una de las escenas de “El Pozolero”. Ext. Calle - Noche. Sara y Pedro se reúnen en una esquina.

En cierto modo lo que este texto está diciendo es que hay que salir en busca del ser humano, pero no a cualquiera, sino a aquel sujeto que a través de su existencia trasciende más allá de la modernidad, de occidente, de lo establecido, de lo formal, lo convencional, etc. Aquel ser humano que no se amarra a convenciones históricas para con ello tomar decisiones y tratar de establecer coordenadas que permitan la estructuración de un diseño de una obra, en este caso de carácter audiovisual.

Ir en búsqueda del personaje que se encuentra o se siente fuera del sistema, o que tal vez, el sistema mismo lo va dejando fuera. Pues bien, el proyecto Digital Drama: La experimentación de la imagen y su contenido a través de su obra “El Pozolero”, se sitúa y ubica en esta búsqueda, en este contexto, para luego re-significar al significante a través de la forma de su valor estético.

Entonces al elaborar el contexto social es necesario comparar y desempolvar a breve modo algunas cifras estadísticas que organismos tales como INEGI (Instituto Nacional de Estadística y Geografía) o la CONEVAL (Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social) en México, publican en ámbitos como pobreza, ingresos per cápita, pero sobre todo acerca de las defunciones accidentales o violentas, para luego establecer un pequeño parámetro de cómo se va organizando la sociedad en todas sus clases a través de estas cifras que a su vez están insertas dentro de un sistema capitalista neo-liberal, con todo lo que aquello implica. Esta comparación de cifras, permite dar cuenta de realidades que están absolutamente olvidadas, provocando con ello un gran impacto dentro de la producción de la obra, porque es debido a este pequeño análisis en donde se pueda encontrar el guión de la obra en conjunto de sus

personajes y el mundo en el cual ellos se desenvuelven.

Una vez ya establecido el contexto social por donde la historia y sus hechos transitarán, es necesario también asentar el debate de cuál tipo de imagen se va a desarrollar dentro del proyecto. Cuál forma de re-significancia integrará la narrativa visual, o bien, cómo la imagen logra entrar en contacto con el espacio, el tiempo, y lo espiritual.

“El primer proceso es la identificación del espectador al tiempo y al espacio del mensaje audiovisual que le permite olvidarse por un momento de su posición en el espacio-tiempo real para entrar a otro espacio-tiempo ficticio.”²

Se inicia entonces el trabajo de desarrollo de la obra en cuestión, la pre-producción, producción-rodaje, post-producción técnica, o sea, el guión, animatic, story, layouts, construcción de maquetas, construcción de personajes, plan de rodaje, guión técnico, búsqueda locaciones, casting de actores, sesiones fotográficas de stop motion, ensayos, iluminación, fotografía, movimientos de cámara, rodaje, post-producción, edición, audio, sonido, música, y corte final.

Pero, ¿por qué es tan importante la realización de “El Pozolero”? Creo que hay que tratar de seguir incentivando las fusiones visuales, a su vez, el concepto cine, llámese a ir al cine, a ver un espectáculo con pantalla de tela plana, va en franca decadencia. Creo que en algún momento la pantalla de cine se romperá para darle espacio a los video mappings, animaciones, cámaras drones, giros de 360 grados, etc., pero siempre rescatando el concepto de contar una

historia, sin quedarse solamente en lo interesante a nivel visual sino también en su contenido, en su discurso y propuesta.

“El Pozolero”, en cierta medida, representa eso, tanto a nivel visual como a nivel discursivo. Por eso es importante mostrar el trabajo, porque el día del estreno de la obra, es también el día del nacimiento oficial del proyecto.

El desafío es seguir y tratar de seguir puliendo la técnica aún más, convocar gente, técnicos capaces para seguir fusionando el teatro con el cine, el video mapping, proyecciones, etc. Sin dejar la permanente búsqueda de historias interesantes que contar, en definitiva, la creación de nuevos contenidos.



Teoría y Producción Audiovisual de la Experimentación de la Imagen.

¿Por qué reflexionar del todo, del universo, de la materia infinita, de los estados gaseosos, de las temperaturas, de las variables, de lo inerte a lo orgánico, las fórmulas químicas autónomas, las rayos luminosos?, ¿dónde o en qué plataforma se encuentran todas estas variables y elementos?, ¿por qué hablar de estas preguntas si solamente se quiere montar un espectáculo de entretención?

El premiado y reconocido documentalista chileno Patricio Guzmán³, director del documental “Nostalgia de la luz”, entrevista al astrónomo, también chileno Gaspar Galaz, quien trabaja para el observatorio ALMA (Atacama Large Millimeter Array) de ESO (Observatorio Europeo Austral), ubicado en el desierto de San Pedro de Atacama, Chile. En la conversación tratan temas de gran relevancia e importancia para cualquier comunicador que quiera experimentar con la imagen y sus tiempos al momento de componer y montar en el rectángulo-espacio de la cámara.

Gaspar Galaz dice:[...]todas las experiencias que uno tiene en la vida en realidad, digamos sensoriales, incluso esta conversación, ocurre en el pasado, aunque sean milonésimas o milésimas de segundos.

Patricio Guzmán: - ¿pero cómo?

GG: - Claro, la cámara que yo estoy mirando ahora, está a unos cuantos metros de distancia por lo tanto está a unas millonésimas de o algo así de tiempo atrás, en el pasado respecto al tiempo que yo tengo en mi reloj, digamos. Porque la señal se demora en llegar, la luz de la

cámara o la luz tuya reflejada se demora en llegar a mi digamos en una fracción de segundos, muy pequeña, porque la velocidad de la luz es muy rápida.

PG: - ¿y cuanto tarda la luz de la luna en llegar hasta aquí?

GG: - Un poco más de un segundo.

PG: - ¿y el sol?

GG: - 8 minutos.

PG: - O sea, ¿nada se ve forzosamente en el instante en que se ve?

GG: - No, es que esa es la trampa. El presente no existe, (pausa extendida)”.

Se siente un silencio demasiado atractivo, una marca sonora neutral que retumba con su música de nada a los oídos, es grande, es inmensa, cubre todo el espectro que lo rodea, por momentos la razón trata de imponerse pero es en vano, porque la poderosa neblina abstracta permanece como estandarte, fuerte y poderosa, inexplicable y muy poco palpable, pero da lo mismo, ahí está el manto de duda antiguo que sigue presente y recorre las calles y lugares más recónditos de nuestras calles humanas. Así ha sido, no sabemos cómo es, ni mucho menos cómo será.

Todos los movimientos insertos en el tiempo, tienen una duración, lo cual hace imposible que el presente exista, lo que si pudiese existir es una sensación en la mente de vivir en presente, y eso es un juego virtual. Inclusive esas imágenes, también llegan en sus

³Guzmán, Patricio. [Extracto de película], “Nostalgia de la luz”. Chile, Francia. 2010.

respectivos tiempos pasados. El hecho de reconocer que el presente no existe, ayuda a identificar variantes “de” y “en” la imagen, y a su vez ir reconociéndolas en su camino. La imagen comparte con los seres humanos todos los días, en la gráfica del dulce que compramos en la esquina, o bien el periódico, la imagen personal de uno al verse en el espejo, la imagen del diseño industrial contemporáneo, la imagen de la ropa, de los objetos, de la naturaleza, de todo lo que aparece cuando abrimos los ojos, cuando los cerramos, todo lo que aparece en nuestro sub-consciente, todo ese material visual responde a sus propios ejes y coordenadas que son importantes tratar de acercarse a ellas, porque el entendimiento de ellas serán una herramienta de gran utilidad al momento de crear la historia y su atmósfera post-montaje. Este concepto es necesario de captar al momento de iniciar una experimentación con la imagen, porque permitirá ir filtrando el tipo de imágenes para cada escena que el guión vaya estableciendo desde su propia lógica. El ser humano es hijo de las estrellas. Comprobadas están las investigaciones de la ciencia que dicen que las estrellas tienen un alto porcentaje de calcio en su material de composición. ¿No es válido pensar que tenemos una profunda relación con el universo? El tiempo en el universo tiene múltiples duraciones, comparten las más diversas estructuras de tiempo, que viven todas y comparten conjuntamente un hogar, el universo en sí, podría decirse en un “macro tiempo”, en un gran conjunto universal, que actúa como sostenedor del resto de las otras estructuras de tiempo. ¿Qué es lo que ocurre con estos detalles?.

Hay que hablar del tiempo, al pretender clasificar asuntos relacionados a la imagen. Analizar por ejemplo, el uso de la imagen dentro de un encuadre de una cámara, o un espacio teatral. La imagen que representa movimiento dentro del contexto de una historia, definida por un guión. O sea, la imagen se mueve, y va regando de significantes de tiempo a su haber, en muchas ocasiones cuando es protagonizada por seres humanos conlleva a pequeños sub-conjuntos de tiempos dramáticos. Gilles Deleuze⁴, lo dice claramente.

“¿Cómo podría entonces contener mi cerebro las imágenes, si él es una entre las demás?, ¿cómo estarían las imágenes en mi conciencia si yo mismo soy imagen, es decir, movimiento? Es un mundo de variación, universal ondulación, no hay ejes ni centro, derecha ni izquierda, alto ni bajo. Este conjunto infinito de todas las imágenes constituye una suerte de plano de inmanencia. La imagen existe “en sí”, sobre este plano: este “en sí” de la imagen, es la materia: no algo que estaría escondido detrás de la imagen sino, por el contrario, la identidad absoluta de la imagen y el movimiento. La identidad de la imagen y el movimiento es lo que nos lleva a concluir inmediatamente en la identidad de la imagen-movimiento y la materia”.

No hay ejes ni centro, derecha ni izquierda, alto ni bajo. Todo este mundo es el conjunto infinito, o sea el plano de inmanencia y la imagen en sí sobre este plano es la materia, o sea la identidad de la imagen. Es por ello que la decisión del tipo de imagen que se va a utilizar para

4 Deleuze, Gilles. Análisis del cine: La imagen-movimiento. Barcelona, Buenos Aires, México: Editorial Paidós, 1994. Pág. 90-91.

cualquier determinada secuencia representa una importancia poderosa. Porque es el manejo de conceptualizaciones por la cual la obra adquirirá en definitiva, una identidad propia.

Jan Mukarovsky⁵, el fundador de la estética estructuralista, escribió en Praga 1932 “Sólo suponiendo un valor estético objetivo, la evolución histórica del arte adquiere sentido”.

Continúa Milan Kundera⁶ diciendo: “Dicho de otra manera: si el valor estético no existiera, la historia del arte no sería más que un inmenso depósito de obras cuya sucesión cronológica carecería de sentido”. Podría decirse entonces que la estética de la imagen, o el manejo de las conceptualizaciones que el comunicador va creando es la identidad de su obra.

Es a través del trabajo de apropiamiento de una experimentación estética en donde una obra se puede diferenciar a otra, que vaya de a poco logrando su propia identidad, no se trata de juzgar si es buena o mala, sino solamente atestiguar que la pieza en cuestión manifiesta ganas en lograr ser una aportación en este caso al sector audiovisual. Bergson⁷ en su libro “Materia y Memoria” dice:

“La imagen-movimiento tiene dos caras, una respecto de objetos cuya posición relativa a ella hace variar, y la otra con respecto a un todo del cual expresa un cambio absoluto. Las posiciones están en el espacio, pero el todo que cambia está en el tiempo. Si asimilamos la imagen-movimiento al plano, llamamos encuadre a la primera cara del plano vuelta hacia los objetos, y montaje a la otra cara vuelta hacia el todo[...] el tiempo es necesariamente una representación indirecta, porque emana del montaje lo que liga una imagen-movimiento a otra. Por eso, este enlace (montaje) no puede ser una simple yuxtaposición: el todo no es una adición así como el tiempo no es una sucesión”.

5 Kundera, Milan. El Telón, Ensayo en siete partes. México: Editorial Tusquets, 2005. Pág. 15.

6 Ibid. Pág 15.

7 Bergson, Henri. Materia y Memoria. Buenos Aires: Editorial Cactus, 2006. Pág 174.

La imagen-movimiento vendría siendo un soporte, una base, donde el editor elige su material de todas las secuencias ya grabadas. La imagen-movimiento representa los principios del guión narrativo. Y es así como se va asimilando, ya en 1901, seis años después de la creación del cinematógrafo, patentado el 13 de Febrero de 1895. Charles Pathé⁸ produce la primera película “Histoire d’un crime”, que dará origen a la industria cinematográfica en el mundo. Paralelamente este concepto de industria lo tomaría también Thomas Edison en Nueva York, USA. Entonces podríamos establecer que esta incipiente industria, se apropia de la imagen-movimiento como concepto en sí, en sus propósitos de estructurar el método de contar historias a través de un lenguaje cinematográfico.

Robert Mackee⁹, lo dice de esta manera: “Una buena historia hace posible una buena película, mientras que las narraciones que no funcionan son casi una garantía de desastre”. El método Mackee prioriza de forma extrema la idea de imponer leyes. Antepone el adjetivo calificativo “buena” al momento de evaluar una historia. ¿Pero no debiese el director tomar cualquier historia y hacerla “buena” o “mala” dependiendo del tipo de narración o continuidad que haya elegido?. Pues bien para ello es necesario la experimentación. Mackee representa a la industria es la voz de los poderosos.

8 Sadoul, George. Historia del Cine Mundial. México:

Editorial Siglo Veintiuno, 1983. Pág. 44.

9 McKee, Robert. El guión. Barcelona: Editorial Alba,

2009. Pág. 36.

Si no hay dinero no hay éxito, por lo tanto sería un desastre que un película no logre dinero. Ahora bien, es interesante el análisis de Mckee al interpretar la industria cinematográfica, y verlo desde otra forma, ¿qué es lo que hace que el público guste y asista a ver una película?, y empezar a trabajar desde allí. La veracidad de la historia es un punto muy importante, también como la búsqueda de identidad de la historia. Entonces la imagen-movimiento se convierte en la bandera del cine narrativo, postulando siempre la idea de que el cine proviene de la literatura, estableciendo con ello, reglas, métodos, convenciones de cómo estructurar una historia, a través de un guión.

Virgilio Tosi, crítico, documentalista y analista cinematográfico italiano, escritor de libros como “Manual de Cine Científico” o “El cine antes de Lumiere”, propone la tesis de que el cine proviene de experimentaciones científicas, principalmente de médicos y astrónomos, que queriendo probar sus propias investigaciones, tuvieron que crear sus propios instrumentos de medición. “Con una expresión sintética se puede decir que el cine científico nos ha permitido “ver lo invisible”¹⁰. La ciencia sería entonces la que más acerca al ser humano al cosmos, y el cine por tanto, no es la excepción.

En una entrevista para el programa de Televisión chilena “La belleza del pensar” el profesor de filosofía, Jorge Eduardo Rivera¹¹, estudioso y traductor al español de varias obras de Heidegger es entrevistado y dice lo siguiente:

“El ser humano no es una esfera cerrada que esté dentro de si, que no pueda salir afuera[...]con muchas inseguridades de salir[...]ese fue el pensamiento de toda la modernidad[...]representado como una esfera encerrada[...]la auto-conciencia. Para Heidegger, en tanto, el ser humano es pura apertura, está siempre afuera, o sea, la inmanencia es la trascendencia[...]somos pura trascendencia[...]el hombre es ex-céntrico o sea tiene su centro fuera, ¿dónde? En el ser mismo, y el ser es mucho más que el hombre[...]”.

El ser y el tiempo, se sitúan más allá del hombre, y el hombre en su búsqueda es lo trascendental. ¿Es trascender en cierto punto, romper barreras convencionales?. Los analistas cinematográficos se dividen en dos, los de la escuela narrativa, que dicen que el padre del cine es la literatura, en especial que deriva de la novela, y los que dicen que esta forma de representar historias cinematográficas deriva de la ciencia. Yo personalmente creo que, tanto como el hombre como también su obra le pertenecen a esta inmanencia que Heidegger habla, concuerdo que el ser va más allá del concepto de lo que significa ser “hombre” con todo lo que su existencia implica. Una obra, una historia, un guión en algún punto debe estar rozando la frontera de cuando lo narrativo deja de tener importancia.

10 Tosi, Virgilio. El cine antes de Lumiere. México: Editorial Dirección General de Actividades Cinematográficas UNAM, 1993. Pág. 113.

11 Rivera, Jorge Eduardo. Entrevista al profesor, para el programa de TV “La belleza del pensar”. Santiago: Canal 13. Minuto 34:53. <https://www.youtube.com/watch?v=zUi0tyqXebA>.

Entonces, ¿cómo contar la historia?, “Una historia no es sólo lo que se cuenta sino también la forma de contarlo, si su contenido es un cliché, la forma de narrar también lo será”¹². McKee reconoce ciertas variantes de la modernidad social que están implicadas en la audiencia. Establece parámetros convencionales básicos, por ejemplo, si es bueno o malo, si es cliché o no lo es, pero fundamentalmente que a la audiencia no la puedes engañar y para lograr eso hay que poner énfasis en la forma. O sea que, al establecer coordenadas de tiempo en las imágenes, se debiese por ende, encontrar una forma visual de contar la historia, pero ojo, no tan sólo es válido la forma de contar las cosas sino ¿qué es lo que se está contando?.

El proyecto “Digital Drama: La experimentación de la imagen y su contenido” a través de su obra “El Pozolero”, trata de aplicar la búsqueda de una identidad en la historia misma, en el guión, en las definiciones de la personalidad de los personajes, del carácter dramático, de las locaciones, la atmósfera, la música, el sonido, etc., para luego re-significarlo a través de una forma fusionada entre varias disciplinas.

“De todo el esfuerzo creativo representado en una obra acabada, el 75% o más de la tarea de un escritor, consiste en diseñar una historia. Este diseño dará a conocer la madurez y la visión interna del guionista, su conocimiento de la sociedad, de la naturaleza y del corazón humano”¹³.

Es por ello que el trabajo de la génesis del guión de la historia, es clave. Se habla de la visión interna del guionista, mientras más la tenga, más conocimientos de la sociedad tendrá a su favor, y si, en cierto sentido esta óptica es cierta, pero, recordemos que según Heidegger, el hombre es excéntrico, y que sus pensamientos pertenecen a lo externo, o sea, dentro de un mega tiempo establecido que sería el universo. O sea, que no siempre mientras más se conozca a una contextualización social del mundo significa que se obtendrá una mejor visión de los eventos. Puede ser que un “sin casa” (homeless) tenga una visión más acertada de la vida con tan sólo mirar las estrellas.

“¿Pero no es ésta la evidencia más falsa, al menos bajo dos aspectos? Por un lado no hay presente, que no esté poblado por un pasado y un futuro, no hay un pasado que no se reduzca a un antiguo presente, no hay un futuro que no consista en un presente por venir. La simple sucesión afecta a los presentes que pasan, pero cada presente coexiste con un pasado y un futuro sin los cuales el mismo no pasaría. Al cine le tocaría entonces captar este pasado y este futuro que coexisten con la imagen presente. Filmar lo que está antes y después”¹⁴

Esta cita de Deleuze, perfectamente podría ser la definición del cerebro humano, por donde transita y cuales son sus movimientos. El mismo Deleuze en su libro cita a Resnais¹⁵, y lo pone como ejemplo de la búsqueda que debiese tener un guión de un película o de una historia. Resnais dice:

12 McKee, Robert. Op. Cit. 8. Pág. 23.
13 Ibid. Pág. 37.

14 Deleuze, Gilles. Análisis del cine: La imagen-tiempo. Barcelona, Buenos Aires, México: Editorial Paidós, 1996. Pág. 61.
15 Ibid. Pág. 169.

“Sumergirse en el tiempo, no al capricho de una memoria psicológica que no nos daría otra cosa que una representación indirecta, no al capricho de una imagen-recuerdo que nos remitiría una vez más a un antiguo presente, sino a una memoria más profunda, memoria del mundo que explora directamente el tiempo, que alcanza en el pasado lo que sustrae del mundo”.

Lo cronológico, los ejes, las coordenadas se pierden, todo aquí es el tiempo, como en la vida real sucede, ¿Por qué lo narrativo huye a lo que en la vida real sucede?

“El mundo se ha hecho memoria...la pantalla misma es la membrana cerebral donde se enfrentan inmediatamente, directamente el pasado y el futuro, lo interior y lo exterior, sin distancia asignable, independientemente de cualquier punto fijo. Las primeras características, de la imagen ya no son el espacio y el movimiento, sino la topología y el tiempo. Surge así un nuevo estatuto de la narración, que ya en diversas situaciones, cesa de ser verídica, de aspirar a lo verdadero”¹⁶

Es así como surge el cine experimental, porque ya no forma parte de lo normal, por lo tanto deja de estar encasillado en el género comercial. Siempre de alguna u otra manera terminamos hablando de lo normal o anormal, sin duda alguna una forma occidental de ver la vida, absolutamente apegada a la jurisdicción racional, positivista, convencional que hace que en cierta medida, el creador pueda nublarse un poco y no tratar de indagar lo que ocurre en el espacio de inmanencia, en el cual el tiempo es el protago-

nista. Hay un ejemplo anónimo clásico de un padre que le pregunta periódicamente a su hijo como le ha ido en clases pero particularmente por sus notas, y así pasan los años y el padre nunca le pregunta a su hijo por lo que sueña todas las noches en su cama. Es tan potente la máquina cotidiana de lo “normal” de la vida que hace inapropiado preguntar por cosas en las que no hay respuesta, pues bien, mucho del fenómeno y la magia de la vida ocurre en donde no hay respuestas. Los sueños, por ejemplo, son una característica de esta variable.

Esto es precisamente, lo que se intenta hacer con los dos protagonistas de la historia “El Pozolero”, el hermano (Pedro) y su hermana (Sara), quedan absolutamente al desamparo de lo intolerable, que no es solamente su propia cotidianeidad sino más bien la soledad y la confusión de no saber a ciencia cierta que es lo que está sucediendo. La madre murió en el parto. O sea, ya se han criado bajo la ausencia de una herencia genética directa tan potente como es la madre. Solamente les queda el padre, y justo cuando mejor se encontraban en su relación con él, desaparece. Ese día el padre ha tardado en llegar, los hermanitos lo intuyen, de alguna otra manera, creen saber que algo terrible está por llegar, solo se imaginan a su padre llegar múltiples veces, pero ya es muy tarde, ese recuerdo ya forma parte de un pasado hecho en presente, la memoria se ejecuta en presente. Ahora sólo queda esperar lo inevitable.

La clave entonces será encontrar las variables determinantes que definan la forma de la estructura del guión a construir. Es a través de este desarrollo en donde la sumatoria de las múltiples opciones de significaciones se van acotando. En el caso de la obra “El Pozolero”, una vez ya definido el mundo en el cual se buscarán las significaciones, al individuo como sujeto particular inserto en el actual sistema neoliberal, atado a la jurisdicción convencional del “estado de derecho”, y desde allí se desglosan y distribuyen las formas de cómo contar cada una de las escenas del proyecto, que serán tanto imágenes/movimiento, como imágenes/tiempo, fusionándose así las disciplinas del video digital, la animación en “stop motion” y el teatro.

El punto de enfoque debiese estar puesto en la forma del contenido audiovisual. Es precisamente esto lo que busca la experimentación de la imagen y la fusión de multimedios como lo es en el caso de la obra “El Pozolero”. La experimentación cubre tanto la estructura del guión como del montaje de post-producción. Entonces ¿De qué manera se va a experimentar con el guión y cómo se va a contar la historia?. Mientras más se desarrolle la forma y provoque una identidad, más posibilidades existen de vincular el contenido de la obra a un futuro público espectador, tratando de producir el fenómeno de la empatía hacia un tercero. El proyecto “El Pozolero” basa su experimentación visual, en la búsqueda de significaciones dentro de las múltiples opciones de estructuras de tiempo e imágenes, dentro del encuadre de la cámara. Tanto el guión, como el contenido, son caminos de búsqueda de historias y personajes.



La Imagen de los Medios de Comunicación y su Contenido Social.

- Contexto Social

La cultura se construye y reconstruye socialmente, se va gestando de a poco en la historia individual y social en cada localidad en cada sub-sub conjunto de casas, poblaciones, ranchos, o espacio terrenal habitado permanentemente por seres humanos. Generándose paulatinamente y de forma palpable, visible al ciudadano, medible en cuanto a estadísticas, etc. Entendiéndose por cultura, lo que se hereda y recibe. Las creencias, los ritos, los hábitos, las normas, lo que hace al ser humano pero que no es genético. Es decir, el contexto social que un bebé recibe por herencia.

“En la dinámica del desarrollo de la semiótica durante los últimos quince años se pueden aprehender dos tendencias. Una está orientada a precisar los conceptos de partida y a determinar los procedimientos de generación. La aspiración a una modelización exacta conduce a la creación de la metasemiótica: devienen objeto de investigación no los textos como tales, sino los modelos de los textos, los modelos de los modelos, y así sucesivamente. La segunda tendencia concentra su atención en el funcionamiento semiótico del texto real”¹⁷

¿De dónde viene el discurso que impera en la sociedad actual?. He ahí una variable “bisagra”, porque determina el tipo de búsqueda que un comunicador debiese investigar. Las formas de actuar y pensar nos dan identidad, y simultáneamente, nos permiten diferenciarnos de otros grupos humanos. Sin duda, existe un error convencional al afirmar que la cultura es siempre una aportación a la sociedad.

17 Lotman, Iuri. La Semiosfera I, Semiótica de la cultura y el texto. Madrid: Editorial Cátedra Universitat de Valencia, 1996. Pág. 52.

La cultura es el centro de acopio de costumbres convencionales del ser humano, con una enorme fuerza de inculcación y poca capacidad de abrirse a la crítica o la reflexión. En la cultura se encuentra el acervo de tendencias humanas, es comunicación a carne viva y allí es donde hay que iniciar la búsqueda.

En “Los orígenes” de Gellner y Caneiro¹⁸, dice que: “Toda sociedad ha de sostenerse económicamente, es más, el origen de la civilización se encuentra en la distribución de los excedentes”. El ser humano es gregario, cambiante, y depende en gran medida de su rol y poder social para consolidarse en la sociedad, son aquellos que tienen acceso adquisitivo, educación, alimentación, etc., a una herencia no sólo social sino también genética, los que realmente tienen más chances de fortalecerse socialmente. O sea, los padres le heredan poder al hijo. Y son estos círculos sociales que representan un porcentaje minoritario dentro de una población a nivel país, quienes cuentan los hechos históricos de un país, de una región, de una comunidad, de una familia, etc. Se produce el debate entonces ¿quién cuenta la verdad de la historia?, ¿existe la verdad?.

18 Ariel Zúñiga. Op. Cit. 1. Pág. 87.

“Ni sabemos qué es el hombre, ni sabemos bien cómo llegamos a ser lo que somos y desconocemos como cambiar para mejorar nuestra organización social y sin embargo nos consideramos libres. Tampoco sabemos qué seremos, y apenas, lo que somos. Sin embargo, aún tenemos ciencia ciudadanos. Y digo ciencia en vez de academia o universidades. La ciencia social pese a sus excesos, a su histórica falta de rigurosidad, a la veleidosidad de sus exponentes, nos provee de material suficiente como para comenzar a investigar seriamente estos asuntos”¹⁹

Esta lucha se repite hasta hoy en día. Se observa vestida de diferentes colores, pero siguiendo cierta lógica. La de imponer sus creencias, modos de pensar, de actuar desde un grupo o colectividad. Se aprecia así como muchos seres humanos, de casi todos los países occidentales, están expuestos a las políticas públicas de sus gobiernos de turno, a los poderes empresariales que definen la posibilidad del trabajo y su mantención, de los medios de comunicación, de sus respectivas religiones, etc. Los conservadores, junto a la religión y los medios comprados por ellos, dejan constancia a diario que la familia es casi la piedra angular de la vida, pues bien, se relega a un plano secundario la herencia cultural, que también forma parte de la vida. Provocando con estas omisiones serias heridas, en algunos casos ya muy profundas dentro del tejido social de cada cultura en específico. Es tanta la voluntad de estas fuerzas humanas en imponer sus ideas, que logran controlar múltiples círculos de poderes, imponiendo ellos las reglas del juego a través de las respectivas constituciones de cada país, las

cuales legitiman y discriminan.

“La biopolítica declara como “enemigos” de la sociedad a todas aquellas razas que no se ajusten a la norma poblacional deseada. Con otras palabras, la biopolítica es una tecnología de gobierno que “hace vivir” a aquellos grupos poblacionales que mejor se adapten al perfil de producción necesitado por el Estado capitalista, y “deja morir” en cambio a los que no sirvan para fomentar el trabajo productivo, el desarrollo económico y la modernización. Frente al peligro inminente que representan estos enemigos, la sociedad debe “defenderse” y para ello está justamente la biopolítica.”²⁰

Son las constituciones las cuales por medio de la jurisdicción se encargan en rotular lo que es normal, aceptable, y lo que no lo es. Es la jurisdicción la que definitivamente dice si se es normal o anormal, y si el individuo se encuentra en la segunda opción se convierte en posible criminal, y si se es criminal, se merece castigo, la cárcel o la exclusión social. Así se opera en la mayoría de los países, ya sean de tendencia neo-liberal como socialista. En ambos casos, siempre hay un “individuo amenaza”, que atentará en contra el “bienestar común”. Este individuo, o grupo debe ser detectado, inmovilizado, apresado o eliminado. Se instalan entonces algunas premisas que no admiten discusión, la persona “normal” se asocia a lo moderno, desarrollado. Y por la otra vereda la persona “anormal”, primitiva, se asocia a lo “carente de algo”, poco desarrollado, por ende, inferior, se debe descartar, no vale la pena. Entonces anormal es quien o aquello que está situado fuera del sistema social-cultural.

19 Ariel Zúñiga. Op. Cit. 1. Pág. 121.

20 Castro-Gómez, Santiago .Michel Foucault y la Colonialidad del poder. Colombia: Revista Tabularasa. Universidad Javeriana. Instituto Pensar, 2007. Pág 156-157.

Por lo tanto es válido, hacer esta pregunta: ¿ser pobre es algo normal?. Es tan frecuente escuchar en muchas plataformas de red sociales decir que la pobreza jamás se llegará a derrotar 100%, porque si eso sucediese, no podría existir el sistema neo-liberal. Un problema que surge entonces, es que a menudo se olvida, que detrás de las cifras, hay seres humanos, hay personas que al no tener donde ir, ya que se encuentran fuera del sistema, terminan explotando, perdiéndose, o tal vez violentando a los terceros. O sea, se transforman en consecuencia del sistema, de los años, de la cultura. Juan Carlos Arias²¹, plantea que el audiovisual es político.

“[...]lo político del cine depende, de esta manera, del acontecimiento de la vida, entendida como inorganicidad en la imagen,[...]que permite romper con las formas de percepción y afecciones cotidianas, y crear un nuevo campo de lo posible[...].”²¹

Entonces existe el desafío en detectar al acontecimiento de la vida, ya sea en la imagen como también en cualquier organización social de un tejido ciudadano. Tratando de romper con las formas de percepción, porque cuando eso sucede, es donde se crea vida, y cuando se crea vida, como el ser humano es un animal gregario se produce el fenómeno de la empatía. Y ahí es cuando el ser humano está dispuesto a escuchar a un tercero. Francisco Varela²² Neurobiólogo Chileno, llegó a ser el Director del LENA (Laboratorio de Neurociencias Cognitivas e Imágenes Cerebrales) en París, dice lo siguiente:

“[...] yo prefiero hablar del poder constitutivo de la empatía, que pensamos que lo más fundamental en la mente, en la educación se trata de desarrollar el pensamiento, la capacidad de razonar, lo abstracto, las matemáticas, el lenguaje, pero en realidad una de las características más fundamentales de lo que es ser consiente finalmente es la empatía, y ¿por qué no desarrollar la empatía?[...] la educación emocional es tan importante para un niño como para un ser humano[...] y todo eso viene de la idea de que la conciencia es algo individual guardada dentro del cráneo.”

Reconocer el fenómeno de la empatía y darle valor de “fenómeno” del ser humano, es factor fundamental en el proceso de identificación del ser humano, y cuando eso ocurre viene de la mano con la espiritualidad y la mística y la gran posibilidad de transformar y cambiar, y eso es política pura.

El contenido del proyecto “Digital Drama: La experimentación de la imagen y su contenido” tratará de ir en búsqueda de aquel ser humano que desde ya antes de nacer estaba destinado a ser un número más dentro de la planificación de otros. Por eso la historia ocurre en México, por eso el protagonista es un “pozolero” marginal, por eso hay pobreza, violencia, e injusticia. Y por eso se tratará que el protagonista produzca cierta empatía con el espectador. El tiempo en donde ocurre la obra, es atemporal.

21 Arias Herrera, Juan Carlos. “La vida que resiste en la imagen: Cine, política y acontecimientos”. Editorial Javeriana. 2010. Pág. 131.

22 Varela Francisco. Entrevista programa TV. “La belleza del pensar”. <https://www.youtube.com/watch?v=3-VydyPdhhg>. Minuto. 36:36.



Ensayo de escena de teatro. Ext- Calle - Noche. Pedro y Sara se juntan.



Grabación de escena de los niños. Sara y Pedro cuentan sus penas en un parque.



Maqueta de los exteriores de la Animación.

- La imagen de los medios y sus cifras.

Nace entonces una necesidad imperiosa en averiguar más acerca de esta realidad social para avanzar en su comprensión, ¿por qué la gente está descontenta?, ¿por qué hay tanta frustración?, ¿por qué el índice de decepción-país es tan alto?, y es justamente aquí, donde habría que detenerse antes de iniciar cualquier proceso creativo cuya finalidad sea la producción, distribución y difusión de una obra, para ser vista por un marco equis de público.

Por eso se plantea como una necesidad trabajar con algunas estadísticas que evalúan los niveles del país en cuanto a cantidad de habitantes en nivel de pobreza, ingreso per cápita, pobreza por hogares y hacinamiento y defunciones accidentales o violentas, o sea, la tasa de violencia y homicidios.

Estas cifras permitirán conocer (de manera superficial) cómo la sociedad está siendo afectada ante estos números y qué se hace al respecto. Son números tan tangibles como discutibles. Pero hay un elemento, una característica que une a todas estas múltiples cifras y ese es el individuo, el ser humano.

Marcola²³, un capo de la droga en la favelas de Rio de Janeiro, fue arrestado por la policía federal, acusado de crear el Primer Comandante de la Capital (PCC), es entrevistado por el canal de noticias O´Globo, en el 2007 en una entrevista que no deja de tener varios mitos, porque se dice que es ficticia. Sea mentira o no, la entrevista no deja de ser interesante, porque revela todos los miedos del burgués. A continuación el extracto más importante de la entrevista.

O´Globo: “¿Y ustedes no tienen miedo de morir?”

Marcola: [...] (Después de reír un poco) “No hay más proletarios, o infelices, o explotados. Hay una tercera cosa creciendo allí afuera, cultivada en el barro, educándose en el más absoluto analfabetismo, diplomándose en las cárceles, como un monstruo “Alien” escondido en los rincones de la ciudad. Ya surgió un nuevo lenguaje. Es eso. Es otra lengua. Está delante de una especie de post miseria. La post miseria genera una nueva cultura asesina, ayudada por la tecnología, satélites, celulares, Internet, armas modernas. Es la mierda con chips, con megabytes”.

Esta cita habla un poco de la conceptualización del contenido que “Digital Drama: La experimentación de la imagen y su contenido” a través de su obra “El Pozolero”, de cierta manera, pretende representar. Encontrando diversos discursos, que estén a la disposición de una búsqueda de significación social inserta en el acervo cultural humano de la marginalidad, en el terreno que muchos quieren ignorar. “El Pozolero”, representa la iconicidad del hombre que está sentenciado antes de nacer, tanto de manera imprevista, inesperada, como de manera organizada. A veces es manifestada de manera explosiva, cargada de creación, de lucidez, a veces se muestra con violencia y fuerza. Se puede observar entonces que se produce otro fenómeno muy interesante de analizar, que es el choque de fuerzas en pugna o en conflicto, lo que en el vocabulario del guión o dramaturgia se llama, acción dramática. Cuando se produce este choque de polos opuestos o en pugna, nunca se sabe el desenlace de lo que pueda ocurrir, depende de su contexto, su pre-

sente y de su gestación.

Los hechos durante la vida, por lo general, van marcando puntos como si fuesen una variable dentro de un gráfico. O como si fuesen cicatrices en una piel sana. Surgen así las conductas y el comportamiento humano dentro de contextos sociales, que son medibles debido a parámetros ya aceptados convencionalmente.

Revisaremos brevemente a continuación, dos situaciones o circunstancias, que hablan cada una de lo mismo, pero que son absolutamente distintas entre si.

Situación 1

Un adulto de 25 años, está sentado en el living de la casa de su madre, una casa bien iluminada, con buenos muebles, amplia y limpia. Podría decirse que es una casa de clase media acomodada. En eso llega la mamá con una bandejita de plata, en la cual hay 2 tasas de café, una para ella y la otra para su hijo de 25 años quien está sentado en el sofá. En eso, la madre le empieza a platicar a su hijo sobre como fue que llegó él al mundo, o sea, su nacimiento. Le cuenta cosas muy hermosas, madre e hijo se toman la mano, se quieren.

Situación 2

Un asistente social de una ONG, llega todo ensangrentado a la casa de la ONG, que está situada en una colonia muy pobre y periférica de la ciudad. El asistente llega muy compungido y empieza a explicar, lo que acaba de suceder. Fueron informados por unos vecinos, que en la casa de al lado, estaba dando a luz la Sra. María. Resulta que el papá del bebe de la Sra. María, es su propio hijo, con quien ya tienen una hija, o sea, están esperando al segundo bebe. La casa es de esas que el gobierno y el Ministerio de Vivienda otorga a las familias que vivían en campamentos, son casas –departamentos de espacios mínimos, alrededor de estas unidades habitacionales, está todo lleno de basura. No hay preocupación de la municipalidad ni menos de los vecinos por mantener limpio el sector. La casa tiene todas las ventanas tapadas con cartón para que nadie pueda mirar hacia adentro. No es motivo de orgullo en la población que una madre tenga un romance con su hijo, las condiciones de vida de esta familia son deplorables. Reina la negligencia parental. El asistente tiene que echar abajo la puerta para entrar después de tanto insistir. Al entrar nota que el hijo, está sentado en el sofá fumando piedra con la mirada absolutamente pérdida. En el colchón de la habitación contigua yace la Sra. María, completamente ensangrentada, está muerta. Al lado de ella, está el bebe recién nacido, no se sabe si está muerto o no, porque no llora.

Estas dos situaciones, son comparables porque sirven como ejemplos claros para entender que es en la génesis de la vida, donde se produce el primer intercambio social y cultural del sujeto o criatura que está por llegar al mundo. Con estos dos ejemplos, no pretendo establecer paralelos amarillistas, ni hacer analogías que inciten a conclusiones “clichés” de cómo se diferencia una sociedad entre pobres y ricos, o entre la de “moda” clase media versus marginalidad. No, para nada. Lo importante es realzar la importancia que tienen las vivencias, hechos o “cicatrices” del ser humano, o sea, su propia cultura, a partir de la edad cero. Podría decirse incluso que es dentro del útero de la madre donde se inicia la construcción de una sociedad (Útero y Sociedad). Pero también es importante crear conciencia que dentro de este sistema neoliberal, el hombre, el sujeto (dependiendo de su rol socio-cultural) está en cierta manera sentenciado a cumplir un rol dentro de la sociedad. Y que es muy difícil por no decir imposible, desmarcarse de aquella etiqueta.

La situación 1, está muy clara, no hay mucho que agregar, es evidente que el lazo sanguíneo, la genética que se transmitió vinculó afectivamente a madre e hijo. Ya no tenemos traumas de inadaptabilidad, etc. Pero con respecto al segundo ejemplo, a la situación 2, es válido preguntar: ¿Se puede poner en cuestionamiento el por qué ese bebe llega en esas condiciones al mundo? Y acerca del embarazo, ¿se puede cuestionar el cuidado que tuvo la madre hacia con su hijo/a?, y ¿cuál fue la herencia genética que recibió esta mujer de parte de sus padres?, ¿cuál fue la herencia social que recibió esta mujer y su hijo que está fumando piedra en el sofá?. Y con respecto a la sociedad, ¿les ha brindado ayuda?, ¿tienen ellos posibilidad de no vivir en esa miseria?. “La estadística no es sencillamente una colección de hechos. Si así fuera, no valdría mucho la pena estudiarla” .

No se trata de analizar hechos, sino más bien, dilucidar quienes son estas personas, qué es lo que les está pasando, qué piensan de la vida. Está claro que el comportamiento humano y la formación de las personalidades, se establecen cuando nacemos, e inclusive antes, desde los genes de los padres y de su medio ambiente social.

Chuang Tse²⁵ , un filósofo chino cerca del 400, dice: “No puedes hablar del océano a una rana de charco ni tampoco de hielo a un insecto de verano”. Una buena pregunta para hacerle a Chuang Tse, sería ¿quién es el hielo y quién es el insecto de verano?. Si los pobres fueran insectos de verano, ¿por qué no explicarles sobre el hielo?. Da la casualidad, que nosotros somos humanos, y no somos insectos ni animales, cómo muchos les gustaría pensar que es la clase que vive en pobreza y miseria. Somos seres vivos, seres humanos, y al igual que los animales, sufren cuando son tratados de mala manera. ¿A quién le gusta vivir y desarrollarse en condiciones desmejoradas?. A nadie. Ahora bien, una gran defensa que hace el sistema, hacia los que claman por justicias y mejoras sociales, es que se vive en libertad y libre oportunidad para que cualquier ciudadano pueda emprender planes, negocios, etc, y así a través de su esfuerzo abandonar la pobreza. Pero, es evidente que la clase trabajadora también es pobre. Entonces el trabajo no te hace salir de la pobreza, eso es falso. Según estos parametros entonces, ¿cómo es posible ser trabajador y pobre a la vez?. ¿Qué es lo sucede?, que el sujeto cansado por no lograr encontrar estabilidad y por sobre todo salir de la pobreza, aban-

24 Blalolck, Hubert M. Estadística social. México: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1983. Pág. 15.

25 Haro, Luis. Psicología de las relaciones humanas. México: Editorial Porrúa, 2001. Pág. 23.

dona el sistema de empleo formal, e ingresa al sistema informal. Pasa a ser entonces de un individuo normal (pobre, pero normal, acordémonos que ser pobre es normal, en la sociedad) a un individuo anormal, por lo tanto debe ser perseguido.

Observaremos algunos cuadros estadísticos, teniendo en cuenta que estos procedimientos no siempre están apegados a la realidad de los hechos, no hay intención de menospreciar la estadística, sino más bien estar atento a sus métodos, involucrando muchas veces falsos resultados, malos análisis, indicadores que no demuestran lo que ocurre, etc.

1er cuadro²⁶, el (Número de personas en condición de pobreza en los Estados Unidos Mexicanos). Del universo total de la población en este país, que es de 119.713.203²⁷ de habitantes. 55.3 millones de mexicanos viven en nivel de pobreza, o sea, el 43.2% del 100% total vive en la pobreza. Son éstas cifras normales comparadas con otros países latinoamericanos, ni mucho menos alarmantes con países de África por ejemplo. El siguiente cuadro, también entrega otra información importante. Aquí, da las cifras del número de hogares y sus habitantes. Los 119.713.203 millones de personas que habitan en México, residen (al 2010) en 28.138.556²⁸ viviendas.

26 Fuente: Estimaciones del CONEVAL con base en el MCS-ENIGH 2010, 2012 y 2014. Cuadro Estadístico se puede observar en sección ANEXOS.

27 Fuente: CONAPO. Proyecciones de la Población en México. 2010-2050. En: www.conapo.gob.mx (30 de Julio del 2014). Cuadro Estadístico se puede observar en sección ANEXOS.

28 Fuente: Para 2010: INEGI. Estados Unidos Mexicanos. Censo de Población y Vivienda 2010. Resultados definitivos Tabulados básicos. En: www.inegi.org.mx (4 de marzo de 2011). Cuadro Estadístico se puede observar en sección ANEXOS.

O sea, que viven alrededor de 3.4 individuos por hogar en México. Pero no están los datos de en cuantas viviendas viven los 55.3 millones de pobres en este país. En este cuadro existe un dato que 448.195 viviendas fueron excluidas del total de viviendas particulares habitadas por número de habitantes al censo del 2010, por ser viviendas sin información de ocupantes. El hecho es que estas viviendas existen, pero no hay información de sus ocupantes, ¿por qué no se sabe?. Lo que si se puede hacer es jugar un poco con la ficción de los números que INEGI entrega. En base al cuadro 3, (todos los cuadros estadísticos están attached en el ítem, anexos), se puede hacer una sumatoria en forma ficción para tratar de encontrar la cantidad de habitantes en situación de pobreza por vivienda. Entonces se puede sumar: viviendas con más de 6 ocupantes: 2.370.152, viviendas con más de 7 ocupantes: 1.086.424, viviendas con más de 8 ocupantes: 580.027, viviendas con más de 9 ocupantes: 722.980 y por último sumamos las 448.195 viviendas que fueron excluidas del conteo de viviendas particulares por ser viviendas sin información de ocupantes, daría un total de: 5.207.778 de viviendas. Se divide por los 55.3 millones de personas que viven en la pobreza, para dar un total aproximado de 10.6 de ocupantes por vivienda. Esta si que es una mala cifra. O sea, se podría suponer que el número de personas que viven en la línea de la pobreza vive también en condiciones de hacinamiento. Según la INEGI²⁹

29 Fuente:http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/espanol/metodologias/encuestas/hogares/enigh08_ingreso_gasto.pdf. Cuadro Estadístico se puede observar en sección ANEXOS.

“El ingreso corriente no monetario corresponde a la adquisición de bienes y servicios sin que medie una transacción monetaria. Se compone de las remuneraciones en especie, el autoconsumo, las transferencias en especie y la estimación del alquiler de la vivienda. El valor de los bienes y servicios recibidos lo estima el informante con base en el valor que considera que tienen en el mercado a precio de menudeo”.

Al observar lo que ocurre entonces con los ingresos monetarios³⁰ en los hogares se puede observar lo siguiente: Existen 31.474.657 hogares (al 2012) que ingresan monetariamente alrededor de \$944.706.748 millones de pesos cada trimestre, un 79% de la totalidad del ingreso corriente total del país (cada trimestre) que es de: \$1.262.365.310. O sea, que pagan sus impuestos por conceptos de ingresos de dinero. Pero en 30.012.101 de hogares (también al 2012) obtienen sus ingresos de manera no monetaria hogares produciendo cada trimestre \$258.495.850 millones de pesos. El 21% del total de ingresos del país. Las cifras bajan ostensiblemente y en este segmento es donde están las familias que no tienen sueldo y que sus ingresos son producidos a través del medio informal. Llama la atención que se incluye dentro de este segmento la posibilidad de recibir ingresos a través de transferencia en especie o “regalo”. Se puede suponer tranquilamente entonces que las transacciones de droga están incorporadas en este segmento también. Al igual que las remesas de los migrantes ilegales. O sea, no se pueden blanquear todas las cifras informales, porque en el fondo, aportan al porcentaje de ganancias o ingresos del país. Se persigue el producto y a las personas porque es ilegal, pero el dinero se registra en los porcentajes de ingresos del país, llama la atención, que casi 31 millones de hogares reciban ingresos a

30 Fuente: INEGI. Encuesta Nacional de Ingresos y Gastos de los Hogares (varios años). www.inegi.org.mx (20 de septiembre de 2013). Cuadro Estadístico se puede observar en sección ANEXOS.

través de este precepto. Casi igualado a los ingresos corrientes monetarios.

Entonces, ¿Es realmente posible vivir en esas condiciones?. Claro que es posible, de hecho mucha gente vive en esas condiciones a diario. ¿Qué es lo que pasa por la mente ante este tornado de cifras desfavorables, representadas en la práctica concreta en sus propios hogares? ¿Cómo se le puede exigir a un jefe de hogar que no ingrese aún más al mercado informal? Sin ir más lejos, ¿se podría tal vez entender por qué tanta gente colabora con el narco?, ¿será, no porque así lo quieran, sino porque lo necesitan?. Es decir, un fracaso de las políticas públicas y el sistema económico y político que crean la realidad que muestran las cifras expuestas.

Ahora bien, con respecto a las defunciones accidentales o violentas, las variables que establece la INEGI son las siguientes, accidentes³¹, homicidio, suicidios, se ignora y otros, el cual incluye, operaciones legales y de guerra³², y el concepto de se ignora. En el 2013, hubo un total de 69.585 muertos, de los cuales 4.318, son muertos de, se ignora u otros. Si sumamos los fallecidos en estos 2 conceptos, en todo el sexenio de Calderón, (2006-2012) da con la cifra de: 24.640 fallecidos. Un número que evidentemente no revela la verdadera cantidad de muertos sobre todo por el concepto guerra.

31 Fuente: INEGI, estadísticas de mortalidad. Cuadro Estadístico se puede observar en sección ANEXOS.

32 Fuente: INEGI, estadísticas de mortalidad. Cuadro Estadístico se puede observar en sección ANEXOS.

Realmente no se maneja a cifra cierta cuantos fueron los mexicanos muertos en el sexenio de Calderón, pero se maneja mas o menos que la cifra es de 6 dígitos, sin contar los detenidos desaparecidos. En un documental realizado el 2012, dirigido por Emiliano Altuna, llamado “El Alcalde”³³, entrevistan largamente al alcalde, Sr. Mauricio Fernández Garza, de ese momento en el municipio de San Pedro Garza en Nuevo León, quien dice lo siguiente:

“[...]yo me entero de eventos por alcaldes[...]de gente que entraron con helicópteros y mataron a todos...y no sale en ningún medio de comunicación[...]No sé si será cierto, pero un alcalde me decía, nos pidieron de no sé donde un “bulldozer” para enterrar cadáveres de algún operativo del gobierno federal[...]además que dentro del propio crimen organizado hay cantidades víctimas entre pleitos de ellos mismos, que los meten y los disuelven en ácidos, los entierran o cualquier cosa o los desaparecen, y tampoco te enteras. Yo creo que lo que sale público es lo inevitable, y creo también que lo evitable así como tal, no sale, entonces te digo si para mí si me digieras, son 50 mil los muertos oficiales, yo creo que fácilmente estamos en un cuarto de millón de muertos[...]”.

Cabe destacar que en el cuadro estadístico de la INEGI incorpora en la variable *otros, la definición de operaciones de guerra. Técnicamente México nunca ha estado en guerra, es más, se auto complace constantemente (su gobierno) de que son un país que brinda y protege las garantías de derechos y libertad. O sea, un país democrático. Entonces ¿por qué la INEGI pone la variable de “operaciones de guerra”? Bueno, se puede aceptar la convención que Calderón le declaró la guerra al narcotráfico en su sexenio.

Para el cuadro estadístico de la INEGI muestra hasta el 2013, y a esa fecha ya se había acabado el sexenio de Calderón. De nuevo surge la pregunta, ¿es posible pensar que la gente esté molesta?, ¿Se puede llegar a entender de que hayan ciertos focos ciudadanos de gente que está molesta ante la fuerza de estas cifras y números?

¿No será bajo este contexto la perfecta fermentación de la creación de la post-miseria que menciona el capo del narco brasileño Marcola?

Benjamin Arditi³⁴ en su libro, La política en los bordes del liberalismo menciona: “Claro que no todos tienen la posibilidad de “nomadizar”, en especial, si están inmersos en la pobreza y no han tenido acceso a los recursos cognitivos y culturales que les permitan desenvolverse en un mundo complejo.”.

La herencia cultural es muy fuerte y se hace cada vez más presentes porque los indicadores están empeorando cada año que pasa. Y peor aún, el ciudadano ya está percibiendo que los datos no son verídicos, por lo tanto genera mucha suspicacia, y eso a la larga genera confusión y sospecha por el sistema mismo en si. . Si en el sistema formal de la sociedad ya no se puede funcionar como un ciudadano “normal”, entonces no queda otra que ingresar al sistema informal y convertirse en un “anormal”.

33 Fernández Garza, Emiliano. [Documental] México: 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=Nz6HLrdU8oY&list=PLQRNzlvDrLIyKZx9pNXyRsqrUN1ixMeV1&index=16>.

34 Arditi, Benjamín. La política en los bordes del liberalismo. Barcelona: Editorial Gedisa, 2009. Pág. 30.

Salvador Giner³⁵, criticó décadas atrás la visión de la sociedad y del hombre desde la perspectiva de sociedad de masas, al afirmar que “[...]sus defensores restringen la complejidad de la organización social a algunas manifestaciones del comportamiento individual y colectivo, se consideraba al enfoque de comunicación de masas como una de las causantes del pesimismo cultural”. La cita de Giner, es otra aportación para confirmar que el convencionalismo del poder de los medios se impone en todo momento y sobre todo al momento de crear cultura, la cultura del antojo, la agenda auto impuesta de los medios controladores, siempre eso si funcionando bajo el amparo de la jurisdicción y del “estado de derecho”, el poder constitucional. ¿Debiese ser importante entonces anteponer el estudio de masas por sobre el comportamiento individual?

Pablo Neruda³⁶, en su “Canto General” decía:

Antes de la peluca y la casaca
fueron los ríos, ríos arteriales:
fueron las cordilleras, en cuya onda raída
el cóndor o la nieve parecían inmóviles:
fue la humedad y la espesura, el trueno
sin nombre todavía, las pampas planetarias.

Pues en el contexto social del proyecto Digital Drama, más allá de las pelucas, de las máscaras, de las masas y los porcentajes, los números IFE y los cuadros estadísticos, está el individuo, lo particular, y es desde allí donde se debiese empezar a construir, a juntar datos, cifras, historias, ideas, las cuales lleven a encontrar cierta identidad que materialice una obra para dar con una forma de características propias.

35 Igartua, Juan José / Humenes, María Luisa. Teoría e investigación en comunicación social. Madrid: Editorial: Síntesis, 2004. Pág. 36.

36 Neruda, Pablo. Canto General. Amor América 1400. México: Editorial Talleres Gráficos de la Nación, 1950. Pág. 9.

Arditi³⁷ agrega: “La identidad sería la cara detrás de toda máscara, una suerte de núcleo duro que subsiste a pesar de las apariencias y los cambios circunstanciales. La identidad aparece cuando los velos caen y la ambigüedad se desvanece”. Entonces, se podría concluir, que es importante reconocer ciertos sectores de la sociedad que están tapados con máscaras y no sabemos realmente que es lo que está pasando al interior de ese sector. Al encontrar la identidad, se encuentra también en cierta forma al ser humano. Tal vez, ocurre lo mismo con una obra, trabajar de tal manera en su forma y estructura, cosa que logre carácter y exponga sus características propias, que proponga nuevas convenciones al espectador, en definitiva, darle identidad a la pieza. Es así como surge el guión de la producción, “El Pozolero”, una obra que representa en cierta medida, la violencia que está presente en todo ámbito, ni siquiera los dibujos animados se salvan de esta tendencia. Hay una dependencia brutal por saber del otro, poder compararnos y así identificarnos. Somos sociales y humanos, por eso hay que estimar a el hombre que también crea a través del lenguaje, y de eso no hay duda, los hay muchos los que ocupan el lenguaje certero, directo, temporal y concreto, que impone autoridad, cómo políticos de ambos lados, cada uno con sus cadencias particulares a los escuadrones que representan, o también el lenguaje atemporal, movido por lo espiritual.

37 Arditi, Benjamín. Op. Cit. 33. Pág. 29-30.



Escena de Video y Animación. El “monito” del semáforo se escapa y empieza a seguir a Sara por la ciudad.

Conclusiones

“Digital Drama, la experimentación de la imagen y su contenido”, es un proyecto que a través de su obra “El Pozolero” tiene en sí mucho trabajo práctico que se puede dividir en 3 etapas. La pre-producción, la producción con su rodaje y sesiones de fotografías, los ensayos de teatro y la post-producción o montaje.

En la pre-producción es importante aclarar que son 3 pre-producciones las que se realizaron, porque pre producir, video, animación y teatro es diferente en cada disciplina. Lo primero que se realizó fue escribir el guión. Una vez que ya se tiene este vital documento, se inició el segmento de la animación en “stop motion”. Empezando con realizar el “storyboard”, para luego animarlo a través de un “animatic”, el cual contará de manera breve los movimientos exactos del personaje y los objetos que se van a animar. Ya teniendo esta fase cumplida, se inició el proceso de pre-producción del arte del proyecto, diseñar y crear la maqueta de todos los objetos, elementos, texturas, colores, etc., que serán parte del mundo en el cual los protagonistas se van a sumergir.

Este proceso es de vital importancia, porque es a través de estos pequeños detalles donde se empieza a forjar la atmósfera y el mundo en donde se desarrolla la historia. Al mismo tiempo hay que dedicarle tiempo y cariño porque no todos los materiales los venden en un mismo lugar, el director tiene que ingeniárselas para encontrar todo los productos que la maqueta precisa para su construcción.

Paralelamente se elaboran también los esqueletos (cable de cobre con plastilina epóxica), de cada personaje que se va a animar, diseñar sus respectivos vestuarios, coserlos, armar sus manos, sus rostros, el pelo, etc. Una vez que el set (de maqueta) ya está construido, se realiza un “pre lighting” y un “pre shooting” con la cámara y las luces que se van ocupar. Iluminando y fotografiando los mejores tiros de cámara del personaje, que en este caso es un muñeco, en conjunto con su espacio (su maqueta), con el objetivo de encontrar los mejores planos a cámara. Una vez ya concluido este proceso se puede iniciar la sesión fotográfica de animación cuadro a cuadro, foto a foto.

Ext. Vulcanizadora – Día. Para esta escena es necesario conseguir los permisos para poder grabar en una vulcanizadora, realizar cartas, presentarlas al dueño, darles una copia del guión, integrarlos al proyecto, en fin. Una vez que ya se tienen todos los permisos de las locaciones en donde se va a grabar, viene la fase del “casting”, los actores que representarán el guión, la historia. En el caso de “El Pozolero” son 2 personajes, un hermano y una hermana, que se crían desde niños hasta llegar a adultos. Por lo tanto la producción necesitó encontrar a 2 actores niños y 2 actores adultos, sumándole también un pequeño porcentaje de extras. Este es un proceso agotador, pero es clave porque si los actores actúan mal, o no logran dar con la “tecla” dramática que se requiere, se corre el riesgo que la veracidad de la historia corra peligro, y ya se expuso anteriormente sobre ese tema, que el espectador a los días de hoy, está muy entrenado y no perdona

cuando una historia no es creíble.

Es por ello que hacer casting, y dar con los actores es de vital importancia dentro del proceso de la pre-producción. Conjuntamente se debe coordinar y encontrar a todo el equipo técnico, que apoyará los días de rodaje. Me refiero a definir los lentes que se ocuparán, cuál milimetraje, filtros, cuál cámara, los difusores, las luces para iluminar, el transporte de los actores, la alimentación, los vestuarios, el maquillaje, la sangre falsa, el audio, los micrófonos, etc. Y trabajar para estar muy pendiente de algo fundamental que es la continuidad. Cuando está ya todo conseguido, se realiza finalmente el plan de rodaje, que es un listado de las tomas (shooting list) y encuadres que se van a grabar diariamente. Para posteriormente grabar el material.

En el caso del teatro, la pre-producción es parecida a la que se realiza cuando se va a grabar en video. Para ello es importante conseguirse un teatro con parrilla de iluminación y sobre todo que tenga las medidas necesarias para poder ejecutar la técnica de tres dimensiones que estoy proponiendo. Las escenas de teatro en la obra "El Pozolero" ocupan una técnica que no fue fácil dar con ella. Esta consiste en lo siguiente, se ocupan dos proyectores, una en posición frontal al marco del teatro, que proyecta hacia una tela semi-traslucida para que así se puedan ver los actores, detrás de la tela. Y un proyector "back" (trasero) que está ubicado atrás del teatro apuntando hacia el público, (este efecto también puede hacerse con el implemento de espejos) proyectando hacia una tela más opaca que no permite que el haz de luz manche a los actores ya que ellos se situarán entre medio de las dos telas, para así dar con un efecto de tri-dimensión. Pues bien, todo este proceso de encontrar la tela exacta fue largo y tedioso pero finalmente si se

logró dar con ellas. Una vez que el emplazamiento teatral ya está dispuesto es preciso fijar la iluminación de las escenas conjunto de los movimientos de los actores, los vestuarios de los personajes, etc. y por supuesto, ensayar.

Al finalizar todo el proceso de lo que es la pre-producción, viene la producción/sesiones de foto (para la animación), producción/rodaje (para el video) y ensayos teatrales (para el teatro). En Animación es simple, consiste en fotografiar cuadro a cuadro, foto a foto los movimientos del muñeco-personaje. En el caso del video es un poco más elaborado, hay que grabar las escenas, pero tratando de mantener en cuenta que hay que tener organizado todo lo referente a logística dentro del plan de rodaje. Un pequeño error puede significar perder un día de filmación. En teatro, significa netamente ensayar.

Cuando ya está todo fotografiado, grabado y ensayado se inicia la etapa de la post-producción, y esta es la fase más lenta de todo el proyecto, pero a la vez la más satisfactoria, porque es donde todo empieza a cobrar vida, el guión que se escribió meses atrás por fin empieza a vivir gracias al montaje.

La post producción de la animación tanto como la del video son muy similares, para este proyecto se trabajó con el software Final Cut Pro, Photoshop y After Fx.

Primero, hay que traspasar las tarjetas de todo el material que se fotografió y grabó al computador, para luego empezar a cortar (editar) escena por escena. Al mismo tiempo se trabaja con el audio, es necesario realizar una buena maqueta de sonidos incidentales, que le dará más carácter a la obra moldeando de forma directa la construcción de la atmósfera. O sea, si se trabaja de forma esmerada un guión, que tenga personajes con viajes dramáticos, que contenga intriga, que tenga buenos “hooks” capturadores de tensión en el espectador, con buenos actores, buenos lentes para grabar, buena iluminación, tiempo para editar y crear una buena maqueta de sonido, es muy probable que salga algo digno de mostrar.

Entonces una vez que ya se obtiene un primer corte, se empiezan a realizar múltiples visionados, con tal de ir puliendo la obra. En este caso, “El Pozolero” tuvo alrededor de 20 cortes, o sea, que se realizaron alrededor de 20 versiones de la obra, siempre con la idea de ir mejorándola, según el criterio del director, claro está. A su vez también se realizó la corrección de color, muy importante en el trabajo audiovisual, porque este proceso le da más profundidad, carácter y continuidad de color de una escena a otra, ayuda a mejorar tomas quemadas por el sol, a limpiar un poco la saturación y los brillos, y darle más luz cálida, blanca, azul o tungsteno dependiendo de la escena.

En el teatro el proceso de montaje, consiste, como se dijo anteriormente en ensayar con los actores en el escenario con todo la escenografía y luces con las cuales se va a presentar el espectáculo. Después que ya está el corte final, se proyecta en el teatro, con los actores y se hacen las

pasadas generales, se ensaya toda la obra en si, preparándose para presentarse al público.

Ha sido increíble vivir todo este proceso con la obra “El Pozolero”, han sido meses y años intensos pero que sin lugar a dudas, vale la pena realizar y poner en práctica todo lo expresado con anterioridad.

Claramente se puede concluir que si efectivamente es desde el guion donde se puede llegar a habla de un ser en particular que en el caso de “El Pozolero”, ya desde el vientre de su madre está siendo pre-destinado a ser lo que fue cuando se convierte en adulto. Si ciertamente, hay un rescate del individuo, del sujeto que está pre-destinado a ser uno más de la masa global convencional perteneciente a las clases más pobres con falta de recursos y oportunidades.

“El cine es un sistema, no un lenguaje, que reproduce un movimiento refiriéndolo al instante cualquiera”³⁸. Ninguna determinación técnica, aplicada (psicoanálisis, lingüística) o reflexiva, es suficiente para establecer los conceptos del cine mismo. El comunicador audiovisual (en su mayoría) no es ningún iluminado. Siempre he sido contrario sobre todo con guionistas y directores que escriben y dirigen películas que hablan de realidades absolutamente lejanas al mundo de ellos, cayendo con eso en retóricas clichés, absolutamente poco creíbles. No es ninguna novedad que dentro del “mundillo” audiovisual la mayoría de las personas pertenecen a buenos círculos sociales, pero si vas a grabar a la marginalidad social se debiese entender lo que se está representando y no solamente hacer un repaso somero

de la realidad.

Creo que todavía falta mucho por hacer en cuanto a fusiones y a las mil maneras que hay para contar una historia. Ahora está llegando muy fuertemente las proyecciones estilo “mappings”, proyectores con gran capacidad de resolución de pixeles, novedosos softwares para modelar digitalmente en 3D, cámaras para grabar en ángulos de 360, realidad virtual, etc. Pero ciertamente todos elementos se están usando más de manera de conceptual, entonces yo me pregunto, ¿por qué no dejar el concepto un poco de lado y apegarnos más a una historia de ficción y contarla de esta manera?, ¿cómo sería contar un guión al estilo de Hitchcock, pero a través de la técnica del video mapping?, ¿por qué no pensar que en un futuro próximo se pueda quebrar la pantalla de cine, y que el espectador traspase más allá de la convención del rectángulo de la pantalla o de la tela?, ¿será posible hacer películas a través de las múltiples disciplinas digitales visuales? La tecnología digital está ahí, al alcance del que quiera y tenga el ingenio para saber ocuparlas. “Digital Drama: la experimentación de la imagen y su contenido”, en cierta manera las toma y las ocupa, tratando de encontrar un balance entre lo análogo y lo digital. “El Pozolero” es una obra que trata de tener carácter, de tener su estilo propio, y eso a lo mejor el espectador lo agradecerá.

Es por ello que pretende armarse como proyecto de una alternativa real y concreta a la cartelera actual de espectáculos visuales, tratando de lograr a través de su búsqueda de significancias, su propia identidad, que derive en la creación de un nicho dentro del público.





Escena de Video. Pedro entra a los "caldos" a prearar su plan.

DISEÑO DE LA PRODUCCIÓN “EL POZOLERO”

- “El Pozolero” y su aplicación al guión.

El total de la obra se divide en 3 actos. El acto I, se llama “El reporte” y tiene que ver con el proceso de aprendizaje que se va produciendo en los niños, caracterizado por dos hermanitos (una niña y un niño) (Pedro y Sara) de alrededor 8 años cada uno. El primer acto, representa la génesis, la niñez, aquel espacio donde se forja o se destruye todo. Depende del lugar en donde el individuo se encuentre situado, en lado de las cifras “buenas” o en lado de las cifras “malas”. Es por ello, que la radio está siempre sonando entregando los reportes diarios de lo que está aconteciendo. Estos niños están encerrados en una casa que desconocen, esperando por noticias de su padre, su madre ya ha muerto cuando eran bebés.

Este primer acto, mezclará diferentes alternativas de imágenes, ello permitirá que las escenas encuentren su propia sistematización de búsquedas de nuevas significaciones incrustadas en el tiempo. En la imagen-movimiento, es el montaje quien manipula al tiempo, a diferencia de la imagen-tiempo, en donde el movimiento deja de ser cronológico, actualizándose una imagen detrás de otra imagen, provocando con ello una representación directa del tiempo.

El acto II, “Te estoy mirando”, representa la lucha del que tiene menos, del postergado en contra de los que tienen más. Pedro y Sara ya son personas adultas, y Pedro tiene listo el plan para quitarle la vida al verdugo de su padre. El individuo viene arrastrando su karma de la venganza desde la niñez, hasta llegar a un punto en que la olla revienta. En ese momento estará la represión esperando, porque estamos todos siendo observados. Nos están mirando.

En este acto se priorizará fundamentalmente una imagen más ligada a la narrativa clásica, más influenciada por Robert McKee. A diferencia del primer acto, donde todo ocurre en una sola locación. En el segundo acto, al revés, encontraremos, múltiples locaciones, otorgando así un montaje más dinámico. Hay dos escenas que son entre Pedro y Sara, que ocurren en vivo.

El acto III, “Kaos”, representa la metafísica cerebral. En el 3er acto de la obra “El Pozolero”, los personajes, los dos niños del primer acto, que ya a estas alturas, son adultos, son “levantados” y llevados a la tortura, de la misma manera en que secuestrado su padre. Ambos hermanos caen en una catarsis mental, al no saber realmente que es lo que va a suceder, ¿seguirán vivos?, ¿serán asesinados?, el público nunca lo sabrá, pero ellos como personajes tampoco lo sabrán, porque es el tiempo dentro de sus cerebros, el que dará esta respuesta. En el 3er acto nos adentramos al tiempo

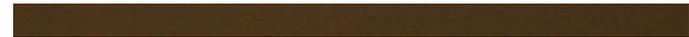
po que reina en el cerebro, a través de secuencias de imágenes-tiempo.

Pues bien, los profesionales de la imagen audiovisual, los comunicadores audiovisuales, debiesen tomar consideraciones en cuanto a la búsqueda de identificación de procesos de significación, en todas las áreas. Desde el guión, la creación de los personajes, hasta el montaje con sus ensayos y su puesta en escena. Tratando de organizar planteamientos metafísicos que expliquen que el presente es una invención del hombre, que el tiempo vive en el pasado y que por lo tanto, la realidad, no existe, y que muchas áreas dentro del humanismo, filosofía, letras, arte, vanguardias, naturalismo, según este amparo, no existen. Pero por sobre todo es menester entender que estas tendencias son basadas en estatutos racionalistas convencionales.

Resnais³⁹, dice:

“Nos sumergimos en el tiempo, no al capricho de una memoria psicológica que no nos daría otra cosa que una representación indirecta, no al capricho de una imagen-recuerdo que nos remitiría una vez más a un antiguo presente, sino según una memoria más profunda, memoria del mundo que explora directamente el tiempo, que alcanza en el pasado lo que sustrae del mundo.”

Sumergirse en el tiempo es jugar con el fantasma que siempre acosó al cine desde sus orígenes. Lo cronológico se pierde, los ejes, todo, aquí es el tiempo, como en la vida real sucede, y es así también como en la vida real el individuo a través de los años convencionales se ha perdido a nuestros ojos. Hoy, todos somos capitalistas, egoístas, que buscan su propia estabilidad prioritariamente económica y después emocional. Tenemos a las emociones sumidas al desamparo y no incorporadas a la agenda estatal constitucional de la mayoría de los países latinoamericanos. Como bien decía Neruda, antes que la peluca, los cascos y las armaduras, estaban los ríos. Pues bien, antes de este sistema que divide excedentes que es la civilización, estaba el hombre, el individuo. Y es junto a él/ella con quién quiero construir vida a través de la empatía.



DIGITAL DRAMA

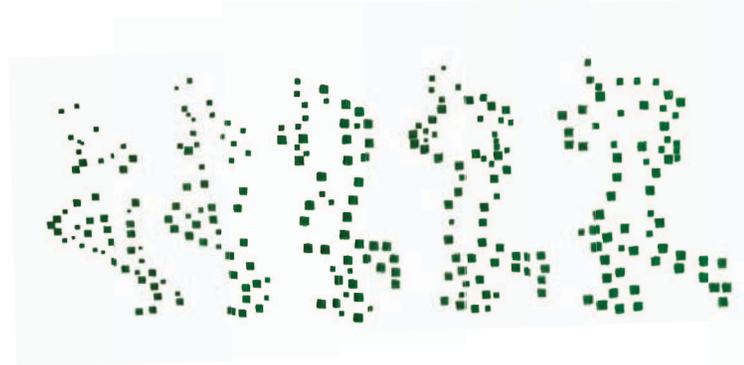


Logline

México atemporal. Pedro y Sara. Hermanos que pierden a su padre, levantado y ejecutado. Logran saber la verdad a través de una animación.



Storyline



Pedro y Sara son dos hermanitos niños que viven con su padre. Su madre lamentablemente falleció en el parto. De un día a otro su padre desaparece. Los años han pasado y Pedro se ha propuesto venganza. Hasta que de pronto, empieza a darse cuenta que toda la verdad ocurrida con su padre, está en una animación.



Sinopsis

Desde ya recién nacidos. Pedro y Sara han tenido que sufrir la muerte de su madre, es así como se han criado bajo el alero de su padre. Pedro es demasiado cercano a su padre, aprendiendo incluso su oficio de mecánico. Sara en cambio es más apegada a Pedro que a su propio padre.

Un día el padre es levantado y desaparece. Activa con ello un plan de protección para sus hijos, en caso de que algo le suceda. Es justo en este momento cuando la obra inicia. Los niños se encuentran al desamparo en un depa oscuro y sucio esperando respuestas de su padre. Pedro teme lo peor y al mismo tiempo se juramenta venganza.

Los años han pasado y las cosas no parecen haberse arreglado dentro de la cabeza de Pedro. A pesar de ya tener su plan de venganza avanzado, teme de represalias no tanto contra él sino más bien contra su hermana Sara.

De tanto ver una animación llamada "El Pozolero". Pedro empieza a atar cabos unos con otros dentro de esta animación, y empieza a percatarse que lo que se cuenta en la narración es exactamente lo que le sucedió a su padre. ¿como es posible que esto ocurra?



Técnicas

Esta es una obra-peli o una peli-obra que experimenta a lo largo del transcurso del desarrollo de la historia con técnicas propias del sistema cinematográfico a través del formato del **VIDEO DIGITAL**, del **TEATRO** y de la **ANIMACIÓN**.



Personajes

Pedro

Protagonista de la historia. Pedro representa el sistema marginal heredado por cultura. Este personaje se desarrolla en dos etapas. El Pedro niño y el Pedro adulto. Se cria junto a su hermana Sara, debido a las ausencias de sus padres. Con el tiempo se enfoca casi de manera abtusa en cumplir su promesa que se hizo de niño, jurar vengar a su padre. Muy cercano a Sara.



**Fernándo Javier
Zamora**



Max Pimentel

Sara

Co-protagonista de la historia. Hermana de Pedro. Al igual que Pedro también existe la Sara niña y la Sara adulta. Ama a su hermano pero no está dispuesta a participar en la venganza que Pedro está planificando por ello. Ya de adulta ha realizado su vida al margen de su hermano escalando peldaños sociales y haciéndole cambiar de personalidad. Pedro detesta esto.



Jess Ruiz



Yeremi Hernández



Lili Moreira

Clientazo

Pedro lo quiere matar. Autor y principal inculpado en las investigaciones de Pedro acerca del desaparecimiento y asesinato de su padre.



Benito Perez

Padre (de Pedro y Sara)

Es el "Lei Motiv" de Pedro. Su muerte y desaparecimiento, hacen que su hijo Pedro quiera esclarecer su muerte y con ello, lograr su objetivo: Vengarse. Todo se complica cuando Pedro descubre que su padre es también un personaje de animación.



Pablo Abrahams. (Padre)
Max Pimentel. (Hijo)



Padre (Animación)

Pozolero

Pozolero es el protagonista de la animación. El es "compadre" del padre de Pedro y Sara.



Pozolero (Animación)



Pistoleros

Son los subordinados de Clientazo. Ambos aparecen tanto en video como en animación.



Damián Mendoza y F'do. Vizuet
Pistoleros (Reales)



Pistoleros (Animación)

Locaciones

Fundamentales al momento de elegir las para que no quiebren con la propuesta lúgubre y marginal de la animación. Las tres técnicas debiesen de combinar entre sí.

1- Int. Espacio abandonado - Día/Noche.

Pedro (10) y Sara (8) son hermanos, están vestidos de manera sobria. Se encuentran en un lugar extraño, no se sienten a gusto. El espacio está deshabitado, no ha habido nada en ese lugar por mucho tiempo. Hay polvo, sobre algún que otro mueble, mesa, etc.

Sara está pegada a una ventana lateral que da al plano de la cámara. De aquella ventana están empezando a entrar los rayos de luz de la puesta de sol.



2- Int. Casa Pedro - Día.

Pedro (30), llega a su casa, vestido con un overol de mecánico. Deja sus cosas a un lado de la mesa. La cámara se queda en la prensa que tiene un titular de un cuerpo ejecutado lleno de sangre. Pedro empieza a leer el diario, en eso ve un anuncio que le llama la atención.



3- Int. Caldos - Día.

Pedro, entra a una cocinería de Caldos y se sienta. De un folder saca unos dibujos.



4- Ext. Camellón - Día.

Pedro está sentado en la banca que da vista a una vulcanizadora, de un folder saca unos papeles y se a anotar cosas sin perder de vista a la vulcanizadora.



5- Ext. Vulcanizadora - Día.

Este es el lugar donde descubre Pedro que Clientazo acude para checar su "troca".



6- Int. Casa Sara - Día.

Sara contesta los llamados de su hermano Pedro.



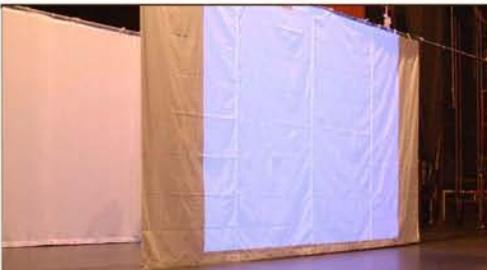
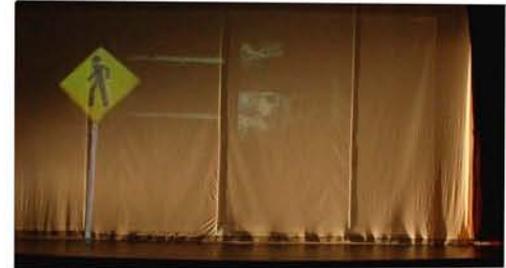
7- Ext. Cine - Día.

Pedro camina por la calle, se percata que un cine está dando una función de "El Pozolero"



8- Escenas de Teatro.

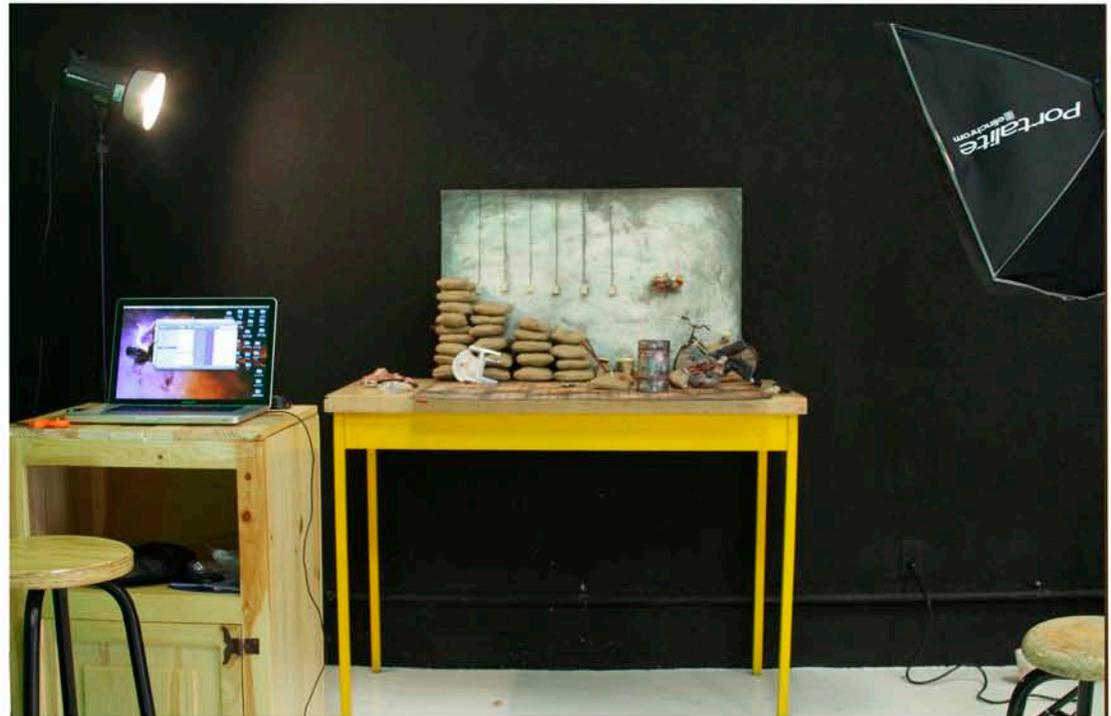
Hay dos escenas de teatro. Pedro y Sara se juntan en una esquina, para conversar.



8- Maquetas Animación.

Se construyeron 2 sets.

A) Int. Bodega - Noche



B) Ext. Calle - Noche



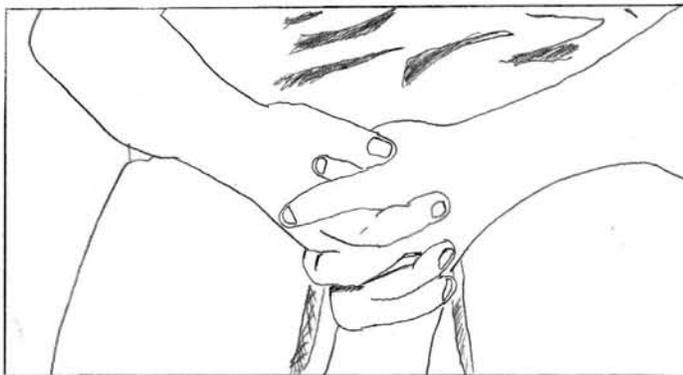
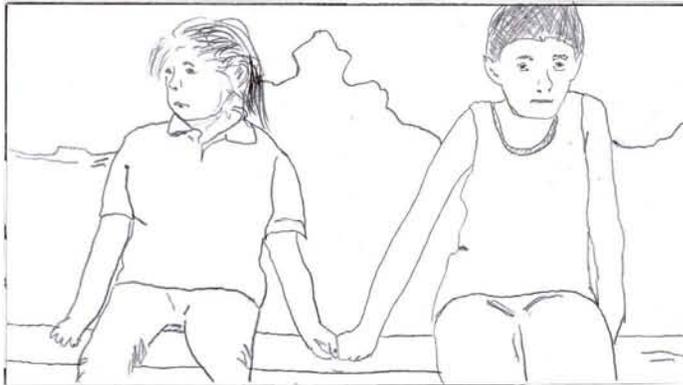
Storyboard

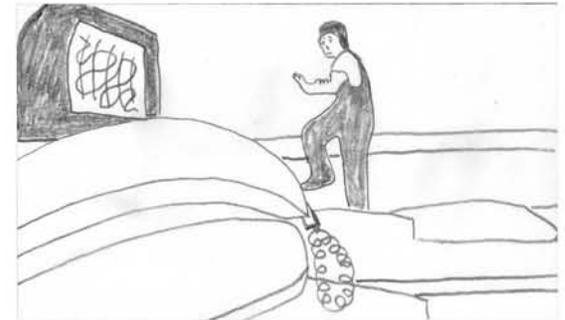
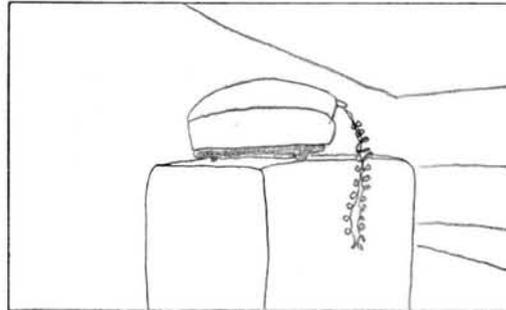
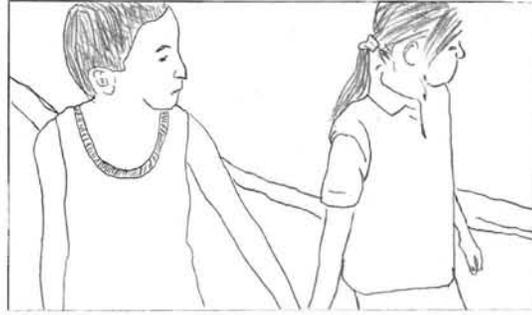
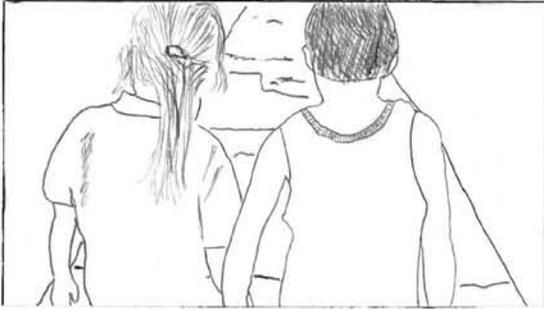
El Pozolero

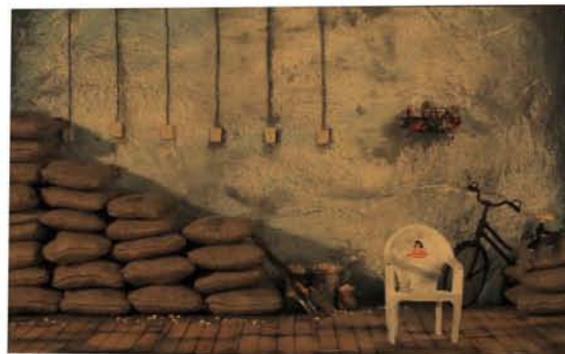
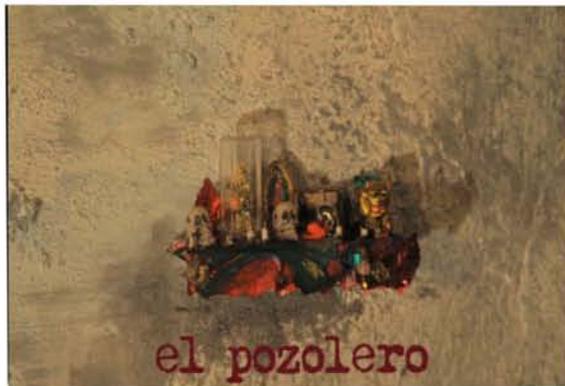
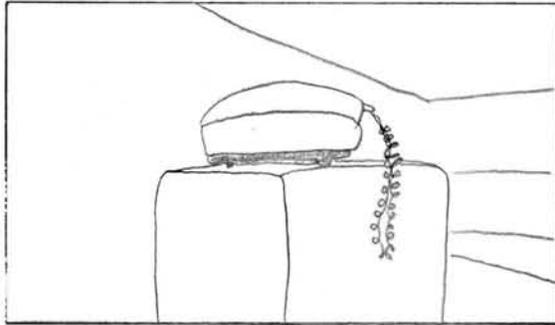
1 Acto

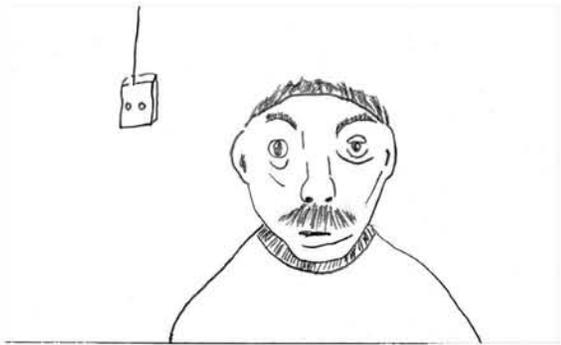
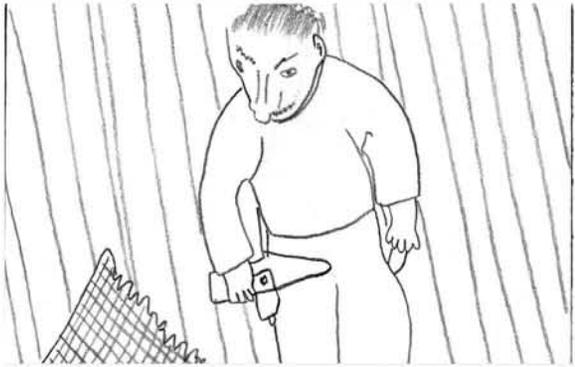
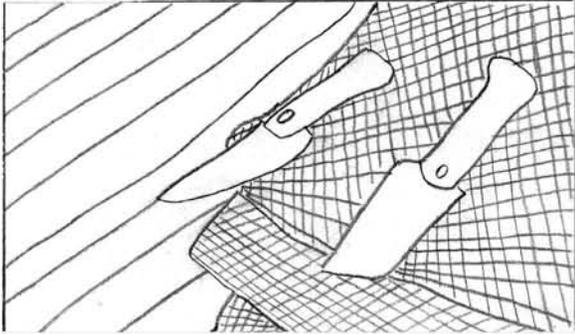
Desaparición del padre.

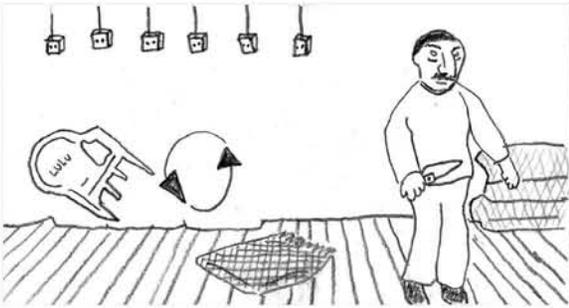
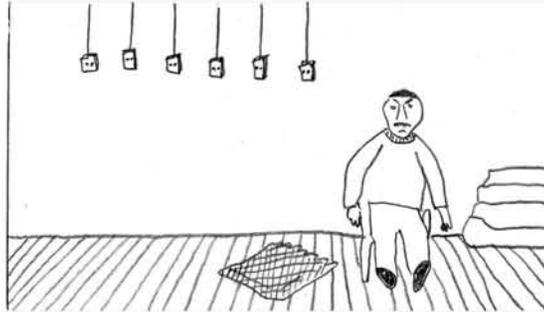
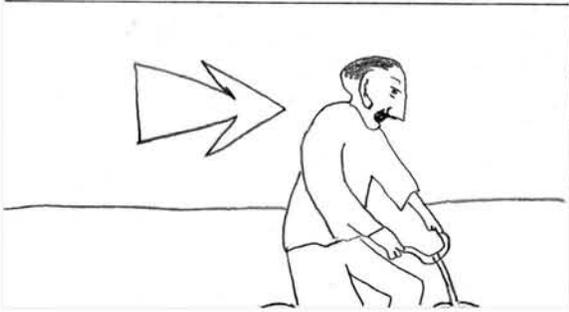
Los niños.

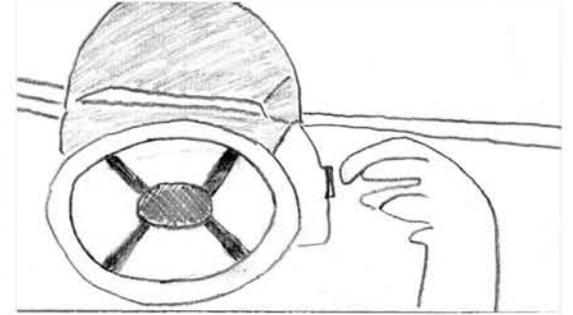
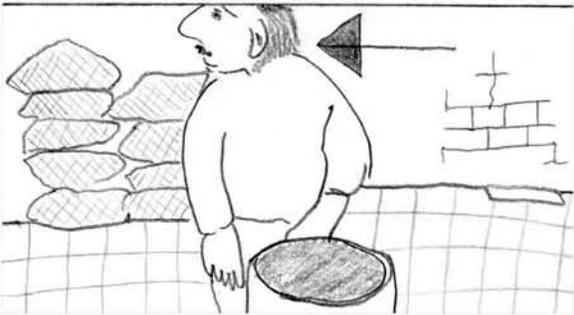
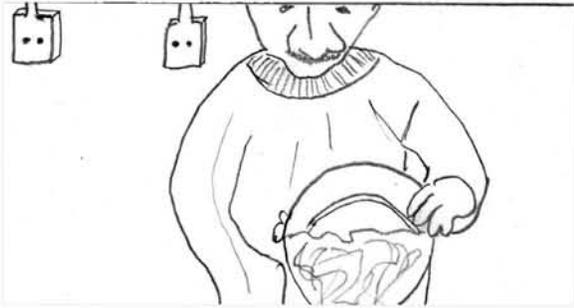


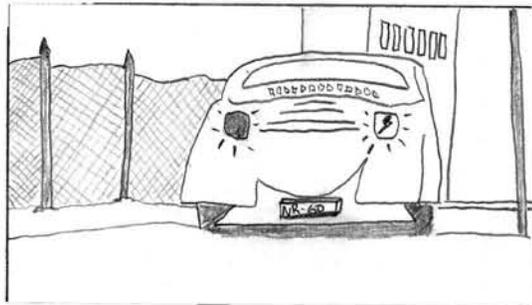
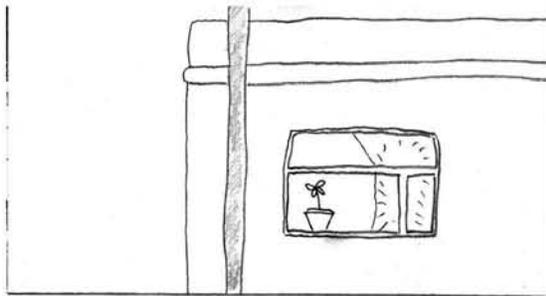
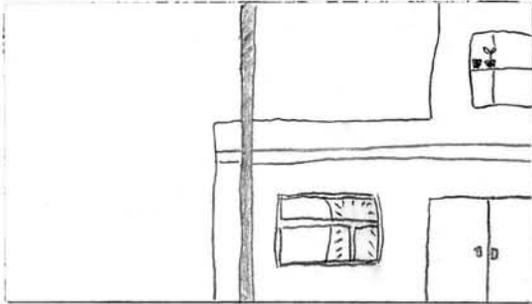
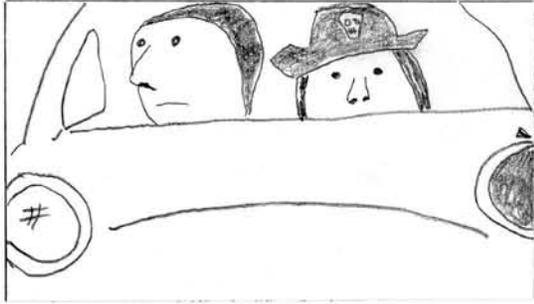


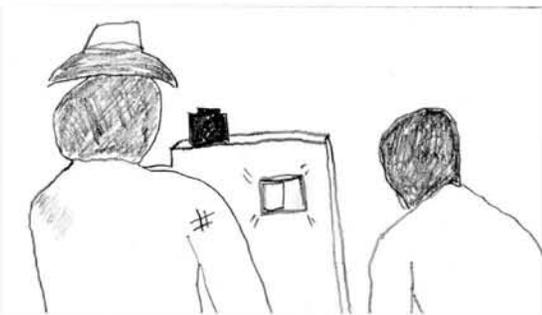
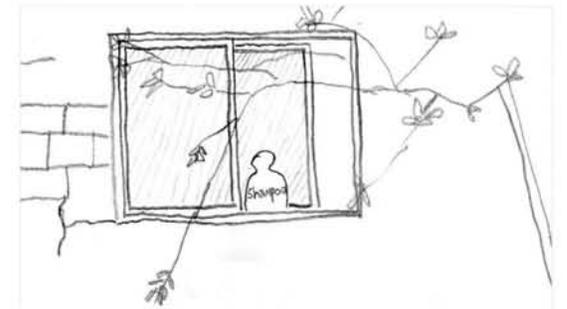
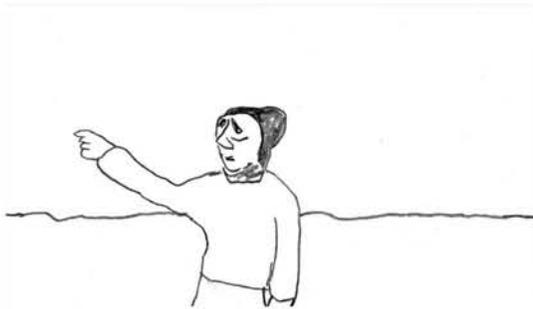
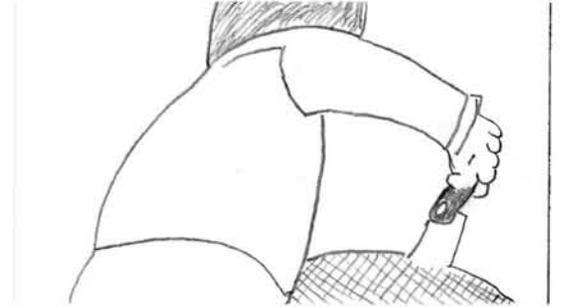


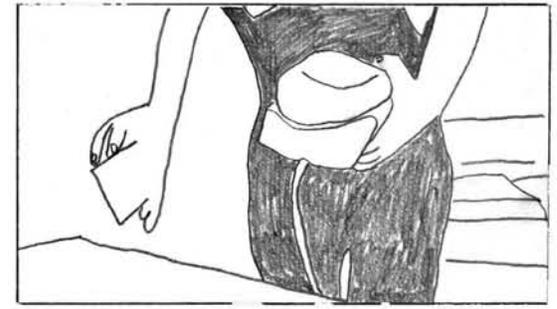
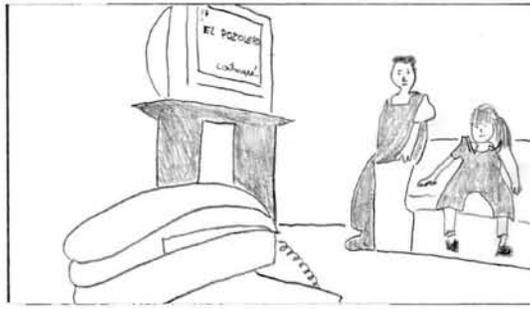
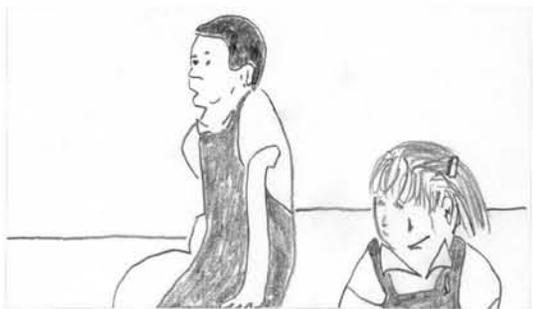
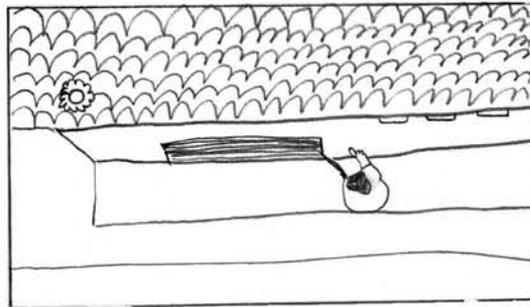
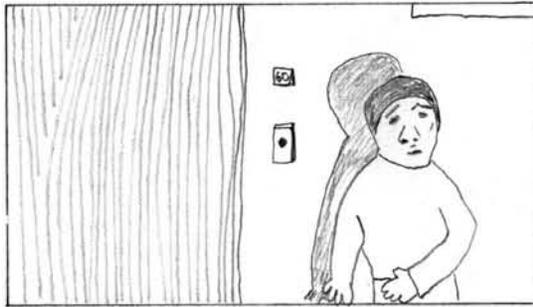
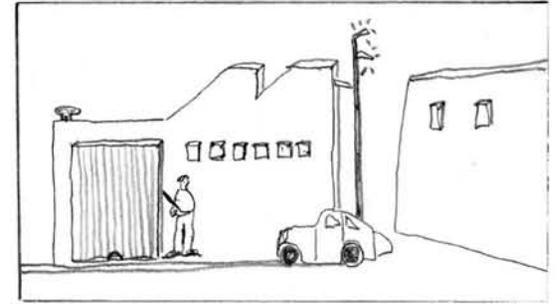
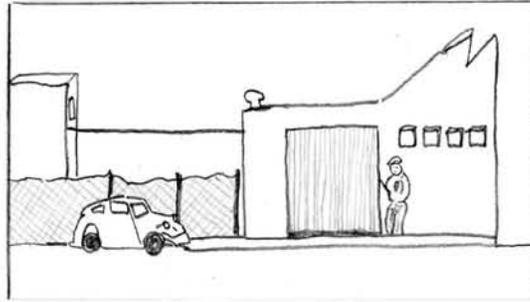


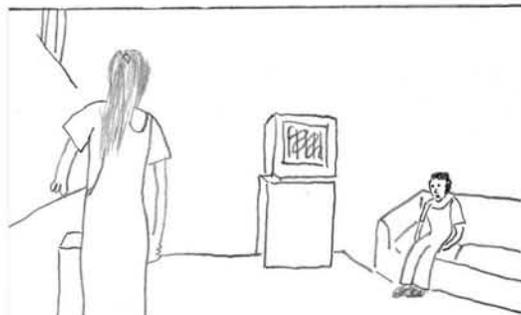
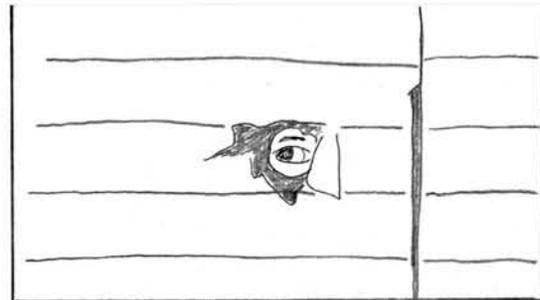
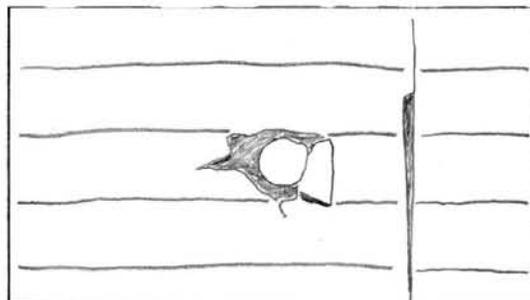
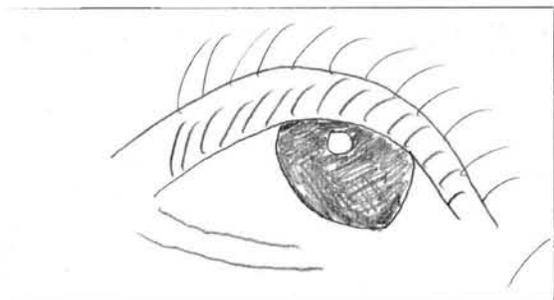






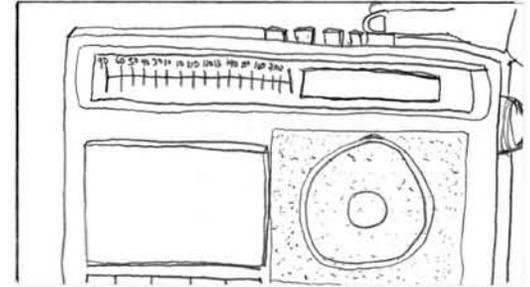


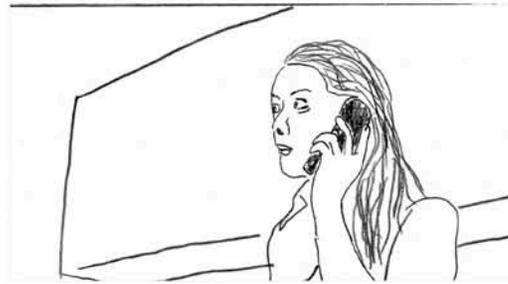




2 Acto

Venganza.
La Adulterez.

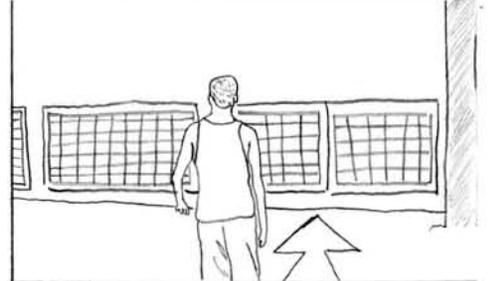
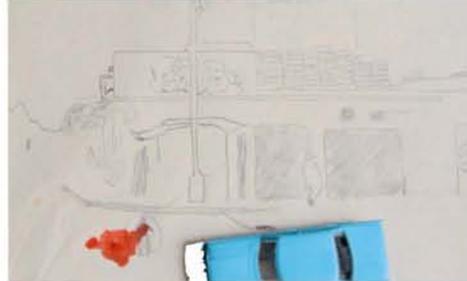
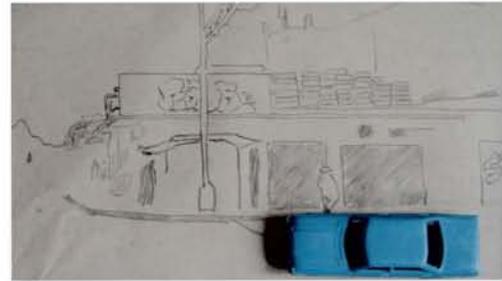
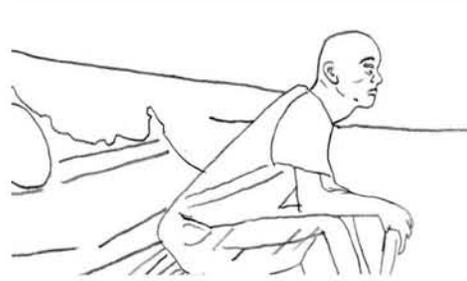


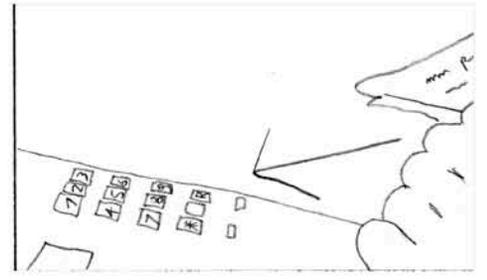
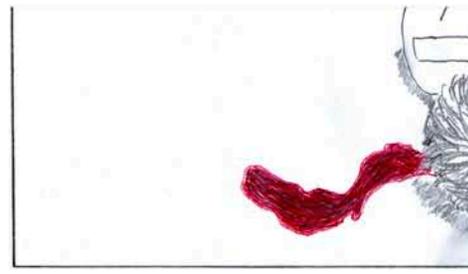
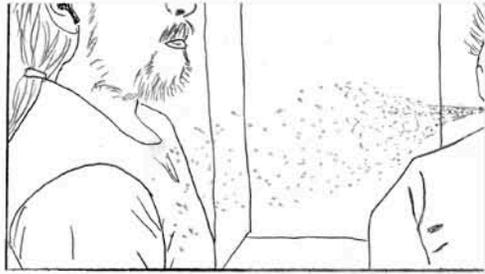


Teatro

Pedro y Sara se juntan en una esquina. Pedro le cuenta que tiene planeado para su venganza. Sara trata de persuadirlo que no lo haga.

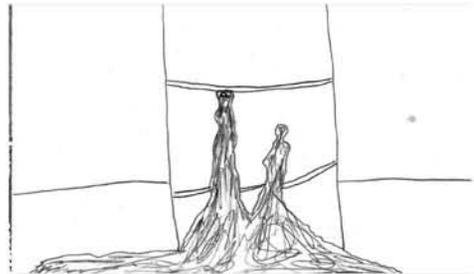
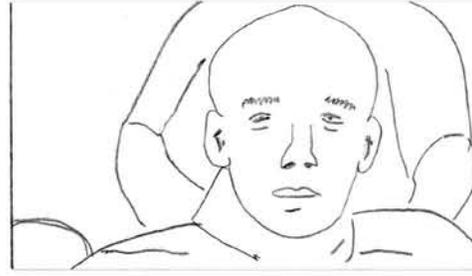
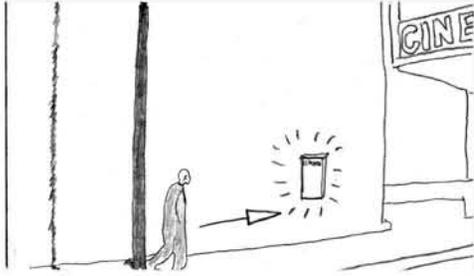


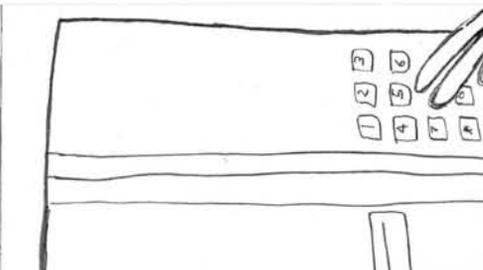
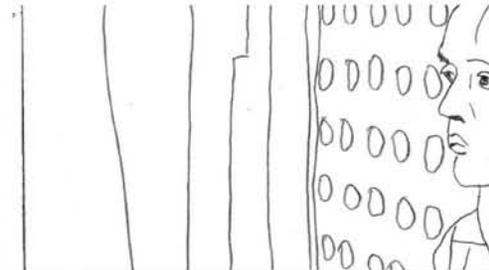
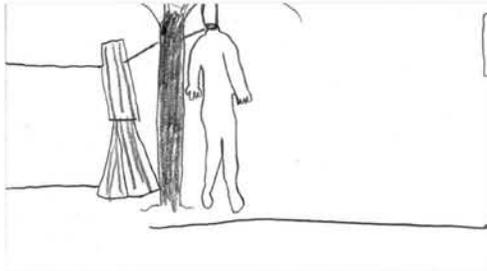




Teatro

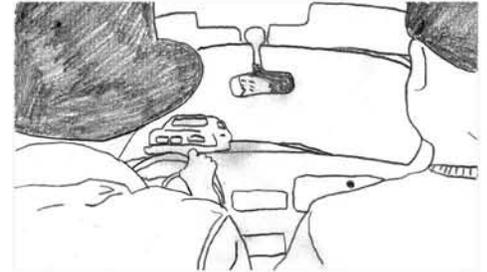
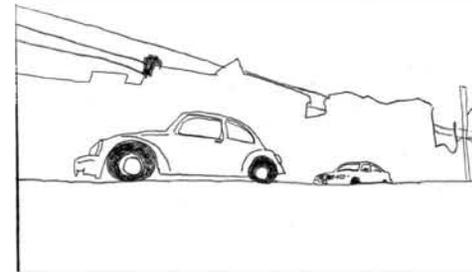
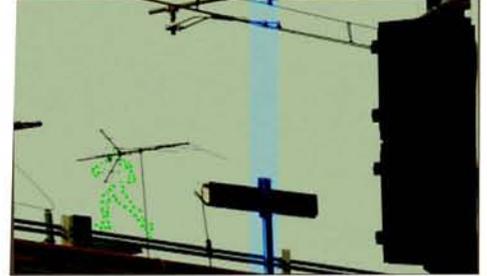
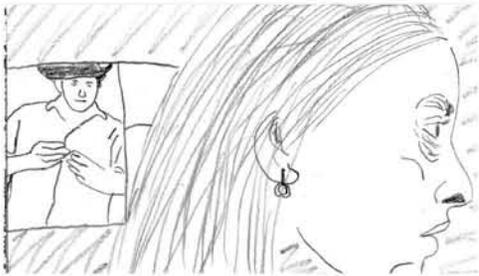
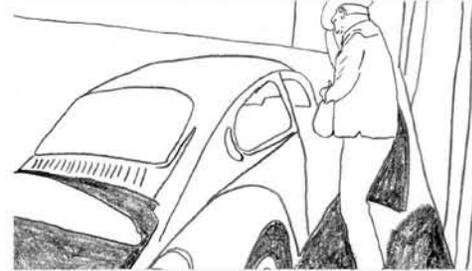
Pedro y Sara se juntan en una esquina. Pedro le cuenta a Sara que ya cometió el asesinato, que no hay vuelta atrás. Y que se cuide de las represalias. Llegan a un acuerdo de hablarse todos los días a las 4pm.

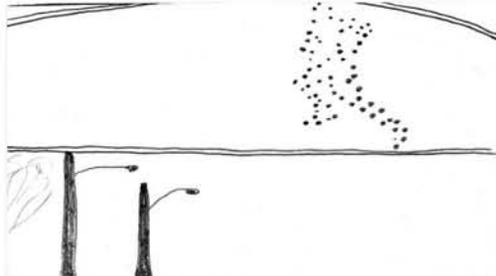
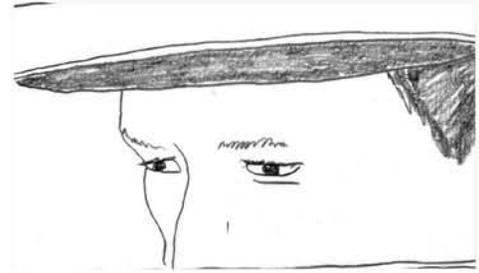




3 Acto

Kaos
La muerte.





Créditos

Fernando Javier Zamora.....Pedro
Max Pimentel.....Pedro Niño
Lilí Moreira / Jess Ruiz.....Sara
Yeremi Hernández.....Sara Niña
Benito Perez.....Clientazo
Damián Mendoza.....Pistolero 1
Fernando Vizuet.....Pistolero 2
Carlos Garfias.....Extra Vulca

David Torres.....Asist. de Dirección
Memo Vejar.....Asist. de Dirección
Gustavo Ruiz.....Asist. de Dirección
Iván Aragón.....Asist. de Dirección

Daniela Vargas.....Dirección de Arte
Pablo Abrahams.....Asist. de Arte

Pablo Abrahams.....Fotografía
Oswaldo Toledano.....Asist. de Fotografía

Alejandra Hernández.....Maquillaje

Eudimer Rincón.....Asist. After. FX

Samuel Sahlieh.....Diseño Sonoro
Pablo Abrahams.....Asist. Diseño Sonoro

Samuel Sahlieh.....Músico
Morro.....Músico
Quiet Devotion.....Músico
Skynet.....Músico
Johnny John.....Músico

Pablo Abrahams....Producción General, Guión, Edición y Dirección.

Curriculum

PABLO ABRAHAMS

pabloabrahams@gmail.com

55 60493003

Estudio realizado: Maestría

Título / Grado: Posgrado en Diseño de la Comunicación Visual. Universidad UNAM, México D.F. 2013- A la fecha

Estudio realizado: Diplomado

Título / Grado: Producción Ejecutiva Audiovisual. Universidad Católica de Chile. Santiago - Chile. 2011.

Estudio realizado: Full Immersion Program

Título / Grado: Seattle Film Institute. Seattle-USA. 2009-2010.

Estudio realizado: Licenciatura

Título / Grado: Licenciatura en Artes con Mención en Actuación Teatral. Universidad ARCIS, Santiago - Chile. 2000-2004

Actividad: Cortometraje Animación Stop Motion “Eulogía” (Postulado al CNCA.Chile)

Cargo: Productor, Fotografía, Dirección, Guionista, Editor.
2015-16. México D.F.

Actividad: Serie Animación Stop Motion “El Pozolero”

Cargo: Dirección, Productor, Fotografía, Editor, Guionista.
2015. México, Ciudad de México.

Actividad: Documentales para T.V. Canal 11. “El Nadador” / “El Pepenador”

Cargo: Director- Guionista

2014. México D.F

Actividad: Documentales para Yahoo Noticias. Serie de 5 mini documentales.

Cargo: Director- Guionista- Fotografía.

2014. México D.F

Actividad: Largometraje “González” IMCINE.

Cargo: 2do Asist. Dirección.

2013. México D.F

Actividad: Cortometraje “ El Volcán”

Cargo: Director, Productor, Guionista.

2012. Chile, Santiago.

Actividad: Largometraje “NO”. Nominada al OSCAR. Direccion: Pablo Larrain.

Cargo: 2do Asistente de Locaciones.

2011. Chile, Santiago.

Actividad: ONG “Don Bosco”. Talleres de Video con niños en situación de calle.

Cargo:Tallerista

2011. Chile, Santiago.



Cuadros Estadísticos

- Cuadro relacionado a la Pobreza.

COINEVAL
Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social

Cuadro 1
Medición de la pobreza, Estados Unidos Mexicanos, 2014
Porcentaje, número de personas y carencias promedio por indicador de pobreza, 2010-2014

Indicadores	Estados Unidos Mexicanos								
	Porcentaje			Millones de personas			Carencias promedio		
	2010	2012	2014	2010	2012	2014	2010	2012	2014
Pobreza									
Población en situación de pobreza	46.1	45.5	46.2	52.8	53.3	55.3	2.6	2.4	2.3
Población en situación de pobreza moderada	34.8	35.7	36.6	39.8	41.8	43.9	2.2	2.0	1.9
Población en situación de pobreza extrema	11.3	9.8	9.5	13.0	11.5	11.4	3.8	3.7	3.6
Población vulnerable por carencias sociales	28.1	28.6	26.3	32.1	33.5	31.5	1.9	1.8	1.8
Población vulnerable por ingresos	5.9	6.2	7.1	6.7	7.2	8.5	0.0	0.0	0.0
Población no pobre y no vulnerable	19.9	19.8	20.5	22.8	23.2	24.6	0.0	0.0	0.0
Privación social									
Población con al menos una carencia social	74.2	74.1	72.4	85.0	86.9	86.8	2.3	2.2	2.1
Población con al menos tres carencias sociales	28.2	23.9	22.1	32.4	28.1	26.5	3.6	3.5	3.5
Indicadores de carencia social									
Rezago educativo	20.7	19.2	18.7	23.7	22.6	22.4	3.1	2.9	2.8
Carencia por acceso a los servicios de salud	29.2	21.5	18.2	33.5	25.3	21.8	3.0	2.8	2.8
Carencia por acceso a la seguridad social	60.7	61.2	58.5	69.6	71.8	70.1	2.5	2.3	2.3
Carencia por calidad y espacios en la vivienda	15.2	13.6	12.3	17.4	15.9	14.8	3.6	3.4	3.3
Carencia por acceso a los servicios básicos en la vivienda	22.9	21.2	21.2	26.3	24.9	25.4	3.3	3.2	3.1
Carencia por acceso a la alimentación	24.8	23.3	23.4	28.4	27.4	28.0	3.0	2.9	2.8
Bienestar									
Población con ingreso inferior a la línea de bienestar mínimo	19.4	20.0	20.6	22.2	23.5	24.6	2.9	2.5	2.5
Población con ingreso inferior a la línea de bienestar	52.0	51.6	53.2	59.6	60.6	63.8	2.3	2.1	2.0

Fuente: estimaciones del CONEVAL con base en el MCS-ENIGH 2010, 2012 y 2014.

- Cuadro relacionado a la Población.

Proyecciones de la población total a mitad de año según sexo y grandes grupos de edad Serie anual de 2010 a 2014

Año	Total	Sexo		Grandes grupos de edad		
		Hombres	Mujeres	0 a 14 años	15 a 64 años	65 y más años
2010	114255555	55801919	58453636	33870794	73326354	7058408
2011	115682868	56519798	59163070	33782802	74623881	7276185
2012	117053750	57174268	59879482	33695858	75853850	7504042
2013	118395054	57810955	60584099	33608274	77044501	7742279
2014	119713203	58435900	61277304	33524563	78196248	7992393

Fuente: CONAPO. *Proyecciones de la Población en México, 2010-2050*. En: www.conapo.gob.mx (30 de julio de 2014).

- Cuadro relacionado a las Viviendas.

Viviendas particulares habitadas por número de ocupantes		
Años censales 2005 y 2010		
Número de ocupantes	2005 a/	2010 b/
Total	24 006 357	28 138 556
1 ocupante	1744107	2468420
2 ocupantes	3351878	4389796
3 ocupantes	4366698	5388113
4 ocupantes	5480021	6482561
5 ocupantes	4165368	4650083
6 ocupantes	2286180	2370152
7 ocupantes	1101566	1086424
8 ocupantes	632079	580027
9 y más ocupantes	878460	722980

a/ Excluye 647 491 "Viviendas sin información de ocupantes", refugios, viviendas móviles, locales no construidos para habitación y viviendas del personal del Servicio Exterior Mexicano. Cifras al 17 de octubre.

b/ Excluye 448 195 "Viviendas sin información de ocupantes", refugios y locales no construidos para habitación. Cifras al 12 de junio.

Fuente: Para 2005: INEGI. *Estados Unidos Mexicanos. II Censo de Población y Vivienda, 2005. Consulta Interactiva de Datos*. En: www.inegi.org.mx (28 de junio de 2006).

Para 2010: INEGI. *Estados Unidos Mexicanos. Censo de Población y Vivienda 2010. Resultados definitivos. Tabulados básicos*. En: www.inegi.org.mx (4 de marzo de 2011).

- Cuadro relacionado a los Ingresos.

Hogares y su ingreso total por tipo de ingreso		
Años seleccionados de 1996 a 2012		
Tipo de ingreso	Hogares	Ingreso de los hogares (Miles de pesos)
2006		
Ingreso total	27445356	979368357
Ingreso corriente total	27444250	929336609
Ingreso corriente monetario	27389188	728308929
Ingreso corriente no monetario	26331851	201027680
Percepciones financieras y de capital totales	6898789	50031749
Percepciones financieras y de capital monetarias	6442726	48864301
Percepciones financieras y de capital no monetarias	702575	1167448
2008		
Ingreso total	27874625	1055594259
Ingreso corriente total	27873397	1011948739
Ingreso corriente monetario	27856072	811073449
Ingreso corriente no monetario	26504035	200875290
Percepciones financieras y de capital totales	5163388	43645520
Percepciones financieras y de capital monetarias	4880222	42833713
Percepciones financieras y de capital no monetarias	380766	811807
2010		
Ingreso total	29548401	1077282425
Ingreso corriente total	29546544	1031553575
Ingreso corriente monetario	29419006	814147818
Ingreso corriente no monetario	27851834	217405756
Percepciones financieras y de capital totales	6488679	45728850
Percepciones financieras y de capital monetarias	6339656	45136318
Percepciones financieras y de capital no monetarias	241320	592532
2012		
Ingreso total	31559379	1262365310
Ingreso corriente total	31559379	1203202598
Ingreso corriente monetario	31474657	944706748
Ingreso corriente no monetario	30012101	258495850
Percepciones financieras y de capital totales	7769348	59162712
Percepciones financieras y de capital monetarias	7568524	58344249
Percepciones financieras y de capital no monetarias	347179	818463

Nota: La información corresponde al tercer trimestre de cada año.

Incluye todos los hogares que reportaron ingreso corriente total y/o percepciones financieras y de capital.

A partir de 2006, las cifras se calcularon con factores de expansión ajustados a las proyecciones demográficas oficiales elaboradas por CONAPO con base en los resultados definitivos del Censo de Población y Vivienda 2010.

Fuente: INEGI. *Encuesta Nacional de Ingresos y Gastos de los Hogares* (varios años).

En: www.inegi.org.mx (20 de septiembre de 2013).

- Cuadro relacionado a la Mortalidad.(1).

Mortalidad general						
Consulta de: Defunciones accidentales y violentas Por: Año de registro Según: Tipo de defunción						
	Total	Accidente	Homicidio	Suicidio	Se ignora	Int. leg. y guerra y sec. cau. ext.
1990	58,904	39,400	14,520	1,941	3,043	
1991	59,353	39,020	15,143	2,120	3,070	
1992	60,136	38,246	16,605	2,247	3,038	
1993	58,237	37,024	16,056	2,359	2,798	
1994	58,600	37,234	15,844	2,603	2,919	
1995	56,919	35,567	15,625	2,894	2,833	
1996	55,837	35,073	14,508	3,020	3,236	
1997	56,032	35,876	13,562	3,370	3,224	
1998	56,022	35,523	13,716	3,342	3,441	
1999	54,559	35,699	12,287	3,340	3,233	
2000	52,129	35,329	10,788	3,475	2,537	
2001	51,972	35,477	10,324	3,811	2,360	
2002	52,463	35,648	10,143	3,871	2,801	
2003	52,325	35,416	10,139	4,104	2,666	
2004	51,323	34,880	9,330	4,117	2,957	39
2005	53,110	35,865	9,926	4,315	2,932	72
2006	53,854	36,282	10,454	4,277	2,793	48
2007	55,029	39,343	8,868	4,395	2,376	47
2008	60,174	38,880	14,007	4,681	2,567	39
2009	67,409	39,461	19,804	5,190	2,920	34
2010	72,520	38,120	25,757	5,012	3,594	37
2011	75,320	36,694	27,213	5,718	5,630	65
2012	73,736	37,729	25,967	5,550	4,375	115
2013	69,585	36,295	23,063	5,909	4,198	120

FUENTE: INEGI. Estadísticas de mortalidad.

- Cuadro relacionado a la Mortalidad.(2).

Defunciones accidentales y violentas según tipo de defunción y sexo Serie anual de 1995 a 2013

Año	Otros a/			
	Total	Hombres	Mujeres	No especificado
1995	2 833	2 389	430	14
1996	3 236	2 694	529	13
1997	3 224	2 691	498	35
1998	3 441	2 892	535	14
1999	3 233	2 662	560	11
2000	2 537	2 155	380	2
2001	2 360	1 938	414	8
2002	2 801	2 304	491	6
2003	2 666	2 235	422	9
2004	2 996	2 490	497	9
2005	3 004	2 483	508	13
2006	2 841	2 319	517	5
2007	2 423	2 009	410	4
2008	2 608	2 160	446	0
2009	2 954	2 486	463	5
2010	3 631	3 062	554	15
2011	5 695	4 765	810	120
2012	4 490	3 713	712	65
2013	4 317	3 584	658	75

a/ incluye operaciones legales y de guerra, y el concepto se ignora.
Fuente: INEGI. Estadísticas de Mortalidad.

Bibliografía

- Arias Herrera, Juan Carlos. “La vida que resiste en la imagen. Cine, política y acontecimientos”. Editorial Javeriana, 2010.
- Deleuze, Gilles. “La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1”. Editorial Paidós. 1984.
- Deleuze, Gilles. “La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2”. Editorial Paidós. 1984.
- Tarkovski, Andrey. “Esculpir el tiempo” Editorial UNAM, 1993.
- Svankmajer, Jan. “Para ver, cierra los ojos”. Editorial Pepitas de calabaza, 2012.
- Lotman, Iuri. La Semiosfera I, Semiótica de la cultura y el texto. Editorial Cátedra Universitat de Valencia, 1996.
- Mandujano, Miguel. “Entre ficción y mentira: U. Eco. entre la semiótica y la cultura”. Editorial Académica Española, 2011.
- León, Cristián. “El cine de la marginalidad: Realismo sucio y Violencia urbana”. Editorial Abya-Yala, 2005.
- Gubern, Roman. “La mirada opulenta: Exploración de la Iconósfera contemporánea”. Gustavo Gili, Barcelona 1987. “Del Bisonte a la realidad virtual, la escena y el laberinto”. Anagrama, Barcelona 1996.
- Arnulfo Aquino, “Imágenes de rebelión y resistencia: Oaxaca 2006”, "Imágenes épicas en el México Contemporáneo". Editorial FONCA, 2011.
- Blalock. M, Hubert. “Estadística Social”. Fondo de cultura económica. 1983.
- Haro Leeb, Luis. “Psicología de las relaciones humanas”. Editorial Porrúa. 2001.
- Igartua, Juan José / Humenes, María Luisa. Teoría e investigación en comunicación social. Madrid: Editorial: Síntesis, 2004.
- Arnheim, Rudolf. (1990). El pensamiento visual. Editorial Paidós, Barcelona.
- Aumont, Jaques. (1990). La imagen. Editorial Paidós, Barcelona.

- Barajas, Rafael. "Narcotráfico para inocentes. El narco en México y quién lo USA". Editorial El Chamuco. México. 2011.
- Gombrich, E.H. (1987). La imagen y el ojo. Alianza Editorial. Madrid.
- Zamora Águila, Fernando. (2007). Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación. Editorial UNAM-Enap, México.
- Arditi, Benjamín. La política en los bordes del liberalismo. Editorial Gedisa, 2009.
- Neruda, Pablo. Canto General. Amor América 1400. Editorial Talleres Gráficos de la Nación, 1950.
- Zúñiga, Ariel. Civilización y derechos humanos. Editorial Libros del perro negro, 2013.
- Ollivier, Bruno. Sobre dos maneras de enfocar lo político en las eras de los medios masivos y de internet: Representaciones y Poder. Revista Nómadas. N° 21. Universidad Central. 2004.
- Kundera, Milan. El Telón, Ensayo en siete partes. Editorial Tusquets, 2005.
- Bergson, Henri. Materia y Memoria. Editorial Cactus, 2006.
- Tosi, Virgilio. El cine antes de Lumiere. Editorial Dirección General de Actividades Cinematográficas UNAM, 1993.
- Sadoul, George. Historia del Cine Mundial. Editorial Siglo Veintiuno, 1983.
- McKee, Robert. El guión. Editorial Alba, 2009.
- Castro-Gómez, Santiago .Michel Foucault y la Colonialidad del poder. Revista Tabularasa. Universidad Javeriana. Instituto Pensar, 2007.
- Truffaut, Francois: Con la colaboración de Helen Scott. El Cine según Hitchcock. Madrid: Alianza Editorial. 1985.
- Eisenstein, Sergei. El sentido del cine. México: Siglo Veintiuno Editores. 1974.
- Medina de la Maza. Carlos. Cortografía: Animación. Madrid: Fundación Autor. 2007.

