



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

---

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

*Producciones cinematográficas que  
revolucionaron al cine e influyeron en el  
espectador.*

**TESIS**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y  
PERIODISMO

**PRESENTA:**

Luis Alberto Narváez Méndez

**DIRECTORA DE TESIS:**

Dra. María de Jesús Mendiola Andrade



Nezahualcóyotl, Edo. de México, 2018



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.



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

---

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

*Producciones cinematográficas que  
revolucionaron al cine e influyeron en el  
espectador.*

**TESIS**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y  
PERIODISMO

**PRESENTA:**

Luis Alberto Narváez Méndez

**DIRECTORA DE TESIS:**

Dra. María de Jesús Mendiola Andrade



Nezahualcóyotl, Edo. de México, 2018



## **Agradecimientos:**

A mis padres por ser mi fuente de motivación e inspiración para superarme siempre y en cada una de mis etapas de la vida. Su amor y paciencia me han enseñado lo que nunca se aprenderá en la escuela. Sin ustedes, nada de esto podría estar pasando.

A mi hermano, ya que él siempre me apoyó durante sus ratos libres en mis trabajos y tareas, explicándome todo aquello que yo no comprendía, le doy gracias por siempre brindarme su mejor actitud cada vez que yo lo necesitaba, sin él difícilmente yo estaría en dónde me encuentro ahora.

A mis familiares, amigos y compañeros, y maestros que me brindaron conocimientos, experiencias, buenos y malos momentos, recuerdos de los cuales aprendí mucho durante este periodo inolvidable.

A la Universidad Nacional Autónoma de México, la Facultad de Estudios Superiores Aragón, por convertirme en el profesionalista que puedo llegar a ser, a todos mis profesores por brindarme los conocimientos para un mundo laboral.

Y por supuesto, a esta persona que se toma el tiempo de leer no sólo los agradecimientos, sino la tesis como parte de futuras investigaciones.



### **Dedicatorias:**

A mis padres, a mi hermano, a mis compañeros y amigos los cuales cada uno de ellos han puesto de su parte y me han acompañado a lo largo de todo este largo camino, brindándome su apoyo, estando a mi lado.

Sin su soporte y su aliento yo no hubiera alcanzado esta meta.

Gracias a todos.





# Índice

<b>Introducción</b> .....	10
<b>Capítulo 1. Acontecimientos importantes del cine hollywoodense y mexicano</b> .....	14
1.1.- Alcance y magnitud del cine como medio masivo de comunicación. ...	17
1.2.- Acontecimientos relevantes del cine en Hollywood .....	25
1.3.- Acontecimientos relevantes del cine en México.....	32
<b>Capítulo 2. La evolución del cine en innovación tecnológica</b> .....	45
2.1.-. El cine computarizado. La evolución en animación de <i>Pixar</i> a través de <i>Toy Story</i> . .....	48
2.2.- La ficción supera la realidad. El progreso cinematográfico en el filme <i>Matrix</i> . .....	55
2.3.- La visión estereoscópica de <i>Avatar</i> y su impulso del formato 3D en el nuevo milenio. ....	61
2.4.- La influencia del cine adquiere un nuevo significado. Creaciones de <i>LucasFilms</i> y los fanáticos de <i>Star Wars</i> .....	68
<b>Capítulo 3. La influencia del cine en el espectador</b> .....	77
3.1.- El cine como reflejo de una identidad individual o colectiva. ....	80
3.2.- Los efectos del cine sobre las actitudes y comportamientos del espectador. ....	88
3.3.- La influencia mercadológica del cine en el público. ....	97
3.4.- La influencia del cine en el auditorio desde la teoría.....	104
<b>Capítulo 4. Los avances tecnológicos en la industria cinematográfica.</b>	112
4.1.- Las nuevas generaciones, el cine en el aula. ....	115
4.2.- El Futuro del cine como medio educativo y su desarrollo técnico .....	123
4.2.1.- La realidad virtual en el cine. ....	130
<b>Conclusiones</b> .....	137
<b>Fuentes de consulta</b> .....	143



## Introducción

A lo largo de esta investigación encontraremos los inicios del que se ha convertido en uno de los medios de comunicación más relevantes en la historia de la humanidad, así como su importancia, influencia, poder y lo que le depara el futuro: El cine. El séptimo arte ha sido parte de una evolución histórica en los medios; a lo largo de los años se ha transformado en una herramienta de expresión artística, ideológica y de entretenimiento, a través de las diversas historias que muestra, logra transmitir al espectador impactos emocionales, ideas y sensaciones que en ocasiones lo persuaden a actuar y pensar de maneras distintas a como lo hacía antes de entrar a la sala de cine.

Para lograr este efecto en las personas, el cine ha desarrollado dentro de sus producciones diferentes métodos, tramas argumentales y avances tecnológicos, entre otras cosas, que literalmente han logrado evolucionar a la cinematografía y que actualmente se siguen utilizando para la realización de nuevas películas.

Este tema toma una vital importancia ya que el cine, como medio audiovisual, ejerce una profunda influencia sobre el punto de vista intelectual, moral y físico de millones de personas alrededor de todo el mundo, esto gracias, en gran parte, a la evolución en innovaciones que crean una realidad fantástica para el espectador, y a la difusión internacional de los filmes, que logra una homogeneización cultural de todos los países.

Tomó relevancia la elección de este tema al no existir muchos estudios realizados en torno a la evolución de producciones cinematográficas y la influencia que se encuentra presente en los filmes populares, lo que ayudará a ampliar un poco el horizonte de la base de datos sobre esta temática y como parte de la Licenciatura en Comunicación y Periodismo, consideraremos que estos estudios pueden llegar a ser importantes para próximas indagaciones de futuras generaciones de profesionistas interesados en el tema del arte de la cinematografía. O bien para simples fanáticos del cine que desean investigar sobre el tema, asemejándose a personas como yo, que formo parte de ambos casos.

Por lo que la finalidad de esta investigación es describir cuáles han sido las innovaciones en las películas que han ayudado a la evolución en cuanto a la producción dentro del cine, el éxito de las mismas y por ende su gran poder de influencia mercadológica, psicológica y física sobre su auditorio, todo esto a través de una extensión de cuatro capítulos.

La importancia en la evolución de la industria cinematográfica ayudó a conocer el sentimiento en el espectador, el cual motivó a desarrollar esta investigación, utilizando como guía los siguientes objetivos: Describir las innovaciones de cuatro filmes en la industria cinematográfica y su diversa influencia en los espectadores. Así como también: 1) Describir las innovaciones que evolucionaron al cine en cuatro filmes, 2) Describir la influencia que estos filmes crearon en los espectadores, 3) Conocer el futuro de las producciones cinematográficas relacionadas con el género cinematográfico de estos cuatro filmes, 4) Analizar al cine como un medio educativo y teórico.

Se realizó una investigación de tipo descriptiva respecto a las innovaciones que lograron dar un avance en el mundo cinematográfico y que consiguieron un impacto cultural en sus espectadores. Además realizamos una compilación de diversos datos para tener un mejor entendimiento y brindar una descripción acertada de estos filmes y su importancia. Esta investigación fue desarrollada a través de recopilación documental en bibliografías, hemerografías y cibergrafías.

Este tipo de avances tecnológicos e influencia en el espectador hizo cuestionarnos ¿En verdad existe una influencia mercadológica o social por parte del cine en el espectador? ¿Si la hay, qué tanto influye en el auditorio? ¿Qué tanto ha evolucionado la industria cinematográfica desde sus inicios hasta el año 2017, y que le depara el futuro? ¿El cine puede ser utilizado con fines educativos y no sólo como un medio de entretenimiento? Las respuestas a estas preguntas de investigación las encontraremos a lo largo del presente trabajo.

Desde sus primeras manifestaciones, el cine demostró sus extraordinarias posibilidades de representar la realidad. Estos tópicos fueron analizados a lo largo de este trabajo de la siguiente manera:

En el primer capítulo podrá leerse un recorrido por la historia de la cinematografía hollywoodense y mexicana. Con la finalidad de tener un mejor conocimiento de lo que significa esta industria, de lo que es y cuánto ha evolucionado a través de los años, esto para mejorar el contexto en el que se va a observar el resto de los capítulos de este trabajo.

El segundo capítulo abarca el periodo de 1977 a 2010 sobre las innovaciones cinematográficas creadas para las películas Avatar (2009); Star Wars (1977), Toy Story (1995) y Matrix (1999) y la influencia de éstas en el comportamiento de los espectadores. A través de la recopilación de datos bibliográficos, hemerográficos y cibergráficos.

En el tercer capítulo mostramos de una manera descriptiva el punto de vista de algunos teóricos expertos en el tema específicamente de la influencia del cine en el espectador. Tratamos de identificar y explicar si realmente existe una alteración del comportamiento en el aspecto mercadológico, psicológico y social en los diversos auditorios que asisten al cine a presenciar y apreciar un filme.

Finalmente en el cuarto y último capítulo, y para darle más profundidad al tema, se realizó un análisis sobre el futuro cercano y no tan cercano que le espera a la industria cinematográfica, refiriéndonos a la experiencia para disfrutar y observar un filme en auditorios, en casa, o en cualquier lugar, además de estudiar las nuevas tecnologías para las producciones fílmicas, entre otras innovaciones que logran la evolución del cine.

Para finalizar en las conclusiones a manera de resumen resaltamos los detalles encontrados en cada uno de los capítulos, pasando por los inicios e historia del cine, hasta llegar al análisis sobre la influencia del cine en el espectador como medio de comunicación, los objetivos del trabajo, las preguntas hipotéticas, las películas a investigar, y los resultados de cada punto en la investigación.



# **Capítulo 1**

## **Acontecimientos importantes del cine hollywoodense y mexicano**





El cine se ha convertido en uno de los medios de comunicación masiva más importantes e influyentes en la historia de la humanidad, su importancia es tal que a través de sus películas ha logrado influir en las personas para crearles una identidad, ya sea individual o colectiva, cambiar su manera de pensar, e influir de en sus vidas de una manera muy personal.

Además de que el cine a lo largo de la historia ha logrado deleitar a sus espectadores con sus avances tecnológicos expuestos en sus proyecciones cinematográficas, las cuales logran efectos visuales y sonoros que antes simplemente eran inimaginables, y es que el cine siempre será un objeto de estudio bastante trascendente y significativo para el ser humano.

Es por eso que a lo largo de este capítulo se le dedicaron dos subtemas para conocer mejor la historia de este medio de comunicación, para conocer cuáles fueron los primeros pasos del cine, comenzando con una remembranza del cine ya como medio de comunicación y su alcance en las diversas sociedades que lo ven, demostrando así su gran poder de influencia y relevancia a nivel mundial.

Posteriormente se narra en un segundo subcapítulo, la cronología en la industria *Hollywoodense*, que de hecho tuvo mucho que ver para que a un nivel generalizado el cine tuviera éxito a nivel mundial, siendo la más importante industria que hay. Para finalizar se presenta la historia del cine en México, ya que la industria del cine mexicano también llegó a tener gran importancia a nivel mundial, conformando una parte fundamental de sus memorias, siendo pertinente mencionarlas en este trabajo.

## 1.1.- Alcance y magnitud del cine como medio masivo de comunicación

Hablando específicamente del cine como medio masivo de comunicación, se entiende que la sociedad está expuesta, por decirlo de alguna manera, ante sus contenidos, constantemente en un estado de vulnerabilidad que el receptor maneja de una u otra forma, así que depende de igual manera del tipo de espectador.

Así como lo menciona el productor de cine David Puttman en su libro *Cine y sociedad*: “Las personas no son receptáculos cuyos contenidos pueden cambiarse, sino transmisores-receptores que se desarrollan y se adaptan a través de su tecnología. Los medios de comunicación no corrompen al hombre sino que lo transforman.”<sup>1</sup>

El cine es entendido hoy de manera dual: por un lado es comprendido como una de las bellas artes más importantes de la humanidad, y por otro, es también visto (sobre todo el cine estadounidense) como piedra basal de una de las más grandes industrias de todo el mundo.

Así, el cine se convierte en un fenómeno de gran relevancia para la sociedad actual y su alcance llega no sólo a los límites de la sociedad occidental si no que está presente en todos los rincones del planeta con mayor o menor grado.

El desarrollo de los nuevos medios de comunicación ha dado lugar a una transformación cultural global. El séptimo arte ha tenido cambios considerables a lo largo de su historia, con el avance de las tecnologías que han marcado su historia.

En la actualidad el cine se ha tenido que acoplar a la cultura mediática contemporánea. Las máquinas de imágenes han digitalizado su proceso de grabación, proyección, y transmisión para crear máquinas de producción de tipo informático o numérico. Todo esto ha llevado a un proceso diferente y una nueva estética en la creación de imágenes.

---

<sup>1</sup> Cine y Sociedad, [http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art\\_id=143](http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art_id=143), 3,10,2015.

Las pantallas electrónicas y digitales se han vuelto protagonistas y mediadoras de la cultura en la época actual. La búsqueda de artefactos que medien la vida hace que la frontera entre la realidad y lo artificial sea menos delimitada. La cultura digital ha cambiado todas las esferas sociales, dando lugar a un nuevo tipo de interacción y un cambio global de los medios.

Es por esta razón que la pantalla mediática se ha convertido en uno de los protagonistas tecnológicos para la mutación o evolución tecnológica y social del cine hacía un cine global.

El cine como otras disciplinas artísticas, ha sufrido cambios a lo largo de su historia. Estas mutaciones se dieron tanto en el ámbito tecnológico como replanteamientos estéticos. Existen cuatro edades en el cine: la primera fase corresponde al cine mudo con paradigmas primitivos, cuya referencia máxima es el teatro.

Un cine con exageración en las expresiones, maquillaje y decorado para compensar la falta de sonido. En esta etapa el aspecto técnico está en constante evolución y hay irregularidad en las creaciones. Se trata de la etapa en la que se establece las primeras identidades del cine.

La segunda etapa del cine delimitada entre 1930 a 1950, es cuando se establece un sistema de estrellas y estudios cinematográficos cuyo epicentro es Estados Unidos, país donde el cine se convierte en fenómeno popular y cultural. En esta etapa hay un avance en lo tecnológico en el aspecto sonoro, la aparición del color, la pantalla panorámica y el *cinemascope*, entre otros muchos inventos más.

Hollywood es el centro de la producción cinematográfica estructurada bajo sistemas determinados (de estudios y de estrellas) para brindar el entretenimiento principal de esta época. La tercera fase del cine se inscribe en la década de los cincuenta y setenta las cuales se ve una herencia de las desgracias de la guerra.

Se comienza a rodar mucho más en exteriores, se observa una notable rebeldía en la personalidad de los actores, y hay un importante desarrollo tecnológico en efectos especiales, escenografías y locaciones.

El cine de Hollywood, que es considerado como uno de los más grandes y poderosos medios de comunicación masiva en el mundo, también ha intentado influir sobre el decurso de la historia mediante la producción de filmes conscientemente realizados para cambiar el enfoque público.

Esto con respecto a asuntos de importancia política o social, presentando en muchas ocasiones filmes con el manejo de temáticas según la conveniencia de los que suelen cubrir económicamente a los mismos y presentando historias alejadas de la realidad y que suelen dejar con una buena imagen a los protagonistas que apoyan al país norteamericano.

La cuarta etapa del cine nace después de los años ochenta, ésta última fase es la más marcada por el impulso de los nuevos medios y procesos de grabación, procesamiento y difusión de las imágenes. Este cine se inscribe en un contexto en el que la pantalla mediática es protagonista de los cambios sociales. Surgen nuevas formas de transmisión en tiempo real como es la televisión y el video. La televisión pasa a tener un poder rompiendo con la hegemonía del entretenimiento cinematográfico.

Es por eso que el cine se entremezcla con proceso de televisión y video y recíprocamente el video y tv se alimenta del cine. Las producciones cinematográficas son mostradas en cine pero también en formato VHS y se transmite cine por televisión.

La época actual es una era de globalización, que permite al cine distribuirse mundialmente, con estrenos simultáneos. Las producciones internacionales marcan esta nueva era, en la que capitales extranjeros participan en la industria cinematográfica. Se valora nuevas tecnologías para expresar espectacularidad y argumentos taquilleros y multiculturales.

El surgimiento del internet compite con el cine, nuevas plataformas para reproducir películas surgen y la cultura adquiere máquinas fotográficas, de video o cine mucho más fácilmente. La sociedad se expresa a través de los medios de comunicación, lo banal, lo anecdótico, las grandes catástrofes, los conciertos, los actos de violencia son hoy filmados por los actores de su propia

vida. El cine deja de estudiarse como algo autónomo y se adapta a los nuevos paradigmas. Los medios se entrelazan entre sí.<sup>2</sup>

El cine actual ha mutado pasando de pertenecer históricamente a un proceso analógico de captación y proyección a un sistema digital. Algo interesante que demuestra el cambio de paradigmas es que una película ya no es únicamente difundida en las salas de cine sino que se puede encontrar cine en diferentes pantallas, hasta en pantallas de *Ipods*, celulares y diversas *interfaces* o plataformas digitales en los que puedes llegar a encontrar diferentes contenidos de una manera gratuita.

Las personas no son receptáculos cuyos contenidos pueden cambiarse, sino transmisores-receptores que se desarrollan y se adaptan a través de su tecnología. Los medios de comunicación no corrompen al hombre sino que lo transforman. El mundo pasa a través de la pantalla y la tecnología.

La tecnología acompaña el desarrollo humano, y al mismo tiempo crea mundos artificiales en los que la persona se encuentra en constante interacción, de acuerdo a la realidad que se nos está presentando en las diversas pantallas en donde podemos visualizar los contenidos.

Estos acontecimientos han formado una sociedad de *interfaces* e interacciones virtuales, la cual indirectamente y de igual manera ha determinado una mutación en el cine. Tanto en su temática como en su creación.

Hoy el fenómeno del cine es también un fenómeno económico y no sólo artístico. Esto es así debido a la importancia que ha desarrollado principalmente la industria cinematográfica hollywoodense, localizada en la ciudad de Los Ángeles, en Estados Unidos.

Este punto neurálgico de la industria cinematográfica es donde gran parte de las producciones se llevan a cabo y donde se ubican también muchas de las productoras de cine más importantes del planeta.

---

<sup>2</sup> Lipovetsky, Gilles, *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, traducción de Antonio Prometeo Moya, Barcelona, España, 2009, p.23.

Se considera que junto a la armamentista, la industria cinematográfica es una de las industrias que más capital mueve en todo el planeta, significando entonces grandes intereses de todo tipo.

Según el escritor y analista Garth Jowett, las películas cuentan con tres consideraciones: la 1ª es el proceso por el cual las películas nos suministran un 'mapa' cultural para que podamos interpretar el mundo. La 2ª es el proceso más general por el cual las películas se usan para justificar o legitimar creencias, actos e ideas, y la 3ª afirma que ha llegado el momento de comenzar a rectificar algunos temas y de devolver al cine el lugar debido a la hora de tratar el modelo general de los medios de comunicación. Las películas son un medio de comunicación social.<sup>3</sup>

En la actualidad existen un sin fin de herramientas digitales que son empleadas para la creación de imágenes. Máquinas de imágenes y procesamiento informático o numérico por sobre lo analógico. Aparatos que favorecen a la evolución del cine y lo impulsan a su adaptación de los avances mediáticos de la sociedad.

Tanto técnica como estética, existe una diversidad de información en múltiples soportes y pantallas. El usuario que posee esta tecnología tiene acceso a mecanismos de imágenes similares a las utilizadas profesionalmente.

El cine se refleja como evidencia de pensamiento, como sitio donde lograr una auténtica inmersión y como un espejo particular en el que es posible mirarse, reflejarse, identificarse. La imagen en movimiento facilita la comprensión de los procesos, al mostrar la realidad de los acontecimientos que suceden en los seres vivos en su entorno, o bien el desarrollo de procesos físico-químicos.

El cine, la televisión y demás medios integran la imagen en movimiento con el sonido, consiguiendo, al transmitir la información a través de diferentes vías de comunicación (ya sea verbal o visual), que se manifiesten poderosamente sus cualidades didácticas.

---

<sup>3</sup> Cine y sociedad en David Puttman, [http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art\\_id=143](http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art_id=143), 20,04,2016.

El cine es un medio de comunicación masivo extremadamente complejo, que ha logrado alcanzar diversas facetas en su desarrollo. Técnicamente frente a los otros medios que utilizan la imagen en movimiento, tiene la superioridad de calidad y el tamaño de la imagen, y el lastre didáctico de necesitar el oscurecimiento del lugar de proyección.

Como medio didáctico es posible considerar dos interesantes vertientes interrelacionadas: el cine como medio de expresión artística y el cine como recurso de aprendizaje escolar.

Como medio de expresión artística es prioritario su carácter de medio de comunicación: el lenguaje que emplea, los recursos narrativos, el trasfondo sociocultural, etc.

Como recurso didáctico, en las Ciencias de la Naturaleza el cine ha sufrido una evolución. Antes de la introducción del video, en los centros escolares se utilizaban películas didácticas en formatos de 16 mm y 8 mm, la facilidad de uso y el incremento de las prestaciones que supuso el video ha relegado el empleo de este recurso.

Sin embargo, aunque en la actualidad, prácticamente todos los documentos didácticos que emplean la imagen en movimiento están en formato de video, el cine sigue manteniendo un importante papel.<sup>4</sup>

El cine ha alcanzado un gran avance como medio de comunicación, gracias a que contiene grandes cantidades de emoción, y las emociones dan lugar a cambios y aprendizajes. El poder emocional del cine es tan grande, la capacidad de impacto de las imágenes es tan potente, que resulta muy difícil negar su capacidad de influencia.

El cine como cualquier medio de comunicación de masas, se formula a través de un lenguaje icónico; el lenguaje icónico mediante el cual se transmite una serie de mensajes estructurados a partir de un lenguaje específico. El cine, como lenguaje icónico, está sujeto al estudio de la semiótica.

---

<sup>4</sup> S/A, *Las nuevas tecnologías en la educación secundaria*, España, Ministerio de Educación y Ciencia, 2003, p. 35.

Como ciencia, la semiótica se ocupa de los signos, lo que supone dos planos de estudio: aquello que se expresa y el significado de lo que se expresa. Si en el desarrollo de la humanidad, el lenguaje icónico ha tenido una gran importancia, no debe extrañar que el cine como perfección cultural de este lenguaje tenga en la actualidad una gran importancia científica y cultural.<sup>5</sup>

El cine considerado como medio de comunicación de masas, ajusta su funcionamiento al esquema del proceso comunicativo. El mensaje de las películas es el resultado de una operación emisora que mediante diversos procedimientos es visualizada por un inmenso número de personas en diferentes partes del mundo, a las cuales se les denomina y se les conoce comúnmente como público.

Desde el firme convencimiento de que los procesos de comunicación son procesos sociales, entonces con este razonamiento se puede deducir que el cine también puede ser observado como un lenguaje social, ya que el cine de alguna u otra manera ha formado una imaginación característica de este medio que está profundamente enraizada en las vidas de las personas.

Hoy en día toda nuestra realidad es susceptible de estar presente en las películas, desde el momento en que nos movemos en procesos de comunicación social, al resultado de la configuración que muestran en las películas al ir al cine.

Como medio de comunicación el cine puede informar, aburrir, formar, distraer, interesar, desagradar, entretener, convencer, etc. Todas éstas son sensaciones íntimamente ligadas a nuestra actividad social y a nuestra percepción del mundo. El cine puede ser considerado como un reflejo de las distintas realidades que hemos vivido.

Las películas tradicionalmente han mostrado miedos, inquietudes, anhelos e ideologías. Por lo tanto como medio de comunicación de masas, el séptimo arte cumple perfectamente con su objetivo principal ya que es un perfecto vehículo de comunicación, convirtiéndose rápidamente así en una parte muy

---

<sup>5</sup> Rajadell, Núria, *El cine un entorno educativo: diez años de experiencias a través del cine*, Madrid, España, NARCEA ediciones, 2005, p. 139.



importante, integrante y muy pronto fundamental de nuestras vidas, a través del cual todos nos vemos reflejados, de una manera u otra.

El cine como recurso audiovisual cuenta con un gran poder de atracción y de motivación sobre sus espectadores. Este alcance como medio masivo de comunicación lo coloca y lo convierte de igual manera en un medio de estrategia didáctica ya que ayuda a pensar y sentir a aquel que mira la pantalla, ya que también ayuda a consolidar conocimientos y generar actitudes.

Así como el cine es utilizado como un recurso audiovisual, un medio masivo de comunicación, una herramienta didáctica para las audiencias, en especial para los espectadores más jóvenes que son los más propensos a ser influenciados, el cine también puede ser considerado dentro de su alcance como medio de comunicación como una estrategia educativa que despierte el sentido crítico, la creatividad y la capacidad de análisis e intervención en la vida cotidiana, de muchas personas que se transforman en el público de ciertos materiales de determinados filmes.

El cine es la comunicación a través de imágenes, las múltiples dimensiones que alberga este medio de comunicación, posibilita una riqueza narrativa lo que lo ubica como el arte y el medio de expresión más característico de nuestra época.

El cine funciona como medio de comunicación porque maneja información y mensajes que el público interpreta a su conveniencia, y así mirando las diversas sociedades actuales podemos darnos cuenta que el cine dentro de su alcance como medio de comunicación masivo ha formado una parte fundamental en el moldeado de la formación de éstas.

## **1.2.- Acontecimientos relevantes del cine en Hollywood**

El cine ha tomado vital importancia dentro de las costumbres de las sociedades actuales. Por sí mismo ha logrado introducirse en las personas a tal grado de ya formar una importante parte de sus vidas, al no poder pasar más de una semana como máximo sin que las personas asistan al cine, ya sea para recreación cultural, de entretenimiento o para diversión.

Por lo que el cine ha logrado encontrar la manera de fungir como medio masivo de comunicación, o como herramienta didáctica, arte y cultura, como parte de la historia mundial, como forma de evolución, como influencia mercadológica, física y social en los espectadores, así como entre muchas cosas más.

El cine ha sido parte de una evolución histórica en los medios, a lo largo de los años se ha transformado en una herramienta de expresión artística, ideológica y de entretenimiento, a través de diversas historias que muestra.

Logra transmitir al espectador impactos emocionales, ideas y sensaciones que en ocasiones lo persuaden a actuar y pensar de maneras distintas a como lo hacía antes de entrar a la sala de cine.

El cine es entendido hoy de manera dual: por un lado es comprendido como una de las artes más importantes de la humanidad, y por otro, es también visto (sobre todo el cine estadounidense) como piedra angular de una de las más grandes industrias de todo el mundo.

Así, el cine se convierte en un fenómeno de gran relevancia para la sociedad actual y su alcance llega no sólo a los límites de la sociedad occidental si no que está presente en todos los rincones del planeta con mayor o menor grado.

Aunque la verdad es que en muchas ocasiones son las películas del cine hollywoodense las que tienen el suficiente capital que les brinda el poder de exhibirse por todo el mundo, darse a conocer y ser de las pocas películas que logran llegar hasta nuestros ojos.

Pero el proceso por el cual el sector hollywoodense logró tal poder, se remonta a su historia y a sus acontecimientos más importantes en la creación y transformación de la industria del cine. Es una realidad que se encontraban en

un país primermundista en donde contaban con los recursos necesarios para la finalización del proyecto de la cinematografía.

Uno de los primeros y más importantes pasos del cine se remonta a la época de un personaje llamado Eadweard Muybridge (1830-1904), él fue uno de los primeros fotógrafos e investigadores británicos.

Durante toda su primera etapa de vida se dedicó principalmente a la encuadernación y venta de libros, posteriormente cambiaría su oficio por su gran interés en el mundo de la fotografía, logrando durante años destacadas imágenes, haciéndose de una buena reputación.

Uno de sus trabajos más memorables fue realizado en el año 1867 en donde produjo notables vistas panorámicas de la ciudad de San Francisco, cosa que en esa época era algo impensable. Este tipo de trabajos le valieron que en el año de 1872 el ex gobernador del Estado de California Leland Stanford lo contratara para aclarar una polémica que enfrentaban los aficionados a los caballos, quienes aseguraban que tan sólo por un momento en el galope, el caballo lograba tener las cuatro patas suspendidas en el aire.

Un año después, en 1873 y tras varios intentos, Muybridge logró comprobar este argumento utilizando unas veinticuatro cámaras a lo largo de una pista de 40 metros, y en algunos de los fotogramas capturados se logra ver la imagen del caballo suspendido completamente en el aire, pero logrando al mismo tiempo una secuencia de movimiento al unir todos los fotogramas.

El experimento sería conocido posteriormente con el nombre de “caballo en movimiento”. Esa secuencia se convertiría posteriormente en uno de los primeros cortos del mundo de la cinematografía.<sup>6</sup>

Pero el cine no se vería convertido en una industria como tal hasta la llegada del famoso inventor estadounidense Thomas Alva Edison (1847-1931), quien por cierto patentó más de mil inventos y del cual se decía que hacía un invento

---

<sup>6</sup> Eadweard Muybridge, el fotógrafo que captó el instante en que un caballo “vuela”, <http://www.abc.es/20120409/medios-redes/abci-eadweard-muybridge-fotografo-capto-201204090955.html>, 7,04,2016.

cada quince días. Edison hizo varias de las más grandes e importantes aportaciones para la creación del cine como industria.

Una de sus primeras aportaciones al mundo del cine ocurrió en el año de 1893, cuando brindó los fondos para construir el famoso *Black María*, el cual fue uno de los primeros laboratorios fotográficos y estudios cinematográficos de la historia en donde se grabaron varios filmes. Esto y otros argumentos lograrían que Edison junto a otros exponentes sentaran las bases de la industria cinematográfica.

En el año de 1884 y después de realizar la primera distribución de electricidad a gran escala con sus lámparas incandescentes, hoy en día conocidos como focos, Edison junto a su más grande colaborador William Dickson, crearían el *quinetoscopio*, el cual es el precursor inmediato del moderno proyector cinematográfico presentado por los hermanos Lumière años después.<sup>7</sup>

La idea era la elaboración de un diseño de una máquina que pudiera emitir sonido y proyectar imágenes a la vez, por lo que se usó junto con el *fonógrafo*, el cual era invento de Edison. Era de uso personal ya que, Edison en este tiempo estaba en contra de exhibir las cintas en una pantalla por miedo a que el espectador perdiera el interés.

Pensaba que muchas personas que estuvieran viendo la misma película al mismo tiempo no tenía sentido, simplemente no era lógico para él en ese momento. Obviamente después cambiaría su manera de pensar.

El *quinetoscopio* utilizaba una película de aproximadamente catorce metros que serpenteaba entre los ejes, éstos a su vez con un motor interno giraban y la imagen se movía en secuencia arriba y regresaba mientras la iluminaba una luz, y los espectadores miraban desde una abertura de arriba.

Lograba pasar hasta cuarenta fotogramas por segundo, aunque bajó rápidamente su popularidad por su incomodidad y sus defectos en imagen y sonido.

---

<sup>7</sup> Thomas Edison, <http://www.biografiasyvidas.com/monografia/edison/>, 7,04,2016.

Después Edison crearía la película moderna de 35mm, la cual no pudo patentar, aunque sí pudo patentar las perforaciones laterales en la cinta. Actualmente los filmes producidos en los estudios de Hollywood utilizan generalmente una película de 35mm que es la medida estándar y más utilizada en el medio cinematográfico para grabar los contenidos.

Su nombre viene de que el negativo es cortado en tiras que miden 35 milímetros de ancho y, según la norma, debe llevar cuatro perforaciones por cuadro o fotograma en ambos lados, para que la película se reproduzca a 24 fotogramas por segundo.

La película de 35 mm fue finalmente reconocida como la medida estándar internacional en 1909 y se ha mantenido largamente como el formato de película dominante para la creación y proyección de imágenes, a pesar de las amenazas de calibres más pequeños y más grandes, y de formatos novedosos, porque su tamaño permite una relativamente buena relación entre el costo del material fotográfico y la calidad de la imagen capturada.

Adicionalmente, la amplia disponibilidad de los proyectores de 35 mm en las salas comerciales hace que sea el único formato de película que puede ser reproducido en casi cualquier cine en el mundo.<sup>8</sup>

Pero no sería hasta el año de 1895 cuando los hermanos Lumière cambiarían la historia del cine y la del hombre en un pequeño café de París, al presentar el cinematógrafo que conocemos y utilizamos incluso hoy en día. La revolución y el cambio que el cine ha causado en la existencia humana podría decirse que inició en este año.

Ellos llevaban varios años en su invento y habiendo filmado ya más de un centenar de películas de un minuto, se decidieron a enseñar su invento al pueblo de París. Lo presentaron con temor, pues nunca tuvieron excesiva confianza en sus posibilidades artísticas ni menos económicas.

---

<sup>8</sup> ¿Qué es la película de 35mm?, <http://www.lomography.es/about/faq/2529-que-es-la-pelicula-de-35-mm-o-formato-135>, 7,04,2016.

Tras muchas negociaciones con diferentes locales, incluido el Folies Bergères, encontraron un sencillo local decorado al estilo oriental, el Salón Indio del Gran Café del Boulevard de los Capuchinos. Los Lumière prefirieron una sala de reducidas dimensiones en razón de que si era un fracaso, pasaría inadvertido.

El día de la representación, considerado oficialmente como el primer momento de la historia del cine fue el 28 de diciembre de 1895. Tal y cómo pensaron los organizadores, el primer día no fue especialmente extraordinario, pues acudieron solamente 35 personas.

Aunque al principio el ambiente era de gran escepticismo, cuando los espectadores vieron moviéndose los carruajes por las calles de Lyon, quedaron petrificados, sorprendidos más allá de lo que puede expresarse.

El pueblo parisiense, corrida la voz sobre aquel espectáculo maravilloso y espectacular, ya al segundo día llenó el salón y las colas recorrían el bulevar. Los diarios de París elogiaron aquel espectáculo insólito y los hermanos Lumière tuvieron asegurada, a partir del segundo día, sus espectadores incondicionales.<sup>9</sup>

En 1896 Edison crearía el *Vitescopio*, al darse cuenta de los beneficios económicos de proyecciones a grandes audiencias, aunque en este como en muchos de los inventos de Edison, muchos colaboradores exigían y reclamaban la patente del invento. Al final sería Edison quien sería considerado el padre de este invento, con la condición de que su empresa *Edison Manufacturing Company* (1889-1911) creara la máquina y produjera sus películas.

Después de esto la industria cinematográfica iniciaría en 1897 la llamada *Guerra de las patentes* la cual era una lucha entre muchas grandes compañías y algunos pequeños empresarios por hacerse con el control de explotación del monopolio del cine a nivel internacional.

Aunque muchos rivales de Edison fueron desapareciendo uno tras otro por falta de presupuesto, su compañía y otras nuevas productoras como la *Biograph* (la

---

<sup>9</sup> Los comienzos del cine, <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/comienzoscine.htm>, 7,04,2016.

cual era por el antiguo colaborador de Edison, William Dickson), y la *Vitagraph* aprovecharon las imprecisiones en este proceso legal para vender como propias las películas de la competencia, en particular las europeas, de las que lograron sacar duplicados.<sup>10</sup> Edison comenzaría esta falsificación con el argumento de recobrar lo que se supone era suyo, ya que muchos de los filmes empleaban las perforaciones laterales que él había inventado.

Para el año de 1908 se puso punto final a esta situación, la *Edison Co.* Consiguió después de varios procesos legales, hacerse con el control total de toda la industria cinematográfica en los Estados Unidos, valiéndose de los derechos adquiridos por su patente del *quinetoscopio* y firmando un pacto con grandes empresas, por el que se creó un monopolio a través de la *Motion Pictures Patents* (MPPC), encabezada por Edison, teniendo así literalmente control total sobre el cine.

Esta empresa decidía que se filmaba, que películas eran las que salían a la luz, controlaban los materiales de grabación, locaciones, vestuario, cámaras, entre muchas otras cosas. Posteriormente las pequeñas productoras de Chicago y Nueva York, decidieron buscar algún lugar para trabajar lejos de la mano de Edison, y cambiaron la costa este por la costa oeste, en donde Edison no tenía derechos de explotación y se establecieron en un pequeño pueblo de Los Ángeles para después nombrarlo *Hollywood*.

Al poco tiempo nuevos vecinos se instalaron en los alrededores, todos ellos relacionados con la industria del cine, como, los hermanos Cohn, fundadores de Columbia Pictures; Willian Fox, fundador de la 20th Century Fox, entre otros. Había nacido así una ciudad consagrada íntegramente a la industria cinematográfica.<sup>11</sup>

Posteriormente, para los años setenta habría un resurgimiento del cine de Hollywood, se remplazarían las *vedettes* por naturalidad en los actores, se impondrían nuevas estrellas juveniles como símbolo de rebeldía, se explotaría al máximo la sexualidad liberada con actrices como Brigitte Bardot que marca

---

<sup>10</sup> Estados Unidos: “la guerra de las patentes”, [http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m1\\_1/estados\\_unidos\\_la\\_guerra\\_de\\_las\\_patentes.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m1_1/estados_unidos_la_guerra_de_las_patentes.html), 7,04,2016.

<sup>11</sup> Los inicios de Hollywood, <http://www.duiops.net/cine/inicios-de-hollywood.html>, 7,04,2016.

la modernidad de las películas y la edad del cine como reflejo de la emergente sociedad de consumo, la cual sigue persistiendo actualmente.

El cine norteamericano está concebido para un público dispar, presenta historias fácilmente entendibles por la mayoría, pero a su vez cuidadas y atractivas, lo que constituye un estimulante producto para todo espectador.

El cine de Hollywood ha conseguido instalarse en la cultura de todo el mundo debido a razones también políticas y económicas, en lo cual influye de igual manera el afán de los Estados Unidos de exportar su *estilo americano* y su modelo de hacer política, que también ha llegado a influenciar al cine.



### 1.3.- Acontecimientos relevantes del cine en México

Dentro del contexto histórico de la cinematografía, como se menciona en el subcapítulo anterior, dentro del cine hollywoodense ya habían sucedido varios acontecimientos importantes, sólo por mencionar algunos, en los Estados Unidos de América ya habían pasado por la llamada *Guerra de las patentes* que tuvo lugar en el año 1897, la cual era una lucha entre muchas grandes compañías y algunos pequeños empresarios por hacerse con el control de explotación del monopolio del cine a nivel internacional.

Después de la fundación de Hollywood, el primer estudio en la zona de se fundó en 1911 y durante ese mismo año otros quince estudios se establecieron allí. Desde entonces, el distrito fue evolucionando hasta convertirse en la meca del cine mundial.

En Europa, particularmente en París, los inventores franceses comenzaban a dominar el negocio de los filmes, es ahí en donde se comenzarían a desarrollar los primeros grandes nombres del cine como fue el de Charles Pahté. Quien nació un 26 de diciembre de 1863 y falleció un 25 de diciembre de 1957 a los 94 años de edad.

Para el año de 1894 Pathé empezó el camino en el mundo cinematográfico, después de haber asistido a una presentación de Thomás Alva Edison para su invento llamado *quinetoscopio*, lo que le inculcó al francés el profundo deseo de sumergirse en éste ámbito.

Tras conseguir prestados setecientos francos, Pathé adquirió un *fonógrafo* y montó un negocio de venta de cilindros *fonográficos* y *quinetoscopios*. Tras el éxito de esta pequeña empresa de *fonógrafos*, fundó la compañía cinematográfica *Pathé Frères* un 28 de septiembre del año 1896, la cual no solo adquirió una extremadamente rápida popularidad local, sino también una propagación internacional.

Como se mencionó antes, así como lo hizo Edison en los Estados Unidos, Charles Pathé fue el pionero de la industrialización del cine en Francia. Charles aplicó una fórmula innovadora en sus películas para atraer a todo tipo de

espectador, logrando poner escenas realistas, dramáticas y cómicas lo que llamó mucho la atención entre las audiencias.

Después comenzaría a rodearse de personas que ya se harían cargo de la dirección de sus películas, como Ferdinand Zecca, junto con el cual inventarían el noticiero cinematográfico, en el cual la mayoría de las noticias eran dramatizaciones de hechos importantes, estos noticieros cinematográficos tuvieron gran aceptación entre el público gracias a la gran capacidad de impacto emocional que contenían las imágenes, las cuales creaban empatía con las personas, además de que les agradaba sentirse informados de los acontecimientos importantes en cuanto se reunían para observar un filme.

El gran monopolio cinematográfico en Europa que Pathé lograría al cabo de algunos años consistió en la producción controlada de películas por medio de agencias, ya que en un lapso de dos años crearía agencias cinematográficas por todo el mundo.

Como muestra de su éxito está el crecimiento espectacular de sus beneficios, que pasaron de trescientos mil francos a veinticuatro millones de francos en tan solo siete años. Posteriormente Pathé siguió unas pautas de producción basadas en la expansión “horizontal”, es decir, en la producción y distribución masiva de copias de una misma película.

Aunque aun así, al experimentar este tipo de crecimiento Pathé también se dio el lujo y la oportunidad de expandirse de manera “vertical”, y de esta forma lograba controlar de igual manera la fabricación de las películas vírgenes, los aparatos de grabación y las salas de exhibición. Para el año de 1911 a través de su empresa llamada *Pathé América*, Charles lograría entrar en el mercado estadounidense de una vez por todas. Cabe aclarar que esta compañía estaba vinculada a la *Motion Pictures Patents* por cierto, la cual era propiedad del inventor Thomas Alva Edison.

Pathé había aceptado entregar a Edison una renta por todos sus filmes vendidos en Estados Unidos, a cambio de la eliminación de todos sus competidores no norteamericanos. Para agosto de 1913 Charles Pathé rompe su relación con Thomas Edison, para independizarse un año después y de esta

manera poder fundar la que sería su última compañía la *Pathé Exchange*. Finalmente en el año de 1930, Charles Pathé se retiraría de los asuntos cinematográficos de manera permanente a la longeva edad de 67 años.<sup>12</sup>

Todos estos antecedentes de la industrialización como tal de la cinematografía vistos en los Estados Unidos y en Europa, no se encontraban tan alejados de la realidad de México. Ya que en el año de 1895 los hermanos Lumière crearían el cinematógrafo y un año después llegaría hasta territorios mexicanos.

El 28 de diciembre de 1895 nacería, gracias a los visionarios hermanos *Lumière* en un peculiar lugar llamado el *Grand Café de París*, durante una exhibición que reunía a diversos expertos y personas que estaban familiarizadas con la fotografía e incluso con algunos aparatos y juguetes de ilusión óptica, como la *linterna mágica* o el *zootropo*, el famoso cinematógrafo.

El invento de los Lumière ofrecía una asombrosa fidelidad al movimiento y a la realidad, tanto así que una de estas secuencias, la célebre “*Llegada del tren*”, según se ha documentado, causó auténtico pánico entre los espectadores de la función (algunos incluso salieron huyendo), sobre todo en la parte en que una locomotora parece que va a salir de la pantalla y va a precipitarse encima del público. Lo que revela esta anécdota es el gran impacto con el que fue recibido este invento entre la sociedad decimonónica, constantemente sorprendida por los descubrimientos e innovaciones que proponía la revolución industrial.

El cinematógrafo de los hermanos Lumière se convertiría en uno de los inventos más importantes en la historia de la evolución tecnológica y de entretenimiento del ser humano, un aparato que revolucionó muchos aspectos intelectuales de hombre como tal, y que se convirtió en una parte fundamental de la vida diaria de las personas incluso hasta inicios del siglo xxi, y no existe la menor duda que lo seguirá siendo de igual manera en los siguientes años que están por venir.

Es decir que el cinematógrafo se creó en el año de 1895 en París, y un año después, en el mes de agosto de 1896 ya se hablaba en México del

---

<sup>12</sup> Los primeros empresarios del cine I: Charles Pathé, <http://www.nochedecine.com/2014/04/28/los-primeros-empresarios-del-cine-charles-pathe/>, 20,04,2016.

cinematógrafo y en ese lapso este invento llegaría a la ciudad. Correspondió al general Porfirio Díaz, presidente del país, convertirse en el primer espectador en México de esta maravilla. La noche del 6 de agosto de 1896 Díaz presenció, acompañado de su familia y de algunos amigos en el Castillo de Chapultepec, una función privada a cargo de los representantes de los Lumière, Claudio Fernando Bon Bernard y Gabriel Veyre. El éxito fue rotundo.

Unos días después, el 14 de Agosto de 1896, en el sótano de la droguería “Plateros”, hoy Francisco I. Madero en el Centro Histórico de la capital, periodistas e intelectuales disfrutaron vistas de menos de un minuto filmadas por los Lumière, como la llegada del tren y la salida de los obreros de la fábrica.

Para el 15 de Agosto de 1896, luego de ser anunciada con carteles por toda la ciudad, se realizó la primera función de cine para el público en general en nuestro país. Las primeras funciones tenían un costo de 50 centavos, sin embargo, se crearon eventos especiales con costo de un peso para las personas con mayor poder económico.

En seguida se instauraron varias sesiones diarias para dar a conocer al público la novedad del día, como se le solía llamar al cinematógrafo. Paralelamente, la competencia de los Lumière, es decir, el *quinetoscopio* de Edison, realizó varias exhibiciones en la capital y en Guadalajara, aunque sin cosechar el mismo furor que había logrado el cinematógrafo.<sup>13</sup>

Aquí es donde comenzarían los acontecimientos del cine en México, ya que a don Porfirio le gustó tanto el invento francés que autorizó a los emisarios la realización de 26 películas, erigiéndolo así como una de las primeras figuras captadas por el cinematógrafo. Los señores Claudio Fernando Bon Bernard y Gabriel Veyre lo retrataron en varias de sus películas: El general Díaz despidiéndose de sus ministros, El general Díaz paseando a caballo en el bosque de Chapultepec, El general Díaz recorriendo el zócalo, etcétera. Según información presentada por el Instituto Mexicano de Cinematografía, el 25 de Agosto en el Castillo de Chapultepec, fueron proyectadas las películas protagonizadas por Porfirio Díaz.

---

<sup>13</sup> Los inicios del cine mexicano (1895-1910), [http://www.correcamara.com.mx/inicio/int.php?mod=historia\\_detalle&id\\_historia=43](http://www.correcamara.com.mx/inicio/int.php?mod=historia_detalle&id_historia=43), 20,04,2016.

Posteriormente en el año de 1897, el ingeniero Salvador Toscano Barragán compra un aparato Lumière y se pone a filmar, durante veinte años la historia y las revoluciones del país, en cincuenta mil metros de apasionantes documentos, que iniciarían la aventura de México en el orbe cinematográfico, esto sería materia de un montaje editado en 1954, en el filme *Memorias de un mexicano*. La cual terminó de ser coeditada por Carmen Toscano, la hija del director.

Con la producción de vistas con temas mexicanos, a cargo de los enviados de Lumière, se había iniciado ya el cine en México, y así, durante los primeros años, muchos empresarios llevaron el cinematógrafo itinerante a todos los recovecos del país. Algunas de estas sesiones eran complementadas con variedades en vivo en las que participaban bailarinas y cantantes.

Las películas que se exhibían eran aquéllas que los productores europeos y estadounidenses abastecían desde sus países pues en México no se contaba todavía con película virgen ni ingredientes químicos para revelar y copiar, ni los aparatos para tomar y exhibir películas salvo, claro, los pocos proyectores importados por los representantes extranjeros.

Sin embargo, cuando pudieron llegar a México estos equipos que permitieron estimular la producción de vistas con temas mexicanos, tampoco fue posible romper la dependencia con los fabricantes extranjeros, pues éstos tuvieron el cuidado de controlar el revelado y el copiado de películas.

Pasada aquella etapa inicial, el cine mexicano pasaría del documental, de la vida cotidiana y de la Revolución, a la búsqueda formal de su distintivo nacional, es así que los primeros largometrajes argumentales que se realizaron en México se basaron en historias probadas previamente en la literatura universal y nacional, así como en la historia misma del país.

Las primeras empresas de la producción se comenzaron a gestar, como *Azteca Film* de Mimí Derba, Enrique Rosas y Pablo González, que en 1917 filmara cinco largometrajes. La distribución de películas aun recaía a veces en manos de una sola persona y la exhibición era controlada por la localidad en cuestión: el cine nacional aún continuaba siendo muy regional.

Las historias mostradas en pantalla habrían de madurar en sus temáticas y tratamiento, hasta que el espectador mexicano simpatizara con su propio cine que ya no sólo retrataba su imagen visual, sino también su sentir y tradicionalismo, de origen, muy apegado a las temáticas rancheras y campiranas.

Hablando del terreno de la producción y los géneros formales, se dio la búsqueda de una temática nacional con los documentales políticos, las historias nacionales y el retrato de los temas de “rancho”, que tanto éxito tuviera en nuestro país. El ruralismo se ha significado siempre por el peligro en que ponen, tanto en México como en el extranjero, a la verdadera esencia de ese maravilloso, casi fabuloso aspecto de nuestra nacionalidad. No se olvide que el cine norteamericano halló sus mercados gracias a la fuerza inicial de sus filmes de episodios y aventuras de los *cowboys*.

Entre los años 1916 y 1923 el cine mudo prospera en México, pero muchos directores habrían de hacer la transición del cine mudo al sonoro, pero el papel más importante en esta materia lo jugarían los hermanos Joselito y Roberto Rodríguez, inventores en México de un sofisticado aparato de sonido óptico para el cine.

Ellos, junto con la Nacional Productora de películas y un grupo de productores y distribuidores mexicanos empeñados en hacer una gran producción al estilo hollywoodense, hicieron una inversión millonaria; contrataron a gente de Hollywood y al director español, Antonio Moreno, para el encargo de hacer una nueva versión, ahora sonora, de *Santa* (1931, Antonio Moreno). El éxito rotundo de la cinta llevaría a repetir la fórmula realizada y a comenzar realmente una verdadera industria.

No es sencillo establecer una fecha oficial para el surgimiento de la industria mexicana de cine. Si se considera el año de creación de la Cámara Nacional de la Industria de Cine y Anexos (CANACINE) sería hasta 1940. Pero su creación más bien fue consecuencia del trabajo previo que se había generado desde los años 30, en los cuales se establece la “Época de Oro del Cine Mexicano”.

Años prósperos vendrían para la industria de cine nacional: se crearían los Estudios Churubusco en 1945, se elaboraría, para 1949, la Ley Federal de Cinematografía, que se encargaría de regir en la materia hasta 1992 con la aparición de una nueva Ley. En el contexto de todos esos cambios, México se aliaría con los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, ese simple hecho inclinó la balanza hacia el apoyo total al cine mexicano por parte del vecino país del norte: se pensó que México podía favorecer la causa aliada entre los países de Latinoamérica por medio de propaganda dentro de sus películas.<sup>14</sup>

En específico, el apoyo estadounidense hacia el cine mexicano representó: el otorgamiento de material para filmar; apoyo formativo para el personal mexicano en el rubro; apoyo económico por parte de algunas productoras, como la MGM o RKO; y como consecuencia involuntaria e indirecta la disminución de la competencia extranjera de películas. En términos económicos, la industria cinematográfica era la sexta en importancia para el país, el gobierno advirtió con inteligencia el potencial que el cine representaba y creó diversas medidas que ayudarían a consolidar lo que era ya una realidad.

Ya para 1945, en la producción de cine mexicano trabajaban cuatro mil personas: 2 mil 500 actores y extras, mil 100 técnicos, 140 autores y adaptadores, 146 músicos y filarmónicos y 60 directores. Tal escenario sería el idóneo para que directores de la talla de Emilio Fernández, Roberto Gavaldón, Ismael Rodríguez, Miguel Contreras Torres, Luis Alcoriza, Raúl de Anda, Fernando de Fuentes y Julio Bracho surgieran y se consagraran dentro de este negocio tan exitoso, en aquel entonces, para el país.

Ningún otro país de habla hispana podía competir en número y grandeza con la industria cinematográfica mexicana, las fórmulas “probadas” por la industria y “aprobadas” por los espectadores permitirían el desarrollo exitoso del cine mexicano y el surgimiento y/o consolidación de muchas estrellas, tales como: Pedro Infante, Dolores del Río, Pedro Armendáriz, María Félix, Sara García, etcétera.

---

<sup>14</sup> Breve desarrollo histórico-estructural de la industria mexicana de cine, <http://mexicanadecomunicacion.com.mx/rmc/2011/08/31/breve-desarrollo-historico-estructural-de-la-industria-mexicana-de-cine/>, 20,04,2016.

Después de 1940 y durante los siguientes diez años que siguieron, el cine mexicano conoció una expansión industrial y artística que lo hizo conocido en todas partes. La producción subió de 27 en 1940 a 121 films en 1950, estas cifras además de todo les brindaban algo próximo a la asistencia que se tenía en Europa. Este éxito duraría un poco más de una década ya que para el año de 1952 los Estados Unidos empezarían a controlar gran parte de la producción, Hollywood poseía una parte de los estudios, por lo que muchos de los bancos nacionalizarían la producción de los filmes que ellos financiaban.<sup>15</sup>

Estos intereses financieros y la docilidad de los autores transformaron el efervescente, desigual y generoso cine mexicano de 1935 a 1950 en una fábrica muy bien reglamentada, en un Hollywood que forjaba en serie productos destinados a los públicos de América Latina.

Así como el cómico *Cantinflas* (Mario Moreno) formado en las carpas (teatros populares abundantes) fue a su manera una demostración de la potencia creciente de las naciones hispanoamericanas. Después de su primer éxito, *Ahí está el detalle*, esta cara de peón indígena... ha conocido en América Latina una popularidad comparable a la de Chaplin.<sup>16</sup>

Para el año de 1945 se crearon los internacionalmente conocidos *Estudios Churubusco* en el cual su primera filmación fue la película *La Morena de mi Copla* (1946, Fernando A. Rivero), los *Estudios Churubusco* se han desarrollado a la par del cine mexicano, incorporando en cada época la tecnología de punta que los mantiene como el complejo de producción y postproducción más grande Latinoamérica. Convirtiéndose en una gran parte de la historia fílmica de México. Fue conocido por mucho tiempo como *la casa del cine en México* por la exorbitante cantidad de películas que se produjeron y realizaron dentro de las paredes de aquel estudio.<sup>17</sup>

Después comenzaría la “época dorada” de la cinematografía mexicana, que es considerada dentro del periodo de tiempo que inicia con el filme “*Allá en el Rancho Grande*” en 1936 y finaliza en 1958 con la muerte de Pedro Infante.

---

<sup>15</sup> Sadoul, Georges, *Historia del cine mundial: desde los orígenes*, México, siglo XXI editores, 2004, p. 378.

<sup>16</sup> *op.cit.* p. 381.

<sup>17</sup> S/A, *Historia de los Estudios Churubusco*, Ciudad de México, Estudios Churubusco, <http://www.estudioschurubusco.com/historia.php>, 20,04,2016.



Uno de los grandes directores de este periodo fue Ismael Rodríguez quien realizó grandes clásicos del cine mexicano como *Los tres Huastecos* (1948), *Nosotros los pobres* (1948), *A toda Máquina* (1951), *Dos tipos de cuidado* (1953), *Pepe el Toro* (1953), entre muchos otros; destacan *Tizoc: Amor Indio* (1957) donde dirigió por última vez a Pedro Infante y a María Félix y *Ánimas Trujano* (1961) que a pesar de no formar parte de la “Época de Oro del Cine Mexicano” fue nominada a un Óscar a Mejor Película Extranjera.

Durante esta etapa vendrían problemáticas para la “época dorada” por una serie de factores: el desarrollo de las zonas urbanas en el país comenzaba a no corresponder con aquellas películas campiranas que tanto éxito habían tenido. Además, se haría patente el retorno de Estados Unidos, ya sin una guerra de por medio, a la pelea por el control de los mercados locales y mundiales de cine.

Algo muy similar a lo sucedido en el año de 1897 durante la llamada *Guerra de las patentes* en donde Edison junto a otras pequeñas y grandes empresas de la industria cinematográfica lucharon por hacerse con el control de explotación del monopolio del cine a nivel internacional.

En la década de los 60 se llegó a nuevos horizontes en la industria fílmica mexicana. En el año de 1963 la Universidad Nacional Autónoma de México fundó el CUEC (Centro Universitario de Estudios Cinematográficos), el cual se convirtió en la primera escuela de cine en México; ahí se desarrollaron múltiples cineclubes y se trató de acercar al pueblo mexicano al cine de culto. Años después los estudiantes de este Centro filmaron los acontecimientos del movimiento estudiantil del 68 en 8 horas de filmación, material que fue editado por Leobardo López Arteché en el documental *El Grito*.

El cine de esta década tuvo referencias importantes de personajes que obtuvieron gran parte de su fama en la televisión como Viruta y Capulina, El Piporro, Cantinflas, o El Santo y Blue Demon. Además se vieron nacer muchas de las grandes películas mexicanas de todos los tiempos como *El Ángel Exterminador* (1962, Luis Buñuel), *El Grito Los Caifanes* (1966, Juan Ibañez), este filme fue impulsado por los concursos de cine experimental de 1965 y 1967, organizados por la sección de Técnicos y Manuales del Sindicato de

Trabajadores de la Producción Cinematográfica (STPC), que abrieron la puerta a jóvenes de teatro, literatura y artes plásticas interesados en expresarse a través del cine.

En la década de los años 70 en México se piensa que se empezaron a hacer películas con un muy bajo presupuesto, argumentos muy pobres, y actuaciones que dejaban mucho que desear, la calidad que era garantía en la llamada “Época de Oro” del cine mexicano se había dejado de cuidar, se había perdido.

Pero en realidad se inició una de las etapas más importantes de nuestro cine, se hacían propuestas en lo argumental, y de realización que eran valoradas a nivel internacional. Con filmes como *El castillo de la pureza* (1972, Arturo Ripstein); *Canoa* (1975, Felipe Cazals); *La pasión según Berenice* (1975, Jaime Hermsillo); *Bandera rota* (1979, Gabriel Retes) o *Los indolentes* (1979, José Estrada), entre otros se demostraba que en México se podía hacer un cine maduro, que además tuviera éxito en taquilla.

Antes de que Margarita López Portillo asumiera el cargo en la Dirección de Radio Televisión y Cinematografía (RTC) en 1976, la industria cinematográfica contaba con la Corporación Nacional Cinematográfica (CONACINE) y Corporación Nacional Cinematográfica de Trabajadores y Estado (CONACITE). Aún operaban los Estudios Churubusco, donde se llegó a realizar un promedio de 90 películas por año, en tiempos de la “Época de Oro”.

El cine nacional de los años 80, se caracterizó por el control por parte de los Estados Unidos al material de filmación mexicano que limitaba mucho la expresión creativa y cultural de los cineastas, la disminución de presupuesto para muchos de los grandes estudios cinematográficos del país, fueron algunos de los factores para que el cine mexicano se halla visto reducido en menos de dos décadas a una triste imagen de lo que alguna vez fue.

El parcial alejamiento del Estado en la producción derivó en una baja calidad temática en los filmes. La iniciativa privada sólo se interesó en producciones lucrativas de bajo contenido cultural. De este modo, en los 80 se iniciaría el periodo del “cine de ficheras”. Pero no todo fue negro, aun así se hicieron grandes producciones nacionales y grandes esfuerzos gubernamentales para

fundar organismos que apoyan la cultura cinematográfica como el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) en el año de 1983.

Para la década de los 90 se detonó un renovado interés hacia el cine de producción nacional. En poco tiempo, el cine mexicano logró recuperar a buena parte de su público, produjo cintas de gran éxito crítico y comercial, recuperó al cortometraje como formato de trabajo y, quizás lo más importante, vio surgir a una nueva generación de cineastas, actores, escritores, técnicos y espectadores.

Las autoridades cinematográficas trataron de aprovechar esta nueva oleada de interés y etiquetaron como "*Nuevo Cine Mexicano*" a la producción filmica mexicana de los primeros años noventa. Aunque repudiado por cineastas y críticos, el optimista apelativo fue adoptado con gusto por los espectadores quienes lo convirtieron en sinónimo de *cine mexicano de los noventa*. De los filmes más representativos de los 90 se encuentra *Rojo Amanecer* (1990, Jorge Fons); *Como agua para chocolate* (1992, Alfonso Arau); *El Bulto* (1992, Gabriel Retes); *La Ley de Herodes* (1999, Luis Estrada); *Sexo, Pudor y Lágrimas* (1999, Antonio Serrano) entre muchos otros.

Por otro lado, la gran incógnita aquí es el ¿por qué el cine mexicano no cuenta con un poder de producción mayor? ¿por qué la realidad cinematográfica en México se basa en que su población experta y no experta sepa apreciar realmente al cine? Al parecer en la década de los 2000 se produjo un cambio positivo en la percepción sobre el arte y el oficio del cine nacional.

Existe una razón en particular para que se cree este pensamiento, y es debido a que mientras en países como en Francia se brindan clases desde la primaria de apreciación del cine, en México primero se debe llegar hasta el nivel universitario, después se debe estar estudiando una carrera relacionada con el cine y esperar el momento de llegar hasta el último semestre para apenas empezar a apreciar y entender mejor lo que significa el mundo del cine.

Es por eso que muchos de los grandes directores mexicanos tuvieron la necesidad de migrar del país y presentar su trabajo en el extranjero, obteniendo generalmente gran éxito y reconocimiento internacional. Los

ejemplos más claros en el ramo de los directores, están las figuras de Guillermo del Toro, Alfonso Cuarón y Alejandro González Iñárritu, quienes han logrado asentarse con bastante reconocimiento en Hollywood y el cine internacional.

Aunque también es un hecho innegable que en los últimos años la producción, calidad y cuidado de los filmes mexicanos se ha elevado mucho. A partir de 2002 el promedio anual de la creación de filmes nacionales subió considerablemente a lo largo de la década terminante, ya que se ha mantenido en un promedio de 70 largometrajes anuales, una cifra bastante respetable.

En la década de los 2000 en México se realizaron una serie de películas que alcanzaron un éxito taquillero y fueron alabadas por la crítica nacional e internacional. Esto ha permitido que el cine mexicano, comience con la difícil tarea de recuperar a un público que sigue optando por las superproducciones de Hollywood. Gracias a la alta calidad artística de muchas de estas producciones y a la modalidad de ver películas en esta época digital, el público que aprecia el cine mexicano va en aumento. Películas como *Amores Perros* (2000, Alejandro G. Iñárritu); *Y tu mamá también* (2001, Alfonso Cuarón); *El crimen del padre amaro* (2002, Carlos Carrera); *El Infierno* (2010, Luis Estrada) subieron mucho la calidad y apreciación general del cine mexicano alcanzando gran éxito comercial y crítico.

A pesar de que el cine mexicano da su batalla, aún se ve como un panorama bastante complicado y lejano el poder siquiera competir con la industria *hollywoodense*, la cual, parece que por siempre abarcará por lo menos el 70% del negocio y de la taquilla del cine mundial. Estas cifras predicen e indican que por ahora el cine mexicano tendrá que limitarse a exhibirse únicamente por el amor al séptimo arte.



# **Capítulo 2**

## **La evolución del cine en innovación tecnológica**



Hoy estamos muy lejos de aquella primera exposición del primer filme presentado por los hermanos Lumière en un pequeño café de París. A través de todos esos años el cine como tal, la industria cinematográfica, y la manera de hacer cine, han evolucionado de una manera impresionante. Mostrando notables avances en diversas técnicas de efectos y estructuras narrativas que en aquellos años en Francia formaban parte solamente de la poco creíble imaginación de un niño.

Ahora los avances cinematográficos detrás de cámaras, en montaje, en producción y post-producción han logrado que ya sea posible realizar películas que son en su totalidad animadas, es decir, largometrajes hechos completamente en animación por computadora, y que por ejemplo tienen como protagonistas a unos juguetes que hablan (*Toy Story, 1995*).

También en los filmes de la actualidad se puede apreciar como un hombre logra esquivar balas en cámara lenta (*Matrix, 1999*), que pueden transportar a otros mundos sin la necesidad de abandonar la sala, ayudados con la técnica o el formato de la tercera dimensión (*Avatar 2009*), o nuestras pupilas y oídos se pueden deleitar con los efectos visuales (creados literalmente en maquetas y escenarios reales), combinados con la maravillosa banda sonora que marcaron la pauta para crear cine de ciencia ficción, y que esas técnicas se siguen utilizando en las películas actuales de la franquicia más exitosa de todos los tiempos. (*Star Wars, 1977*).

Esa evolución en el séptimo arte es la que se verá a lo largo de todo este capítulo, citando la historia de cada una de estas cuatro históricas películas, y digo históricas ya que, cada una marcó el inicio, o el primer paso en sus diferentes ámbitos, cada una se atrevió a realizar algo nuevo, algo nunca antes visto, creando incluso ellos mismos la tecnología necesaria para que sus proyectos se vieran exactamente como se tenía en mente, presentando de igual manera sus innovaciones y aportes al mundo de la cinematografía, y su influencia en otros filmes, directores y espectadores alrededor del mundo.



## **2.1.- El cine computarizado. La evolución en animación de Pixar a través de *Toy Story***

Con lo que vemos en el cine de hoy es difícil imaginar como las personas que vieron la primera película de *King Kong* (1933) quedaron maravilladas con los efectos especiales de aquella película, la cual fue una de los primeros filmes de la industria cinematográfica *hollywoodense* en tener efectos especiales.

Hoy basta sólo con ver filmes como *Toy Story* de Pixar que, por cierto, es la primera compañía basada en animación por ordenador especializada en la producción de gráficos en 3D fundada por nada más y nada menos que el famoso visionario Steve Jobs, para darnos cuenta de los enormes avances cinematográficos y de entretenimiento que el hombre ha logrado desarrollar a través de los años.

La animación es algo que ha venido mejorando su calidad casi a la par de la tecnología. En un principio solían hacerse imágenes en blanco y negro, en imagen por imagen y dibujo por dibujo manualmente. Después surgiría la técnica de animación de acetatos pintados con acrílicos pintados, sobre fondos antes realizados. Esta técnica fue utilizada por primera vez por *Walt Disney* en *Blanca Nieves* (1937).

La animación tiene varias características, en el aspecto externo se debe tomar en cuenta la calidad de la animación en sí, por lo que se debe definir cuantas imágenes por segundo se quieren. En el aspecto interno se debe tomar en cuenta la aceleración y desaceleración, tiempo y movimiento, acción y reacción, anticipación y la secuencia misma.

Una animación está hecha con base en una secuencia de dibujos su cantidad depende de la calidad que se desee. Lo que vemos es una imagen tras otra, pero al ser pasada con una velocidad adecuada el ojo ve la secuencia de la animación y la mente y la imaginación componen la secuencia.

La animación por computadora se puede definir como un formato de presentación de información digital en movimiento a través de una secuencia de imágenes o cuadros creados o generados por computadora.

Una característica importante de la animación por computadora es que permite crear escenas tridimensionales, que a diferencia de la animación que es dibujada a mano, permite cambiar el ángulo de la cámara, y con esto ver otra parte de la escena.

Otra ventaja que tiene la animación por computadora sobre la animación convencional es que se pueden reutilizar partes de la animación por separado, ya que la escena puede cambiar mucho simplemente modificando el ángulo de la cámara. Es decir, si hay una serie de elementos que se mueven de forma similar, entonces se puede hacer que cada uno de ellos tenga ligeros movimientos independientes además del movimiento del grupo, de esta manera la animación logra un efecto mucho más dinámico.

La animación por computadora en 3D solamente difiere de las otras animaciones, específicamente en la realización. Para hacer una animación en 3D se debe pasar por todo el proceso de animación y tomar en cuenta sus características.

Primero después de que se tiene todos los pasos de la animación tradicional, lo que sigue es moldear a los personajes y todo lo que vaya a aparecer en la animación, y luego se debe aplicar textura a cada uno de los elementos. Después se le debe dar la iluminación adecuada a los ambientes. Después el movimiento deseado para cada uno de los elementos. Para finalmente guardar imagen por imagen y luego editarlas para obtener la animación final.<sup>18</sup>

El cine como industria creativa ha utilizado los avances innovadores de la tecnología para complementar el sentimiento, el profesionalismo, la sagacidad y el talento que construyen una buena producción cinematográfica. De esta manera los grandes estudios cuentan con grupos de investigación científica y tecnológica para el desarrollo de ideas fantásticas, con veracidad acreditada por la ciencia.

---

<sup>18</sup> Análisis y características de la animación: capítulo 2, [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/ldg/barona\\_c\\_a/capitulo2](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldg/barona_c_a/capitulo2), 27,04,2016.

Tanto ha ayudado la computadora con la implementación de gráficos que podemos disfrutar del tan mencionado cine 3D que nos hacen sentir ser parte de la película mostrándonos esta otra "dimensión".

Como antecedente del cine computarizado se debe mencionar a John Whitney quien fue un animador estadounidense, compositor e inventor, y es conocido como el padre de la animación por computadora. En los años 50, él y su hermano James crearon una serie de películas experimentales con un dispositivo creado por ellos a partir de una antigua computadora análoga llamada *Predictor Kerrison*, la cual estaba conectada por motores para controlar el movimiento de las luces e iluminar objetos, siendo éstos los primeros ejercicios de control de fotografías en movimiento.

Hacia finales de los 50 y principios de los 60, el inicio de la computación se fue popularizando a lo largo de varias organizaciones y universidades, lo cual trajo como consecuencia que un mayor número de equipos fueran mejorados con pantallas, abriendo así nuevos horizontes para la experimentación.

En 1968 un grupo de físicos y matemáticos soviéticos con Nikolai Konstantinov al mando crearon un modelo matemático para determinar el movimiento de un gato. Con la ayuda de una computadora BESM-4, idearon un programa capaz de resolver ecuaciones diferenciales ordinarias para dicho modelo. La computadora devolvía el resultado de cientos de posiciones en papel utilizando los símbolos del alfabeto y después eran filmados en una secuencia, lo cual dio origen al primer personaje animado, el andar de un gato.

La primera máquina que alcanzó fama en los medios fue *Scanimate*, una computadora análoga diseñada y construida por Lee Harrison de la Corporación de Imágenes Computacionales en Denver. A partir de 1969, los sistemas *Scanimate* fueron utilizados para producir varias de las animaciones vistas en comerciales y títulos de series de la época. Era capaz de crear animaciones en tiempo real lo que significó un gran avance en esos momentos.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Historia de la animación por computadora, <https://3dtrain.wordpress.com/2014/09/03/historia-de-la-animacion-por-computadora/>, 27,04,2016.

El primer largometraje en utilizar el procesamiento de imágenes digitales fue en 1973 con *Westworld*, una película de ciencia ficción en la cual varios robots humanoides conviven con los humanos para proveerlos de entretenimiento.

La primera vez que se utilizaron imágenes en 3D fue en la secuela de *Westworld* titulada *Futureworld* (1976), en ella se mostró una mano y rostro generados por computadora. Y la tercer película en usar tal tecnología de animación por computadora fue *Star Wars* (1977), escrita y dirigida por George Lucas, en las tomas de la *Estrella de la Muerte*, la mira de las computadoras de las naves *X-wing* y el famoso *Halcón Milenario*.

La primer película en hacer un uso extensivo del *CGI* que se traduce como imágenes cradas por computadora fue *Tron* (1982), este film es recordado por marcar el inicio de una nueva era para los efectos especiales en la industria del cine, aunque en total fuesen utilizados apenas 20 minutos de animación, principalmente en las escenas que muestran al mundo virtual y en vehículos como motos de luz, tanques y naves.

En la década de los noventa la técnica *CGI* había crecido lo suficiente para buscar llegar a otros medios como el cine y televisión, por lo que en 1991 fue uno de los mejores años para la animación, con dos películas que usaron esta técnica.

La primera fue *Terminator 2: el juicio final* (1991) de James Cameron, la cual atrajo la atención del público con el uso de la técnica *CGI*, lo que permitió animar a los dos robots *Terminator*. La mayor parte de los efectos en *Terminator* corrieron a cargo de *Industrial Light & Magic*, siendo éste el proyecto *CGI* más ambicioso luego de la aclamada cinta *Tron* en 1982.

Para 1993 se logró otro avance gracias a Steven Spielberg con *Jurassic Park*, en la cual se logró integrar modelos 3D de dinosaurios con modelos *animatronics* a escala. Los animales *CGI* fueron creados en *Industrial Light & Magic*. Luego de su estreno el director comentó que “se había cruzado una línea, por lo que las cosas no volverían a ser las mismas.”

Pero la historia de la cinematografía de animación por computadora cambiaría realmente hasta el año de 1995 cuando se crearía el primer largometraje hecho

completamente en efectos por ordenador, *Toy Story*, y el cual sería un gran éxito a nivel mundial.

Fue dirigida por John Lasseter, co-fundador de *Pixar*, quien antes había trabajado como animador en *Disney*, él comenzó su carrera en *Pixar* con cortos como *Luxo Jr.* (1986), *El Sueño de Rojo* (1987), y *Tin Toy* (1988), el cual también fue el primer cortometraje animado por computadora en ganar un Premio de la Academia.

A partir de la realización de *Toy Story* (1995), se marcó el inicio de una nueva etapa en la historia del cine computarizado, la era de las películas hechas en 100% en tercera dimensión. Es a partir de aquí que muchas tecnologías fueron desarrolladas gracias a ese objetivo y muchas empresas comenzaron a surgir, para cumplir ese objetivo.

*Pixar* evolucionó al cine, no sólo haciendo el primer largometraje hecho completamente con animación por computadora, sino que con *Toy Story* revolucionaron los procedimientos y características que la hacen un auténtico modelo a seguir para las nuevas generaciones que intenten realizar producciones cinematográficas de esta índole y tal vez de muchas otras.

Como ejemplos de esta situación se puede observar que *Pixar* a través de *Toy Story* sentó las bases y las reglas para una animación más realista, variando el peso y el tamaño de los objetos, aparentando también ser de un material específico cambiando sus texturas.

Además de que pusieron especial atención a la forma y manera en la que se mueven los objetos, (en este caso los juguetes, que son objetos pero que están vivos). Por lo tanto llegaron a la deducción que en la vida real los cuerpos se mueven como resultado de sus pensamientos, todos los movimientos que realizamos dependen tanto de nuestra personalidad como de nuestro carácter, estado de ánimo, factores físicos, entre otras cosas.

Cada movimiento real o animado se realiza por una razón, ya que si el objeto se mueve de manera desordenada y sus acciones no tienen relación, se volvería muy obvio predecir que es un animador quien se encuentra coordinando esos movimientos en el personaje u objeto animado.

También en este filme ve claramente que los animadores conocían a la perfección las formas en las que actúan los cuerpos, ya que anticipaban los movimientos de los juguetes, ya que éstos eran guiados por los ojos o la cabeza, ya que al desplazarse primero se mueven estas partes del cuerpo y después el resto. O cuando algo externo chocaba contra algún personaje primero movían el cuerpo y después la cabeza, por la misma fuerza de impacto.

El proceso que normalmente utiliza *Pixar* para crear sus animaciones se compone de cuatro etapas principales: 1.- El desarrollo, que es crear el guion de la historia que se va a contar. 2.- Preproducción, es aquí en donde se direccionan los retos técnicos y se ponen en forma. 3.- Producción, tal vez la parte más complicada de todo el proceso, es la etapa que lleva años y mucho trabajo de muchas personas para su realización, ya que crean la película en sí de una idea a algo materia y físico. 4.- Post producción, la etapa final del proceso, aquí se pulen los detalles inconclusos o finales de la película, se arreglan algunas escenas en iluminación, en audio o incluso en las voces grabadas de los actores de doblaje.<sup>20</sup>

Para entender mejor este proceso, primero se presenta una idea por parte de los empleados del equipo, a veces se presentan varias de una misma historia para hacer un balance entre éstas. Luego se hace una versión dibujada de la historia, o un *Story Board*. Posteriormente se graban las voces de los personajes del filme.

Después el editor comienza a hacer los llamados *Reels*, que son videos utilizados para limpiar las secuencias del *Story Board*. Se crean las ilustraciones del mundo y los personajes, también los sets, imágenes, superficies, colores, iluminación, entre otras cosas.

Luego se articulan y esculpen los modelos a mano, se crean los sets realmente, se hacen las coreografías de los personajes en el set, y se utiliza una cámara virtual que captura la emoción y el punto de la historia en cada

---

<sup>20</sup> Capítulo III. Animación por computadora,  
[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lis/suarez\\_r\\_pk/capitulo3](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/suarez_r_pk/capitulo3), 27,04,2016.

escena. Se producen varias versiones para que el departamento de edición elija la mejor.

Posteriormente se anima la escena, con el *software de Pixar*, se crean los movimientos y expresiones faciales para cada escena. Esto se elabora con los controles de una computadora que crea las escenas intermedias que el animador ajusta si es que es necesario, luego se produce trabajo de sombreado sobre sets y personajes, para determinar su forma. Luego se procede con el *rendering* de los datos que es finalizar imagen por imagen en la computadora guardándolas, traduciendo la información de muchas escenas y tomas en un solo archivo.

Finalmente se dan los toques finales a las escenas. Los editores ven la película completa y añaden música y otros efectos de sonido. Los encargados de los efectos de animación, añaden los efectos especiales y el departamento de fotocencia graba las imágenes digitales a una película o al formato adecuado para su proyección.

Así es como la productora *Pixar- Disney* no sólo creó la primer película animada por computadora en el año de 1995 con *Toy Story*, sino que evolucionó para siempre la animación por computadora en sí, marcando el camino para sí mismos, para muchas otras empresas o para proyectos independientes, y para el mundo entero para la realización de infinidad de productos hechos por animación, abriendo también la puerta mental de la creatividad de las sociedades contemporáneas. Haciéndose valer de un éxito y reputación a nivel mundial que a lo largo de la historia se ha visto en pocas ocasiones.

## **2.2.- La ficción supera la realidad. El progreso cinematográfico en el filme *Matrix***

El cine de ficción es aquel que finge, que fabrica y presenta historias no reales, que narra relatos inventados, imaginados, crónicas que nunca han sucedido y que para ser contadas requieren de la participación de actores y actrices que interpretan personajes siguiendo un guion.

Sin embargo para el cine de ciencia ficción es fundamental el uso, casi excesivo de efectos especiales, ya sea de manera práctica y real o costosos e irreales hechos a través de una computadora, pero primero se definirá lo que son en realidad estos aditamentos extra a la película.

Los efectos especiales son algo ya muy presente en la actualidad. Cada vez están más demandados y son más usados en nuestro cine actual. Los efectos especiales son una variedad y conjunto de técnicas, creadas para darnos una visión fantástica de la realidad, haciendo desaparecer la barrera entre la realidad y la imaginación, y darnos la posibilidad de vivir durante unos momentos en un mundo lleno de fantasía a través de la gran pantalla.

Los efectos especiales son un arte y una ciencia. La ciencia implica la comprensión de cómo lo audio-visual de las partes sensoriales de nuestro cuerpo y el cerebro, perciben el mundo que nos rodea; mientras que el arte implica el uso de la información de forma estratégica para engañar a nuestro sistema sensorial.

Los efectos especiales forman una parte esencial de la ciencia y del arte de la cinematografía. Todo tiene una lógica relación, porque para realizar estos grandes e impactantes efectos especiales de hoy en día, y que lleguen a llamar nuestra atención, se necesitan unos previos estudios de cómo conseguir esto, con las diferentes herramientas que nos deja la ciencia y con un armonioso y exacto acabado estilístico.

Este sistema estilístico constituye la naturaleza artística de los efectos especiales, por la que guían nuestra atención y nos hacen vivir en un mundo lleno de fantasías y a su vez construir nuestra respuesta emocional hacia la



película. El sistema estilístico está compuesto por la puesta en escena, el sonido, la fotografía y el montaje. Por ello es tan importante este sistema, porque es el que ayuda a captar mejor la situación o el contenido de la película, quedando así grabadas algunas de las escenas más significativas para el espectador.<sup>21</sup>

Como punto de comparación se debe mencionar que existen de igual manera los “efectos especiales mecánicos” éstos se crean delante de una cámara o digitalmente en un momento posterior, y existen diferentes ámbitos como la creación de fenómenos naturales como la lluvia, la nieve, las tormentas, etc. Para estos efectos se suelen emplear grandes ventiladores con potentes motores y grúas desde donde hacen caer chorros de agua en las escenas que lo precisen, también utilizan nieve falsa y, mediante imágenes generadas por computadora, son capaces de crear dramáticos tornados.

Otro ejemplo es la creación de efectos explosivos, implican un gran peligro, por lo que es preciso adoptar severas medidas de seguridad para evitar un desastre. El pirotécnico es quizá la persona más preocupada por la seguridad de todo el equipo fílmico. Provocar explosiones con intervención de la pólvora, petróleo y propano, y se asegura de que nadie sufra daños, es una tarea que exige una minuciosa exactitud. Además, muchas explosiones sólo pueden hacerse una sola vez, por lo que el control del tiempo ha de ser perfecto.

La mayoría de estos efectos especiales se controlan con fulminantes electrónicos por lo que la explosión es calculada al segundo desde una distancia segura, en especial cuando hay actores o dobles, como cuando se realizan escenas que tengan que ver con fuego real; se controla con mucho cuidado y se utilizan geles y trajes especiales. Para crear las llamas se suele utilizar un dispositivo conocido como barra de fuego que funciona con gas y unos reguladores que controlan la altura de las llamas.

Pero tal vez los ejemplos más representativos, recordados y reconocidos por expertos y público en general de efectos especiales mecánicos sean el uso de

---

<sup>21</sup> Diseño Gráfico en cine. Efectos especiales, <https://diloengrafico.wikispaces.com/Dise%C3%B1o+Gr%C3%A1fico+en+cine.+Efectos+especiales,2,05,2016>.

modelos a escala real y la “animatrónica”, en los cuales se confía plenamente en las habilidades de los artesanos de las marionetas y de los expertos en “animatrónica” mencionada. Se necesita un amplio abanico de técnicas para dar vida a los diversos personajes que se piden para cada filme. Un método primitivo es el de parar la imagen donde se mueve la marioneta en cada fotograma. Otro método consiste en mover a los personajes con varillas ligeras y flexibles controladas electrónicamente, esto fue utilizado por primera vez en la película *Jurassic Park* (1993).

Por su parte la “Animatrónica” permite compartir amistosamente la pantalla con dinosaurios, dragones, alienígenas y gorilas, entre muchas otras criaturas ya sean reales o fantásticas con algún actor. Siendo este el arte de crear criaturas electrónicas y mecánicas que responden al control remoto, esta técnica crea lo increíble sin necesidad de entrenadores especiales, ni tomas repetidas. Las criaturas pueden tener el aspecto de un animal común y corriente, como el de un perro o hacer un animal extinto como un dinosaurio.

Sin embargo, dar vida a animales como lo es un dinosaurio cuesta meses de preparación a cargo de técnicos y titiriteros expertos. Una vez en el estudio, se les equipa con alambres, varillas, armazones metálicos y sensores electrónicos para crear la ilusión de un animal vivo que respira, camina, tiene piel, garras, y dientes reales. Para crear estos efectos también se utilizan varias técnicas, incluyendo escenarios, decorados gigantes y el uso de la pantalla azul.

Otro elemento importante, más bien fundamental, de este tipo de efectos es el maquillaje, el cual no se reserva solamente para actrices hermosas y atractivas. A veces se necesitan maquillajes especiales para crear monstruos o personajes fantásticos. Muchas veces los actores pasan cinco o seis horas en el sillón de la ala de maquillaje para que les transformen las facciones mediante máscaras de látex, yeso, falsas cicatrices, u otros elementos, lentes de contacto de color, pelucas, etcétera.

Como definición podríamos decir que los efectos especiales son esas técnicas, ya nombradas anteriormente, que se usan en las películas para dar apariencia de realidad a ciertas escenas. Actualmente estos efectos especiales

constituyen una actividad especializada dentro de la gran industria que es el cine, que se nutre de la ciencia y desarrolla a la par los avances tecnológicos.

*Matrix* (1999) fue una de las cintas más evolutivas en el sentido técnico, estructural y de contenido. Esta cinta cambió el modo de hacer películas de ciencia ficción para todo el mundo.

La cinta fue realizada por una pareja de directores, que en ese tiempo eran casi desconocidos, los hermanos *Wachowski*, realizarla costó 65 millones de euros pero recaudó casi 500 millones solamente con las ganancias obtenidas en los cines; logró obtener cuatro premios *Oscar*: mejores efectos visuales; mejor montaje; mejor edición de sonido y mejor banda sonora. Vendió un millón de copias de su edición en DVD, y revolucionó el lenguaje cinematográfico con efectos y maneras de rodar imitados posteriormente hasta la saciedad. Además de que sus innovaciones se dejaron sentir en la moda y la publicidad de todo el orbe.

A inicios de la década del 2000 comenzó la “cinematografía virtual”, siendo consideradas las películas *Matrix Reloaded* y *Matrix Revolutions* las primeras que contaron con un diseño tan convincente que era difícil distinguir si en una escena había actores reales tomados con una cámara convencional o modelos con simulaciones de cámara.

Esto fue en parte a que algunas escenas se reconstruyeron y se trabajaron dentro de un ambiente virtual; como la escena de la pelea final entre *Neo* y el *Agente Smith*, la cual si hubiese sido filmada únicamente con pantallas verdes, hubiese tomado mucho tiempo para una escena de pocos minutos.

Tras el hallazgo que supuso la cámara que permitía captar imposibles movimientos giratorios de 360 grados sobre un objeto o persona, la cual fue construida específicamente para la cinta y bautizada como *Bullet Time*, y que fue copiada en producciones como *Los ángeles de Charlie* (2000), *Tigre y dragón* (2001) y parodiada hasta en una película infantil como *Shrek* (2001), los directores *Wachowski* han decidido crear secuencias que no pueda plagiar nadie, bueno a no ser que tenga el tiempo y el dinero necesarios para ello.

*Bullet time* (traducido del inglés, Tiempo bala o Efecto bala) es un concepto introducido recientemente en el cine y videojuegos actuales. Consiste en una extremada ralentización del tiempo para permitir ver movimientos o sucesos muy veloces (como el recorrido de una bala). También es usado para crear efectos dramáticos, como en la película *Matrix*. A lo largo de los años la técnica ha sufrido variaciones que han permitido perfeccionarla.

Inicialmente el efecto bala era creado a partir de una serie de cámaras de fotografía fija colocadas cada una apuntando al sujeto desde posiciones diferentes y con escaso espacio entre ellas. Se realizaban múltiples fotografías desde ellas y posteriormente la imagen se montaba como una sucesión de fotogramas en la cual se intercalaban las imágenes sacadas por las sucesivas cámaras.

De esta manera se daba la apariencia de que la cámara se movía siguiendo las posiciones de las cámaras. Dado que se sacaban muchas fotografías por segundo, al ser reproducidas posteriormente a 24 fotogramas por segundo se consigue la sensación de cámara lenta.

Posteriormente la técnica fue mejorada utilizando cámaras de vídeo de alta definición y postproducción digital. Esta técnica resulta mucho más sencilla de utilizar con imágenes completamente generadas por ordenador, como en videojuegos, películas de animación en tres dimensiones.

Sin embargo, este efecto visual que utiliza esta técnica donde la velocidad, que permite al ojo humano seguir la trayectoria de una bala, fue popularizada considerablemente por la película *Matrix*.

Otra innovación que creó la cinta *Matrix* para el mundo fue la llamada "cinematografía virtual", ya que en algunas películas de imagen real se utiliza una técnica mixta que mezcla las imágenes reales tomadas mediante el sistema descrito con imágenes generadas por ordenador que sustituyen a algunos o todos de los elementos grabados para conseguir efectos más espectaculares.

Michel Gondry inventó esta técnica, la utilizó en 1995 en el videoclip "*Like A Rolling Stone*" de los *Rolling Stones* así como también en una publicidad para

Smirnoff en 1997. Además, se llevó por primera vez al cine al año siguiente en la adaptación de la serie televisada "*Perdidos en el espacio*" (*Lost in Space*) de Stephen Hopkins.

Esta técnica conocida como la "cinematografía virtual" se perfiló como la mayor innovación del film, ya que elimina la posibilidad, a simple vista o para el ojo del espectador, de reconocer qué objeto o personaje ha sido creado por computadora.

Para ejemplificar mejor el uso de esta innovadora técnica, vemos en la segunda parte de la trilogía llamada *Matrix Reloaded* (2003), que el protagonista o héroe de la historia, en este caso *Neo*, se enfrenta a 100 "agentes Smith". Pues bien, sólo uno de ellos es el actor, los otros son copias tridimensionales exactas. Lo que se convierte en algo bastante significativo y digno de resaltar, ya que ese tipo de avances significaron una nueva manera de realizar cine de ficción a través de los efectos especiales.

El complejo proceso para obtener estas réplicas se realizó gracias a cinco cámaras digitales de alta resolución, tan sofisticadas que registran detalles como los poros de la piel. El actor interpreta la escena, captada por las cámaras, y la información se vuelca en un ordenador. Un programa calcula sus movimientos en los ángulos que no se han registrado y se reproduce. De esta forma se ha conseguido otra impactante secuencia: Neo corriendo a más de 2.000 kilómetros por hora.<sup>22</sup>

*Matrix* fue una revolución tecnológica y una guía para el departamento de efectos especiales de las películas de ciencia ficción en el mundo. Ya que fue de las primeras películas del nuevo milenio que se atrevió a presentar elementos nunca antes vistos para el espectador a través de su historia de realidad virtual y sus efectos que para ese entonces representaban una confusión entre la imaginación y la realidad.

---

<sup>22</sup> "The Matrix", la revolución que no cesa,  
<http://www.elmundo.es/magazine/2003/188/1052051547.html>, 2,05,2016.

### 2.3.- La visión estereoscópica de *Avatar* y su impulso del formato 3D en el nuevo milenio

*Avatar* es una de las películas realizadas recientemente, es decir en la última década, específicamente en el año de 2009, por la industria cinematográfica más poderosa del mundo, la *hollywoodense*, y se encuentra en la lista de los films más taquilleros y vistos de todos los tiempos y que al mismo tiempo revolucionó al cine con su técnica de grabación llamada *Motion Capture* o Captura de Movimiento, su despertar en el formato de tercera dimensión y su cámara de visión estereoscópica.

Fue una película realizada por el director James Cameron, tenía un presupuesto aproximado de un poco más de doscientos millones de dólares, aunque recuperó la inversión casi de inmediato ya que tan sólo en su día de estreno el 18 de diciembre del 2009, logró una recaudación de aproximadamente 27 millones de dólares, aumentando esta cifra hasta los 241 millones tras su primer fin de semana en taquilla.<sup>23</sup>

Diecisiete días después de que se estrenara, se convirtió en la película que más rápido ha alcanzado la cifra de mil millones de dólares en recaudación y, transcurridas tres semanas, se situó como la película con mayor recaudación de todos los tiempos, superando así a *Titanic* (1997), que por cierto, curiosamente, también fue dirigida por James Cameron.

*Avatar* consiguió superar esa marca en menos de seis semanas, convirtiéndose en la película más taquillera de la historia del cine hasta la fecha, logrando además ser la primera película en sobrepasar la barrera de los 2.000 millones de dólares en recaudación. Además de ser nominada al premio Oscar para mejor película del 2009. Y de haber ganado los premios Oscar para las categorías de mejores efectos visuales, mejor dirección de arte y mejor fotografía.

Su revolución cinematográfica fue tal que se tuvo que aplazar el día del estreno mundial para que gran parte de las salas de cine tuvieran la oportunidad de

---

<sup>23</sup> All time worldwide openings, <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/worldwideopenings.htm>, 7,05,2016.

instalar proyectores en formato 3D para tener una óptima reproducción del filme ante los diferentes espectadores de todo el mundo.

El director de estos filmes siempre ha mostrado una gran actitud en cuanto a desarrollo y progreso tecnológico en el ámbito cinematográfico así como lo mencionó en una entrevista del año 2009:

El único cambio radical entre el ahora y el cuándo lancemos la segunda película de *Avatar*, es que quiero filmar desde un principio a una velocidad más alta y proyectarla a una velocidad superior. Quiero deshacerme del movimiento artificial asociados con la exhibición a 24 cuadros por segundos. Debido a que las películas están muy atrasadas en más de un siglo.<sup>24</sup>

Pero esta revolución cinematográfica del film *Avatar* se logró en gran medida gracias a sus innovaciones tecnológicas para los efectos especiales que impresionaron hasta a los más críticos y expertos de cine.

La primera gran técnica que se utilizó para esta película fue la llamada “captura de movimiento” que antes fue utilizada para filmes como *El señor de los anillos (2001)*, aquí el director Peter Jackson utilizó el primer sistema de captura de movimiento en tiempo real, lo que permitió al actor Andy Serkis animar el modelo 3D de su personaje llamado *Gollum* en directo como si estuviera vivo. Además de otras producciones que utilizaron esta técnica como *Piratas del caribe: El cofre de la muerte (2006)*, *Happy Feet (2006)*, y más recientemente *Los Vengadores (2012)*, y *El Planeta de los simios (2014)*.

Pero primero se debe definir lo que es la captura de movimiento, o también conocida como *Motion Capture* o simplemente “mocap”. Es una técnica que sirve para almacenar movimientos digitalmente. Se basa en la técnica de la

---

<sup>24</sup> Las innovaciones tecnológicas de las secuelas de Avatar, <https://salondelmal.com/2010/10/30/las-innovaciones-tecnologicas-de-las-secuelas-de-avatar/>, 7,05,2016.

fotogrametría que determina las propiedades geométricas de los objetos y las situaciones especiales de seres vivos a partir de imágenes fotográficas.

Los primeros experimentos con esta técnica fueron en 1867, cuando el fotógrafo Eadweard Muybridge investigaba el movimiento de humanos y animales, los cuales aún son usados como referencias por muchos animadores. Antes de que existiera el Mocap, en el registro de movimientos se utilizaba un *rotoscopio*, en el cual el animador ponía la cinta en la que se encontraba el actor moviéndose, y la usaba como guía para dibujar a mano nuevamente cada cuadro.

En los últimos años el *Motion Capture* se implementó en el cine y en su afán de continuo mejoramiento logra mostrarse con gran esplendor en la película Avatar, donde ayuda a los animadores a contar una historia de manera increíble. Básicamente lo que se necesita para realizar este tipo de captura de movimiento es un traje con sensores de movimiento, 6 cámaras de captura y un ordenador con un programa como ARENA, *Motion Builder*, *Poser*, etc.

Los precios para lograr este efecto cinematográfico lamentablemente no son baratos ya que oscilan entre \$6,000 y \$17,500 dólares de acuerdo a la cantidad de cámaras que estés necesitando. El concepto que se aplica es siempre el mismo. Una cámara que interpreta los sensores y los traduce a formato digital.

La *Motion Capture* se utiliza esencialmente para conseguir una captura de movimientos faciales de los actores, para obtener esto se usa una cámara de vídeo en miniatura que se acopla a una especie de casco lo que permite adquirir imágenes de un actor que lleva unos marcadores reflectantes especiales sobre el rostro.

Mediante técnicas de visión artificial, se detecta la posición de cada marcador en la cara del actor y se asocia este movimiento con unos puntos de referencia en un modelo 3D sintético disponible previamente. Cuando los marcadores físicos en la cara del actor se mueven, el sistema de visión artificial detecta el movimiento que a su vez es convertido en un movimiento proporcional del marcador en el modelo sintético. Entre 20 y 100 cámaras situadas en las



paredes y el techo del estudio captan los movimientos con iluminación infrarroja.

Puesto que las imágenes son tomadas a alta velocidad mediante una cámara especializada, el movimiento sintético obtenido reproduce con una alta fiabilidad el movimiento real del actor, con lo que es posible realizar animaciones tridimensionales de alta calidad en un tiempo récord.<sup>25</sup>

Un actor utiliza marcadores en el cuerpo cercanos a cada articulación, con el fin de identificar el movimiento según la posición y ángulo de cada marcador. Existen distintos tipos de marcadores como, luces, reflectores, LEDs, infrarrojos, inertes, mecánicos, inalámbricos RF, y se pueden llevar como un traje completo o pegados directamente al cuerpo del actor.

Algunos sistemas son tan detallados que incluyen marcadores para el rostro y los dedos capaces de capturar expresiones mucho más sutiles. La computadora registra la información de los marcadores, para después ser utilizados por la computadora para animar un modelo ya sea 2D o 3D; también puede usarse para seguir el movimiento de una cámara.

Por otra parte, la *Motion Capture* puede combinarse en un futuro con las nuevas tecnologías que usamos a diario aunque todavía falta algo de evolución aunque ya se hacen posibles nuevas opciones no contempladas anteriormente. Esto es especialmente interesante en el ámbito de aplicaciones basadas en la infraestructura de Internet que a pesar de las mejoras alcanzadas en los pasados años, se encuentra muy lejos de proporcionar los requisitos mínimos requeridos por los sistemas de videoconferencia tradicionales.

La captura de movimientos puede reemplazar en algunos aspectos a un animador experimentado, sin embargo aún no es capaz de crear movimientos exagerados comunes en la animación y los cuales resultan imposibles de interpretar con actores.

---

<sup>25</sup> AVATAR (captura de movimiento avanzada en entornos animados foto-realísticos), <http://dmi.uib.es/~paco/avatar.html>, 10,2,2016.

Como por ejemplo al final de los créditos en la película de Pixar *Ratatouille* (2009) un recuadro garantiza que fue hecha “100% animación pura, sin *Motion Capture*”, aunque muchos defensores indican que el buen uso de la técnica involucra que el resultado lo puedan ajustar manualmente los animadores.

Sin embargo, en 2010, la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas (AMPAS) en Estados Unidos, declaró que la técnica de captura de movimiento no sería considerada para “Mejor Película Animada”, argumentando que la captura de movimientos no es una técnica de animación por sí misma. Aunque creo que lo que importa es la evolución de los procesos de animación de los filmes para entregar cada vez mejores resultados para el público en este aspecto.

Pero la “captura de movimiento” no fue la única que volvió a traer a la vida la película de *Avatar* en los mercados y producciones cinematográficas, también evolucionó, la hasta entonces, poco explorada técnica del cine en formatos de tercera dimensión. La aceptación del público con este formato de producción y exhibición nunca ha sido tan grande, una tan grande que ha pasado de una nueva moda a instaurarse como algo prolífico y duradero.

El primer sistema de cine en 3D que se patentó fue en 1890 y lo realizó William Freese-Greene. El siguiente paso dado por Frederick Eugene Ives llegó diez años después con su cámara de dos lentes. Más tarde llegaría la separación de la imagen basada en dos colores, en la que se introducía el concepto de las gafas con cristales de dos colores que todos asociamos a las tres dimensiones. Habría que esperar hasta 1922, concretamente el 27 de septiembre, para ver la primera película en 3D en salas comerciales titulada *The Power of love* usando el sistema de dos proyectores.

*Bwana Devil* fue la primera película en 3D a color y el primer gran éxito de taquilla, aunque la comodidad no era precisamente su máspreciado valor, teniendo que interrumpir la proyección para ajustar el sistema ideado por M.L. Gunzberg, que consistía en dos rollos de película que debían proyectarse al

tiempo y perfectamente sincronizados, cosa que no siempre ocurría. Además el efecto tridimensional solo se lograba en los asientos centrados, y a menudo las gafas causaban dolores de cabeza en los espectadores.<sup>26</sup>

Durante la mayor parte del siglo XX el cine en 3D fue utilizado por vanguardistas, cineastas independientes y, esporádicamente, directores de renombre, como fue el caso de Alfred Hitchcock con su *Crimen perfecto* (1954). A pesar de todo, en la segunda mitad del siglo, el 3D pasó rápidamente a ser sinónimo del cine de serie B, la ciencia-ficción y los autocines. No fue hasta el segundo gran *boom* en los 80, con películas como *Jaws 3-D* (1983) o la tercera parte de *Viernes 13* que se volvería a poner de moda este sistema de exhibición, con más de una película taquillera en su haber.<sup>27</sup>

No obstante, el 3D siempre se ha visto como algo más infantil, asociándose a esas gafas rojas y verdes, muy usadas en otros ámbitos fuera del cinematográfico, como en cómics o libros. Posiblemente, por este aspecto infantil, se ha mantenido un número de estrenos en 3D para algunas películas de animación, aunque de manera minoritaria.

Antes incluso de “la revolución de James Cameron” con su historia sobre Pandora, *Disney* ya estaba estrenando películas con éxito en este formato, como es el caso de *Bolt* (2008). Pero sí, evidentemente, Cameron consiguió implantar de nuevo el 3D, gracias a una película rodada con la última tecnología existente para crear este efecto. Además, las gafas evolucionaron hasta mejorar mucho desde esas primitivas lentes con montura de cartón. Desde 2009 hasta hoy el número de producciones estrenadas en 3D ha crecido espectacularmente, con cada vez más salas que exhiben en este formato.

Pero tal vez la mayor innovación que despertó el film *Avatar* fue la visión estereoscópica la cual es la integración de imágenes reales y virtuales de la película en tiempo real, es decir mientras se filma con los actores a través de

---

<sup>26</sup> Historia del cine en 3D, <http://www.xataka.com/otros/historia-del-cine-3d>, 7,05,2016.

<sup>27</sup> La esencia del cine: el cine en 3D, <http://papeldeperiodico.com/2013/02/la-esencia-del-cine-el-cine-en-3d/>, 7,05,2016.

una cámara especial se ve el mundo virtual automáticamente, esta técnica es de tal calidad que es difícilmente distinguible una realidad de otra.

En este avance tecnológico los movimientos de la cámara cinematográfica también pueden ser capturados para posteriormente hacer coincidir su posición real con la cámara virtual, lo que se denomina 'camera tracking'. Así, la cámara virtual verá la misma perspectiva que la cámara real, con lo que la integración de la imagen rodada con un escenario y personajes virtuales roza la perfección.<sup>28</sup>

Las cámaras estereoscópicas cuentan con dos lentes paralelas como si fueran un par de ojos, montados de dos en dos sobre cuatro grúas que se mueven sin producir un sonido. Cada par converge en un mismo punto desde direcciones opuestas, buscando una alineación óptica perfecta: la base de una filmación en 3D. Comparadas con las cámaras tradicionales de cine, estas son bastante pequeñas. De hecho, un operador tiene dos de ellas colocadas en el pecho. Eso es algo que nunca se había hecho antes.

Todas estas innovaciones cinematográficas en el sector de los efectos especiales y de entretenimiento para una visualización más óptima, sirven para que las grandes producciones del cine entreguen proyectos cada vez más realistas, y de más calidad para adentrarnos cada vez más en un mundo de ciencia ficción y de realidad virtual que, parece ser, preferimos cada vez más a nuestra propia realidad.

---

<sup>28</sup> Tecnología de cine. 'Avatar', la fantasía más realista, <http://blogs.heraldo.es/ciencia/?p=841>, 7,05,2016.

#### **2.4.- La influencia del cine adquiere un nuevo significado. Creaciones de LucasFilms y los fanáticos de Star Wars**

A lo largo de todo este capítulo se ha hablado de diferentes filmes que en su labor de producción y rodaje han logrado crear nuevos parámetros y pautas para la realización del cine de animación o de ciencia ficción o la combinación de ambos géneros. Pero al mencionar estos tópicos forzosamente se debe pasar por una de las franquicias cinematográficas más exitosas e innovadoras de todos los tiempos, por supuesto que me refiero a las películas de *Star Wars*.

Esta saga galáctica comenzaría su exitoso camino en el año de 1977, cuando tuvo su estreno en el famoso teatro chino de *Hollywood* una noche del 25 de mayo de 1977, ahí comenzaría una obra cinematográfica que ni su creador, ni los actores, ni el estudio que respaldó el proyecto con incredulidad e incertidumbre, imaginaron la magnitud del impacto social y mercadológico que tendría al convertirse luego de su estreno, en uno de los fenómenos culturales más grandes de la historia del cine.

Aunque de alguna manera George Lucas sabía el potencial de éxito que tenía en sus manos. Prueba de ello es que negoció su sueldo con la *Twentieth Century Fox* a cambio del control creativo de la cinta y los derechos de explotación futura incluyendo secuelas. Esta visionaria decisión (desafortunada para el estudio), lo llevó a crear un imperio comercial que le permitió no sólo convertirse en cineasta independiente y financiar por su cuenta las siguientes películas, sino formar otras exitosas empresas relacionadas con el mundo del entretenimiento.

George Lucas es considerado un visionario del cine. En sus últimas películas ha apostado por el cine digital, tendencia que está siendo respaldada por un sinnúmero de cineastas que vislumbran en las nuevas tecnologías el porvenir de la industria. Un futuro en el que Lucas seguirá presente no sólo dirigiéndose al cine, sino hacia el campo de la animación y la Televisión. Incluso influenciando a entrar al mundo del cine a grandes directores como James Cameron, (director de *AVATAR*, *Titanic*) Jhon Lasseter (director de *Toy Story*, *Cars*, etc.)

Pero su poder de influencia y de marketing en los espectadores de todo el mundo, se ha convertido en un aspecto bastante curioso, pocas veces visto y

digno de ser estudiado. Tal vez ese éxito radique en que la saga de *Star Wars* despertó la imaginación de millones de personas en el mundo y cambió el modo de percibir la experiencia cinematográfica.

A diferencia de las otras grandes sagas del cine inspiradas en libros, videojuegos e incluso atracciones de parques temáticos, el material de *Star Wars* fue totalmente original desde un primer momento gracias a la labor de George Lucas, señor que concibió una iconografía y universo únicos, personajes que ya forman parte de la historia del cine y tramas que, lejos de centrarse solamente en los efectos especiales y la fantasía, también narraban una historia humana mítica.

El guión original de Lucas está basado en elementos básicos de la mitología universal tomando como base la obra de Joseph Campbell “El héroe de las mil caras” (1949), además de los antiguos seriales de Flash Gordon, la cultura japonesa y cintas como 2001: Una odisea en el espacio (1968, de Stanley Kubrick) y La Fortaleza Prohibida (1958, del maestro japonés Akira Kurosawa). Todo ello adaptado al universo de la ciencia ficción y la fantasía en una especie de melodrama telenovelesco espacial, sumergiendo al espectador, como en un acto de magia, a un mundo nuevo con sus reglas y lógica propia.<sup>29</sup>

La influencia mercadológica del cine adquirió un nuevo significado con la llegada o el estreno de una de las películas más exitosas y populares de todos los tiempos: *Star Wars*. El éxito de esta franquicia abrió nuevas posibilidades comerciales siendo el responsable del fuerte marketing que se le da a las películas en la actualidad.

Esta explotación al máximo incluye la venta de licencias para infinidad de productos, juguetes, productos oficiales, productos conmemorativos, series de televisión, especiales, parodias, convenciones anuales, club de fans, negocios de comida, entre muchas otras cosas, referencias que ya forman parte de la cultura general de las personas, asegurando la continuidad de la obra por al menos 10 secuelas más.

---

<sup>29</sup> Star Wars: Entre el mito, la mercadotecnia y la influencia cultural, <http://losamigosdelcine.blogspot.mx/2010/10/star-wars-entre-el-mito-la.html>, 10,05,2016.

La saga de *Star Wars* ha tenido un impacto significativo en la cultura popular moderna, la saga ha influido a menudo en otras obras de ciencia ficción y las técnicas e innovaciones que introdujo han mejorado la realización cinematográfica.

La influencia mercadológica de la franquicia *Star Wars* ha sido tan penetrante e innovadora en el mundo que ha logrado que personas como el cartero inglés Dave Oldbury haya llegado a gastar durante treinta años de su vida la cantidad, -si la convertimos en una cifra con la moneda mexicana-, de cuatro millones de pesos, el fanático tiene su estancia repleta de juguetes, pósters y figuras alusivas a la icónica saga. Además, el fanático cuenta con más de 9 mil autógrafos de actores y personal de reparto.

Además de que su gusto y fanatismo por la saga es tal que incluso ha llegado al extremo de tatuarse a los personajes *Darth Vader* y *Obi-Wan Kenobi* en su brazo derecho, inclusive, el seguidor tiene como regla no utilizar el sable de luz dentro de la estancia, para no dañar su valiosa colección. Este fanático asegura que su gusto por las películas de George Lucas comenzó cuando tenía sólo ocho años, pues fue cuando vio la primera cinta y lo dejó impactado la historia y todos los personajes.<sup>30</sup>

Otro ejemplo de la influencia de *Star Wars* en el mundo sucedió en el mes de Octubre de 2015 en Ucrania en donde un joven con el apellido del villano de *Star Wars*, “El emperador Palpatine”, se caracterizó del mismo para realizar su campaña y al final fue electo concejal de ese país. Dmitry Viktorovich Palpatine, un joven de 25 años que administra un gimnasio, fue elegido concejal de la ciudad de Odessa, con 54.4% de los votos; Palpatine es su apellido real, y como coincide con el del mentor de *Darth Vader*, decidió caracterizarse como tal para su campaña electoral.

De acuerdo con autoridades electorales, cerca de 48 candidatos del partido político ‘*Darth Vader*’, se registraron para estar en la elección. Esta y otras intervenciones políticas de candidatos con nombres de personajes de *Star Wars*, se debe a un descontento generalizado en la población de Ucrania, que

---

<sup>30</sup> Redacción Récord, “Fanático de Star Wars gasta 4mdp en colección”, periódico deportivo Récord, <http://www.record.com.mx/tendencias/fanatico-de-star-wars-gasta-4mdp-en-coleccion>, 16,11,2015.

ha llevado a grupos como el 'Partido de Internet' y el 'Bloque de *Darth Vader*' a burlarse de las elecciones y el estado de la política ucraniana en general.

Por ejemplo, un tal 'Maestro Yoda' presentó una petición en la web presidencial de Ucrania para que se colocara el nombre de *Darth Vader* en la lista de candidatos al cargo de Primer Ministro. La propuesta obtuvo 25 mil votos, el mínimo requerido para sustentar la petición, por lo que el presidente Petró Poroshenko tendrá que considerar formalmente la candidatura del villano galáctico.<sup>31</sup>

La influencia de las películas de *Star Wars* en la cultura general de los individuos a través del mundo ha sido de tal importancia, que incluso en algunas partes del mundo ya se han creado hasta religiones con motivos y creencias relacionadas con el film. Como ejemplo más claro de esto está el llamado "jedismo", que es un credo inspirado en la saga cinematográfica de George Lucas, y que independientemente de que se estrene una película o no, cada año se expande más y más con un número impresionante de "creyentes".

En Reino Unido es el séptimo culto más importante, con 190.000 fieles en Inglaterra y Gales (50.000 más que la Cienciología), según datos del último censo, de 2011. En Escocia, la congregación "jedista" es tan numerosa como la sij y la hinduista juntas. En Nueva Zelanda cuenta con más miembros reconocidos que los Testigos de Jehová.<sup>32</sup> La Iglesia Jedi cree que hay una fuerza poderosa que une todas las cosas en el universo. La religión Jedi es algo innato dentro de cada uno de nosotros, la Iglesia Jedi cree que nuestro sentido de la moralidad es innata, postulan así en su página web.

Hace cinco años, a un británico se le impidió el acceso a unas oficinas del servicio postal local. El motivo: vestía hábito con capucha. Para los protocolos de seguridad de la Administración se trataba de alguien sospechoso; pero en realidad se trataba de un "jedista" en busca de empleo. Tras el incidente, alegó discriminación por cuestiones de fe y el organismo oficial tuvo que disculparse.

---

<sup>31</sup> Redacción Récord, "Emperador Palpatine, ahora concejal en Ucrania", periódico deportivo Récord, <http://www.record.com.mx/insolito/emperador-palpatine-ahora-concejal-en-ucrania>, 10,05,2016.

<sup>32</sup> Así es la religión jedi, <http://www.elmundo.es/papel/historias/2015/12/11/566ab50622601dc1038b45ad.html>, 11,05,2016.



La Iglesia Jedi cuenta en la actualidad con más de 250.000 seguidores. El “Jedismo” empezó como una broma a finales de los noventa, pero fue ganando repercusión con el tiempo, llegando a los 390.000 seguidores en 2001. Años después, en 2011, la cifra de *Jedis* cayó más de la mitad, hasta los 177.000. Pero con el 'boom' de las nuevas películas anunciadas, la cifra volvió a repuntar.

*Star Wars* es considerada como un hito en la historia del cine, por todas las innovaciones y novedades que trajo al mundo del cine. Principalmente por el uso de unos efectos especiales muy innovadores para la época, tanto que Lucas fundó *Industrial Light & Magic* para producir esos efectos que necesitaba para la película y nunca antes se habían utilizado, además desarrolló el estándar de reproducción de sonido THX que se estrenó con *El retorno del Jedi*.

También fue novedoso el uso de la banda sonora, algunos de los personajes principales tenía un sintonía propia que nos anticipaba la presencia del personaje en pantalla. Fue compuesta por John Williams e interpretada por Orquesta Sinfónica de Londres.

Una idea como ésta, que cambió la forma como se hace ciencia ficción en el cine, tiene un proceso complejo. Primero, Lucas creó la historia en un borrador que parecía imposible y lo complementó con dibujos del artista Ralph McQuarrie para que todo el equipo tuviera claro qué buscaba.

Pero la idea original que George Lucas escribió en su primer borrador era tan compleja para los avances tecnológicos de los años 70 que se vio en la extraordinaria necesidad de financiar su propia empresa de efectos especiales con tecnología y técnicas más avanzadas que el resto de la industria cinematográfica, llamada: *Industrial Light & Magic* (ILM), en 1975, la cual se convertiría más adelante en la empresa de efectos visuales más grande de Estados Unidos.

El mismo George Lucas mencionó en una entrevista años después sus razones para realizar esta nueva empresa de efectos visuales, refiriéndose específicamente a si film *Star wars episodio IV: Una nueva Esperanza*:

Los efectos visuales y de sonido en definitiva se pueden llamar experimentales. Los personajes eran originales, y la película movió el cine de ciencia ficción hacia el espacio de lo nuevo y lo moderno. Era una nueva forma de usar la ciencia ficción para crear cine puro. Todo en Star Wars se sentía diferente y avanzado, mientras que la mayoría de las películas de ciencia ficción hasta ese momento, que trataban de hablar del futuro, se sentían plantadas en el pasado.<sup>33</sup>

Entre los efectos que trabajó ILM se encuentran las fotografías de control de movimiento, que permiten la repetición de movimientos en cámara, que muchas veces se usan combinado con el *croma o chroma key*, el cual fue utilizado en el film de *Una nueva esperanza*, para combinar los modelos miniatura como naves, personajes, plataformas, bases, entre otras cosas con los escenarios reales.

En aquel entonces predominaba el uso de las maquetas. Utilizando diferentes perspectivas de cámara para engañar al espectador, y lograr así transmitir la sensación de que nos encontrábamos visualizando una estación inmensa como la *Estrella de la muerte* surcando por diferentes lugares del espacio exterior. Aunque también se realizaban escenarios y escenografías de tamaño real para las tomas, destacando muchas de las casas en el desierto que no fueron movidas al terminar la filmación y siguen ahí hasta el día de hoy.

Además de que algunas escenas con las maquetas se encontraban grabadas en el exterior, utilizando como única fuente de luz el sol para otorgar así un resultado mucho más natural. Asimismo, todas las explosiones fueron simulaciones reales que terminaban destruyendo las maquetas construidas.

El trabajo realizado en la primera trilogía de *Star Wars* fue mucho más artesanal que el utilizado actualmente para este tipo de efectos. Ya que actualmente la mayoría de las películas especializadas en los efectos visuales y especiales utilizan en su mayor parte la técnica de la pantalla verde para facilitar el cambio o la visualización de otros escenarios, otros mundos, u otras

---

<sup>33</sup> Detalles de Star Wars, la película que cambió la ciencia ficción, <http://www.enter.co/cultura-digital/entretenimiento/todo-en-star-wars-se-sentia-diferente-y-avanzado-after-effects/>, 11,05,2016.

realidades. Algo tan simple como ahora puede ser crear digitalmente un sable de luz, anteriormente requería un trabajo artesanal que obligaba a dibujar el haz de luz de forma manual en cada fotograma donde aparecía. Esto se hace a través de una técnica de animación llamada *rotoscopio* que es una máquina de proyección utilizada para dibujar planos a partir de otros planos, como si los calcáramos del natural.

Muchas de las diversas tomas en el film fueron realizadas con la ayuda de una cámara, que es creación original de los estudios de *Industrial Light & Magic*, la cual controlaba digitalmente los movimientos sobre diferentes ejes y que permitió crear las famosas batallas en el espacio, persecuciones y demás tomas que simulaban estar en exteriores.

Estos efectos se hacen a través de la técnica llamada *Motion control Photography* que permitía sincronizar el movimiento de varias maquetas colgadas de hilos con el movimiento de la cámara mediante una grúa y un chip especialmente adaptado. El resultado fue la cámara Dykstraflex. Se puede decir que esos eran los inicios o primeros pasos del cine digital. Todos los combates espaciales de la trilogía original de *Star Wars* se grabaron mediante esta técnica. Después había que editar fotograma a fotograma para borrar los cables y sujeciones de las maquetas, incorporar *matte paintings* para los fondos, o añadir luces. Era un trabajo titánico.<sup>34</sup>

Pero no solamente los efectos visuales eran demasiado avanzados para la época, sino también la banda sonora y los efectos de sonido por lo que George Lucas también creó para la saga de *Star Wars* un estudio de efectos de sonido, bandas sonoras y ambientación y la bautizó con el nombre de *Skywalker sound* en donde ellos mismos crearon desde cero los sonidos requeridos para las distintas escenas de los filmes.

En 1975 George Lucas contrató a Ben Burtt un joven estudiante de 27 años de la Universidad de Artes Cinematográficas del Sur de California para realizar los efectos de sonido de *Star Wars Episodo IV: Una nueva esperanza*. Burtt creo

---

<sup>34</sup> Latex, trucos y paciencia: así eran los efectos especiales antes de tener ordenadores, <http://es.gizmodo.com/del-zoptic-al-dykstraflex-como-se-hacian-los-efectos-e-1735369189>, 11,05,2016.

más de 800 sonidos para *Star Wars*, muchos de los cuales fueron procesados y compuestos.

Ben Burtt grabó objetos y criaturas como un regulador de respiración de una escafandra para simular el sonido de respiración de *Darth Vader*, un acondicionador de aire que funciona mal para el sonido de las naves llamadas “destructores Imperiales”, osos, camellos, leones, morsas combinados para simular el sonido del personaje *Chewbacca* e incluso la voz distorsionada de Burtt para los bips del droide R2-D2.

La naturaleza revolucionaria y la influencia del sonido de este film le permitieron a Burtt ganar el premio de la Academia e inaugurar un camino de 30 años de innovación en el *Skywalker Sound*. Pero este aniversario marca el nacimiento de un concepto, no de un nombre: la división de sonido de Lucasfilm no adoptó este nombre sino hasta 1987.<sup>35</sup>

Se puede decir que esta película empujó a muchas de las salas de cine en todo el mundo a mejorar sus instalaciones, ya que muchas de las productoras cinematográficas comenzaron a entender lo importante que era para un film el contar con una banda de sonido estereofónica, añadiendo otra evolución causada por *Star Wars*.

La saga cinematográfica, ahora convertida en franquicia de *Star Wars* logró crear literalmente una nueva cultura social y del cine de ciencia ficción, con sus innovaciones en técnicas visuales y de efectos sonoros, con sus combinaciones entre las más grandes historias de heroísmo de todas las culturas y su modo de manejo en mercadotecnia que los ha llevado a tener un universo expandido en todos los sentidos, hasta el punto de ser considerada como una religión entre alguna personas, por los que esta serie de películas siempre serán una parte fundamental y objeto de estudio de la evolución tecnológica, cinematográfica, y social de la humanidad.

---

<sup>35</sup> Skywalker sound redescubre la noción del audio en su 30º aniversario, <http://usw.blogcindario.com/2005/11/00172-skywalker-sound-redescubre-la-nocion-del-audio-en-su-30deg-aniversario.html>, 11,05,2016.



# **Capítulo 3**

## **La influencia del cine en el espectador**



El cine nos narra historias que al recordarlas nos hablan de lo que somos e igualmente de lo que ya no queremos ser. Somos lo que recordamos y pensamos, somos lo que creamos y transformamos de eso recordado. Es un proceso en dos sentidos que no se excluyen y que, por el contrario, se requieren y complementan, no en vano se dice que los recuerdos son los ladrillos de la identidad personal y colectiva; el relato que de ellos se construya en cada momento es el cemento de los escenarios de la socialización y participación.

El cine visto como medio de expresión artística solo fue posible cuando las circunstancias históricas permitieron su nacimiento, circunstancias que no únicamente se relacionan con cambios meramente técnicos, sino también con cambios en el gusto y la sensibilidad. El cine nace en 1895 y desde entonces se convirtió en un medio de expresión privilegiado de nuestra época. La agitada vida de la metrópoli, la publicidad y todos esos nuevos espacios en los que los ojos se someten a estímulos, explicarían el éxito cultural que tuvo el cine desde su nacimiento, al ser un medio que se adecuó a la nueva sensibilidad de la época, la cual estaba ávida de nuevas emociones y estímulos visuales.

Es por eso que a lo largo de este capítulo se hablará del cine como un reflejo de una identidad individual o colectiva, ya que eso es precisamente lo que significa y representa el cine, en muchas ocasiones es el reflejo fiel de las sociedades o las sociedades son el reflejo de ciertas películas. Además de que se abordará los efectos del cine sobre las actitudes y comportamientos del espectador a través de su influencia mercadológica.

Hoy la tecnología, los medios de comunicación, y en este caso el cine forman parte de la evolución del ser humano, así que también es importante mencionar en el sub capítulo 3.4 las diversas teorías que nos ayudarán a entender mejor el universo artificial, que se integra al universo natural, en el cual eventualmente el auditorio cinematográfico actuará y vivirá de determinada manera.



### 3.1.- El cine como reflejo de una identidad individual o colectiva

El cine es un hecho sociocultural que participa del patrimonio cultural de una comunidad. Como definición operativa, identidad ha de entenderse como lo que nos hace idénticos o muy semejantes a unos y nos diferencia de otros. La identificación es, por tanto, el reconocimiento de aquellos a quienes uno es idéntico, y también el de quienes son diferentes, pero uno quiere asemejarse a ellos. De modo que en los procesos de identificación está involucrada la imaginación en tanto aspiraciones, ideales, mitificación, deseos de aceptación y reconocimiento.

A cada identidad debe corresponder una imagen. Cuando no es así, hay cierta sensación de esquizofrenia. De tal modo que quienes poseen una identidad (en común, por supuesto), tendrán entre sí una imagen semejante: vestimenta, peinado, accesorios, objetos propios o compartidos que le rodean, la manera de hablar y comportarse, y los lugares o espacios donde suelen establecerse o que visitan frecuentemente. Tal vez, inclusive, características fisonómicas.

La aceptación para pertenecer o permanecer en un grupo que comparte una identidad, frecuentemente está condicionada por la obligación de asemejarse a la imagen de sus miembros. Es decir, la gente que comparte una identidad, suele verse parecida entre sí y en determinados lugares o espacios (y no en otros), especialmente en países como México en los que hay diferencias socioeconómicas extremas. Cambiar de identidad implica cambiar de imagen. Porque las identidades se reconocen por sus imágenes, el cine ha sido un medio especialmente importante para la promoción de procesos de identificación.<sup>36</sup>

El cine no nos engañemos, forma parte de la realidad perceptiva de todos nosotros por lo que inevitablemente nos vemos influidos por las historias, informaciones, valores, modelos de identidad y en general, por la visión del mundo que nos ofrece. Y es que, tal como señala Rodríguez Martel: “el cine, son historias de hombres y mujeres en términos de luz, deseos, pérdidas,

---

<sup>36</sup> “La cinematografía como industria de identidades”,

[http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art70/sep\\_art70.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art70/sep_art70.pdf), 1,10,2016.

añoranzas, compromisos, entre otras cosas, multitudes de situaciones que se nos presentan como ejemplares fuentes de liberación, como sabias consejeras como inspiradoras musas de lo cotidiano”.<sup>37</sup>

Una de las mayores virtudes del cine es su capacidad para mostrarnos realidades y situaciones en las que aunque permanezcamos ajenos es imposible abstenerse. El cine es una fuente de conocimientos de primera magnitud, sus imágenes no solo nos muestran realidades objetivas o hechos históricos que han marcado el devenir de nuestras vidas, también nos hacen reflexionar sobre aquellos acontecimientos que suceden a nuestro alrededor y condicionan nuestra forma de ver la vida, hasta el límite de cambiar nuestro punto de vista respecto a determinadas situaciones gracias a la influencia que dejó en nuestro recuerdo una película determinada. Ya que el cine también tiene la innata capacidad de educarnos y transformar nuestras ideas.

El cine constantemente está creando referentes culturales y los géneros son el punto de partida, en complicidad con el conocimiento previo del espectador, para crear y desarrollar las ideas que en realidad le interesa plantear; un esquema conocido que le permite ir seguro ante un público que llega incluso a molestarse si le cambian las reglas. Estas reglas terminan cambiando con el tiempo, pero con una lentitud que no deja lugar a riesgos, por lo que el cine se puede mezclar entre los términos de sentimiento y máquina, arte e industria.

Marc Ferro se preguntaba: ¿qué conciencia de la historia evidencia el cine de Estados Unidos?, ya que en este país, indicaba el autor, el cine ha jugado un papel esencial en la vida social y cultural. El conflicto entre el bien y el mal ha sido un recurso discursivo en la filmografía histórica norteamericana... el bien ha de encontrarse normalmente en la prosecución del interés nacional, plantean una identidad entre el interés político coyuntural con el bien en su lucha contra el mal. El mal ataca los intereses que lleva adelante el gobierno de los Estados Unidos.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Rajadell, Núria, op. Cit., p. 142.

<sup>38</sup> Nigra, Fabio, *Historias de cine: Hollywood y Estados Unidos*, Valencia, España, Universidad de Valencia, 2013, p. 23.

Para describir la parte técnica del cine es importante comenzar definiendo el significado primordial sobre las imágenes. Ahora, podemos entender a las imágenes cinematográficas como fragmentos de sentido de la realidad. Sin embargo, las imágenes por sí solas no generan una experiencia significativa que confronten al sujeto con su realidad, pues para eso es necesario hacer un ejercicio de memoria, un ejercicio crítico que permita hacer las conexiones entre las imágenes cinematográficas y la realidad.

La memoria se propone en este texto como una estrategia de mediación apropiada para el acercamiento al pasado a través de una de las formas de representación simbólica más características de la sociedad moderna como lo es el cine.

El cine y sus historias crean una percepción que toma posesión de la realidad que nos rodea por un determinado lapso así como lo indica Gilert Cohen en su obra *La influencia del cine y la televisión*, en donde menciona que la imagen fílmica no participa de la percepción visual clásica aumentada, es distinta y de otra manera toma posesión del universo que nos rodea. Se constituye al mismo tiempo como existencia y como ambiente de los individuos participantes. La información visual engendra, por medio de sus mensajes no surgidos del medio ambiente una *planetización* de la representación del mundo y por consiguiente de la propia existencia humana.<sup>39</sup>

El sujeto que recibe un mensaje visual, del tipo fílmico, vive en ese momento en un mundo que es el del mensaje visual, estructurado por él, y que de él recibe su realidad propia. El espectáculo fílmico determina una convergencia sobre el propio espectáculo; es mediante fenómenos comunes de empatía individual como se restablece, a través del objeto, la comunión colectiva. Bajo la influencia de la información visual, los individuos dejan de ser seres vivos conscientes, se convierten en seres sometidos, apuntando menos a un fin determinado.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Cohen, Gilert, *La influencia del cine y la televisión*, México, Fondo de cultura económica, 1980, p. 31.

<sup>40</sup> Cohen, Gilert, *op.cit*, p. 47.

Hollywood se ha quedado como un adaptador, en lugar de un creador de material de historias y de literatura. Ha persistido en la desaprensión de que mientras el argumento es importante, el autor no lo es. Y éste es precisamente el porqué de que algunos de los productores de Hollywood carezcan de importancia. Y el por qué se adapten películas según la moda, y tendencia de la época.

La pantalla se ha convertido en un educador de la mirada global del ser humano. A través de ellas pasa una infinidad de información interconectada en la red y accesible globalmente. El espectador se deslumbra por la tecnología avanzada aunque los argumentos se repitan. La cultura actual valora la novedad, los temas y géneros se repiten a lo largo de la historia pero el espectador espera ser deslumbrado con tecnología avanzada y remakes.

La novedad es efímera por lo tanto el cine comercial busca éxitos taquilleros en pocas semanas, luego de una difusión global a través de las pantallas. Lo que ocasiona que posteriormente las películas que no duran tanto en las salas, busquen en su lugar llegar a perdurar en la red.<sup>41</sup>

El cine goza de muchas estructuras para formar una serie de historias diversas que entran en la categoría de varios géneros cinematográficos, los cuales son de vital importancia para clasificar el estilo y apreciación de los films. Los géneros cinematográficos son definidos de la siguiente manera por el profesor de cine y literatura en la Universidad de Iowa, en los Estados Unidos como patrones, formas, estilos y estructuras que trascienden a las propias películas, y que verifican su construcción por parte del director y su lectura por parte del espectador.

Naturalmente, esta capacidad de ejercer múltiples funciones otorga al género el poder de asegurar unas relaciones privilegiadas entre los distintos componentes del cine. La película de género reafirma las creencias del público, tanto individuales como colectivas. Si en cierto sentido la respuesta colectiva

---

<sup>41</sup> *“La mutación del cine en su historia y en la actual era digital”*, [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/docentes/trabajos/1234\\_2397.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/1234_2397.pdf), 18,11,2015.

del público "crea" los géneros, en un sentido profundo es la industria cinematográfica quien los establece y designa.<sup>42</sup>

Conviene citar también al profesor de la Universidad de la Sorbona Pierre Sorlin, para quien "una película está íntimamente penetrada por las preocupaciones, las tendencias y las aspiraciones de la época. Siendo la ideología el cimiento intelectual de una época [...] cada film participa de esta ideología, es una de las expresiones ideológicas del momento".<sup>43</sup> Recuperando la afirmación anterior de Pierre Sorlin, añadamos que las películas son un testimonio y a la vez testigos de la Historia y de ahí su importancia como fuentes auxiliares para la investigación histórica.

Por poner sólo unos ejemplos, las comedias sentimentales de Frank Capra, de los años 30 y 40, no son sino un reflejo del optimismo que trataba de insuflar en la sociedad estadounidense el *New deal* del presidente Roosevelt después de la gran debacle que supuso el *crack* del 29. Incluso una película no precisamente optimista como *Las uvas de la ira* (*The grapes of wrath*, John Ford, 1940) no podía finalizar sin mostrar, después de todos los sufrimientos de la familia protagonista, un campamento gubernamental de acogida, autogestionado por sus ocupantes, haciendo énfasis en la ideología "rooseveltiana" del esfuerzo colectivo como solución a la crisis económica, el mismo mensaje que puede observarse en una película de tono tan diferente como el filme *Juan Nadie* de 1941.

No sólo las circunstancias económicas sino también la mentalidad de la época no pueden evitar aparecer en la gran pantalla. Así, las películas norteamericanas de gangsters de los años 30 y 40 no pueden evitar el mensaje moralizante común de la época que presentaban al delincuente como un mal social que debe ser erradicado. Así, en la mayoría de las películas de la época, el delincuente debe sufrir el castigo o la muerte como consecuencia de sus delitos tal como sucede en películas como, *El pequeño César* (*Little Caesar*, Mervyn Le Roy, 1931), *Scarface* (Howard Hawks y Richard Rosson, 1932) o *Al rojo vivo* (*White heat*, Raoul Walsh, 1949), sólo por citar algunas.

---

<sup>42</sup> Altman, Rick, *Los géneros cinematográficos*, Barcelona, España, Paidós, 2003, p.37.

<sup>43</sup> Sorlin, Pierre, *The film in History Restaging the past*, Blackwell, Oxford, 1980.

Pero no sólo Estados Unidos fue pródigo en este tipo de cine. En Asia, el hindú Satyajit Ray con su *Trilogía de Apu* formada por las películas *El lamento del sendero* (*Pather panchali*, 1952-55), *El invencible* (*Aparajito*, 1957) y *El mundo de Apu* (*Apur sansar*, 1959) y el japonés Yasujiro Ozu con sus películas como *Primavera tardía* (*Banshun*, 1949), *Cuentos de Tokio* (*Tokyo monogatari*, 1953) o *El sabor del sake* (*Sanma no aji*, 1962) destinadas a analizar los cambios sufridos por la institución familiar a lo largo del tiempo en el Japón de posguerra, constituyen los representantes más destacados de este “cine social”.

Por otra parte, en Europa podemos encontrar movimientos artísticos como el cine neorrealista italiano que fue definido precisamente por su principal ideólogo Cesare Zavattini como un “cine de atención social” centrado en los problemas de la sociedad italiana de posguerra como el hambre, la pobreza, la marginación, la delincuencia o la situación de la mujer. Claros ejemplos de esta tendencia los tenemos en obras como *Roma, ciudad abierta* (*Roma, città aperta*, 1945) de Roberto Rossellini; *La tierra tiembla* (*La terra trema*, 1948) y *Rocco y sus hermanos* (*Rocco e i suoi fratelli*, 1960) de Luchino Visconti; *El ladrón de bicicletas* (*Ladri di biciclette*, 1948) de Vittorio de Sica; *Arroz amargo* (*Riso amaro*, 1948) de Giuseppe de Santis o *La strada* (1954) de Federico Fellini, por citar sólo algunas de las películas y directores más conocidos.

Otra muestra de este cine social europeo pero en fechas más cercanas lo podemos encontrar también en las películas de Eric Rohmer, que diseccionan el comportamiento pequeño-burgués de la juventud intelectual francesa de los años 60 y 70. Tampoco debemos olvidarnos del cine español de los años del franquismo cuando las películas de directores como J. A. Bardem (*Muerte de un ciclista*, 1955; *Calle Mayor*, 1956), Marco Ferreri (*El pisito*, 1958; *El cochecito*, 1960) o Luis G. Berlanga (*Bienvenido Mr. Marshall*, 1952; *El verdugo*, 1963), actúan como catalizadores del período, transmitiendo las frustraciones y esperanzas de la clase media española de la época y en algunos casos, como en las dos últimas películas, contienen también un importante y claro mensaje acerca de la política norteamericana de la época y de la pena de muerte ejercida por el régimen franquista.

Más tarde, el *boom* económico de los años 60 producido por las medidas del I Plan de Desarrollo Económico y el incremento del turismo tendrá su reflejo también en películas en las que se tratará de demostrar que en el país “soplaban nuevos vientos” y una situación idílica que si bien no se daba en la realidad si transmitía las aspiraciones de la clase media.

Incluso la represión sexual del español medio dio lugar a un conocido género cinematográfico ya durante los años 70, el llamado *landismo*, por el actor Alfredo Landa, que llegó a crear todo un arquetipo cinematográfico, el español medio, acuciado por el deseo sexual y un cierto complejo de culpa que logra superar a base de bastante picaresca y caradura.

Como vemos, el cine es capaz de plasmar las ansias, aspiraciones, deseos y características de una sociedad a lo largo del tiempo, pero su poder evocador no termina ahí, pues también es capaz de reflejar en sus temáticas y argumentos los avatares y cambios políticos que jalonan la historia de un determinado país.<sup>44</sup>

El análisis constante de lo que se introduce en nuestra sociedad a través del cine debe servir para iniciarse en el conocimiento de la vida en grupo, de la cultura y en el perfeccionamiento de los comportamientos sociales. Sin el cine es imposible conocer la realidad contemporánea. Se hace indispensable para el estudio y comprensión de la geografía, la historia y la cultura, ya que nos podemos remontar a través suyo, con facilidad hasta finales del siglo XIX. Los documentos que aporta el cine se pueden cotejar con facilidad en hemerotecas y en archivos de periódicos, en enciclopedias y en textos especializados.

En tanto el cine como obra artística puede tener motivos revolucionarios o que cuestionan los valores más arraigados de la mayoría de la sociedad, como producto de una industria cultural, es un medio necesariamente conservador en cuanto a los contenidos de sus productos. En su mayor parte, la televisión refleja la sociedad. El cine es un medio mucho más fuerte a la hora de influir en las percepciones públicas, porque el medio mismo, es decir, el modo en que se

---

<sup>44</sup> “La historia y el cine”,  
[http://clio.rediris.es/n32/historiaycine/historiaycine.htm#5.1.EL\\_CINE\\_COMO\\_REFLEJO\\_DE\\_UNA\\_SOCIEDAD\\_1,10,2016](http://clio.rediris.es/n32/historiaycine/historiaycine.htm#5.1.EL_CINE_COMO_REFLEJO_DE_UNA_SOCIEDAD_1,10,2016).

ven las películas, es muy poderoso. La película de cine entra en nuestro inconsciente colectivo de una manera que la televisión no puede igualar.

Sin embargo, si los procesos de identificación están dados por la confirmación de los valores de la mayoría de los espectadores, en la medida en que la industria tenga capacidad de captar y exponer los cambios que se van aceptando en la sociedad, su éxito comercial está garantizado, a lo que contribuye también el consumo del cine en el ámbito doméstico y los deseos de un público cada vez más diverso y ávido de identificarse a partir de referentes no tradicionales.



### **3.2.- Los efectos del cine sobre las actitudes y comportamientos del espectador**

Diferentes disciplinas han contribuido a tejer una teoría psicoanalítica del cine: desde los préstamos de la antropología y la psicología experimental, hasta propuestas pertenecientes a la órbita específica de la teoría cinematográfica tales como la Filmología, el Análisis Textual o la Teoría Feminista del cine. En todos los casos, su pretensión es establecer una relación entre la estructura de significación que gobierna el cine y la psíquica, para comprobar que el sistema de representación del medio cinematográfico está modelado sobre nuestro aparato psíquico inconsciente.

El psicoanálisis es una disciplina inaugurada por Sigmund Freud cuyo objeto de estudio es lo inconsciente en la totalidad de sus manifestaciones. Como método terapéutico, trata de hacer aflorar a la conciencia del sujeto el material mental reprimido, otorgando al psicoanalista capacidad para reproducir conflictos del pasado del paciente con la finalidad de señalar los deseos inconscientes que manifiesta mediante signos ligados a procesos de satisfacción propios de su vivencia infantil.

Entendido en un sentido amplio, el psicoanálisis aborda también el modo en el que nos constituimos como sujetos a través del estudio de las estructuras fundamentales del deseo que subyacen en toda actividad humana. Prestando atención a esta perspectiva no debería extrañarnos el rápido interés que semejantes objetivos despertarán en la teoría del cine, sobre todo si reconocemos que el espectáculo cinematográfico precisa, en su dispositivo de representación ficcional, contar con un individuo social y psicológicamente implicado en el mismo: el espectador.

La propuesta que abordan las estrategias del cine permite al espectador olvidarse de su corporeidad durante los visionados cinematográficos para meterse en la piel de los personajes que habitan el universo de ficción. La idea central defiende que la relativa inmovilidad del sujeto que mira, la comodidad de la butaca, y la oscuridad y aislamiento de la sala, ayudan a perder la conciencia del cuerpo del espectador y fijar todo el interés en aquello que muestra la pantalla. Los modelos dinámicos de la información visual tienen una

potencia estructuradora que actúa por vías insólitas sobre la personalidad de quienes la reciben. Su existencia social y su conducta hacia el medio se modifican radicalmente.

El cine da la posibilidad de ser utilizado en las aulas de dos maneras fundamentales: como instrumento técnico de trabajo, en primer lugar y como sustento conceptual, ideológico y cultural, por otro. Como instrumento técnico de trabajo, sirve de punto de partida para conocer diversos modos de acceder a la sociedad y descubrir la realidad. Las técnicas propias del lenguaje cinematográfico son un soporte ideal para iniciarse en la investigación de hechos, novedades y formas de comportamiento social.

Como sustento conceptual, ideológico y cultural, lo que presenta en cine es normalmente reflejo de la misma vida. Esta vida, o una parte de ella, es la forma de comportarse en un momento dado el país y el mundo, y merece ser tenida en cuenta para profundizarla más y para valorarla e incluirla en las acciones de aprendizaje. El análisis, aunque sea como contraste, debe cuestionar la misma realidad que presentan con frecuencia los medios de comunicación, con el fin de defenderse de la manipulación y evitarla en la medida en que se pueda.

Cualquier violación a la ley de la moda hace sufrir inmediatamente al individuo al perder la simpatía y la estima de su entorno social, todo lo relacionado con la moda adquiere una connotación peyorativa, obramos como si no fuéramos conscientes de nuestra naturaleza social. Por lo que los individuos adaptan su comportamiento a las actitudes predominantes.<sup>45</sup>

Este medio puede cambiar, afectar, beneficiar, empeorar o mejorar de manera interna o externa al espectador, ya sea en los sentimientos, en su manera de pensar y ver las cosas que suceden a su alrededor, o incluso en su manera de vestir o de actuar, entre otras muchas cosas. Esto suele ser algo muy complicado de documentar o comprobar aunque sea un hecho real, y que ya exista una influencia del cine sobre la audiencia.

---

<sup>45</sup> Noelle-Neumann, Elizabeth, *La espiral del silencio: opinión pública: nuestra piel social*, México, Paidós Ibérica, 2003, p. 13.

El cine crea empatía en el espectador por lo que el productor David Puttnam, señala en una entrevista:

Un buen cineasta es aquel que logra un efecto en mí, lograr hacerme salir del cine pensando: “Sí, yo también hubiera dejado que me cortaran la cabeza para salvaguardar un principio”. Sabía de sobra que no era así, y probablemente nunca encontraría a nadie que lo hiciera, pero el cine me permitió ese sentimiento; me permitió que, por un momento, sintiera que todo lo decente que había en mí se había puesto en pie. Esto es lo que el cine puede conseguir.<sup>46</sup>

A través de todos estos elementos pasando desde el punto de vista del director, las fuentes, el guión, al uso de la música, la entonación de los parlamentos, la valoración de algunos personajes sobre de otros, sin perjuicio del poder de atracción de tal o cual estrella de Hollywood, el cine construye ciertos patrones de comportamientos y diversas actitudes en sus espectadores.

El cine a lo largo de los años ha sido nombrado como la “fábrica de los sueños”, que con grandes producciones económicamente hablando o en ocasiones no con tanto presupuesto pero con guiones firmes y sólidos modifican la realidad y logran en el espectador un sentimiento de empatía con los protagonistas de las historias que les presentan enfrente y es precisamente con estas historias que de alguna manera logran modificar sus pensamientos y actitudes.

Desde el punto de vista del director, las fuentes y el guión, al uso de la música y la entonación de los parlamentos, pasando por la valoración de algunos personajes en desmedro de otros, y sin perjuicio del poder de atracción de tal o cual “estrella de Hollywood”, el cine construye ciertos patrones de

---

<sup>46</sup> “La influencia del cine en jóvenes y adolescentes”, <http://www.cinemanet.info/2008/11/la-influencia-del-cine-en-jovenes-y-adolescentes-completo/>, 4,10,2015.

comportamientos y diversas actitudes en sus espectadores, a través de todos estos elementos.<sup>47</sup>

Para David Puttnam: “el cine no es ni una forma de expresión artística ni una industria que deba moverse bajo parámetros exclusivamente económicos. Es ante todo y por su misma naturaleza un medio de comunicación social; concretamente, aquél que ejerce una influencia más directa y decisiva sobre el individuo y la sociedad. En este sentido, no duda en establecer una simbiosis entre el cineasta y el comunicador, ya que no cree que los grandes cineastas deban considerarse, en el mejor de los casos, artistas; piensa que son comunicadores, al igual que unos excelentes periodistas”.<sup>48</sup>

En cuanto a la dimensión comunicativa del fenómeno cinematográfico, Puttnam especifica: “El proceso fílmico consiste en transmitir las propias pasiones a la pantalla para que sean captadas por el público. Una de las realidades más sorprendentes del cine es la manera en que una idea se transmite cuando se presenta de modo sincero. El público capta exactamente aquello que se pretendía”.

Por lo que la experiencia cinematográfica consiste para Puttnam en la transmisión de ideas y emociones a un amplio público potencial. Este acto comunicativo exige en el cineasta un convencimiento personal respecto a aquello que transmite y, junto a ello, una actitud honesta en el modo de llevarlo a cabo. Ambos factores determinan en opinión de Puttnam: “el grado de impacto en el público y, por ende, la efectividad del mensaje. La industria cinematográfica es un medio muy poderoso en términos de influir sobre la mentalidad de las personas”.

A través del cine pueden elevarse las aspiraciones de la gente en lo que afecta a su propia vida, puede elevarse la dignidad y la energía con la que viven. David Puttnam, propone que es en la propia índole de la experiencia cinematográfica donde radica el poder de la ficción audiovisual, convirtiendo el medio fílmico en un instrumento de singular eficacia para afectar tanto la

---

<sup>47</sup> Nigra, Fabio, *Historias de cine: Hollywood y Estados Unidos*, Valencia, España, Universidad de Valencia, 2013, p. 5.

<sup>48</sup> Walker, John, *The Once and Future Filme. British Cinema in the Seventies and Eighties*, Methuen, Londres, 1985, p. 119.

conciencia individual (dimensión *psicológica*) como la colectiva (dimensión *sociológica*).

Las imágenes son percibidas en unas condiciones en las que el espectador se muestra muy vulnerable a los estímulos externos y proclives a aceptar los supuestos ficticios que la pantalla le ofrece. Por eso Davis concluye: Buenas o malas, las películas tienen un poder enorme: dan vueltas en el cerebro y se aprovechan de la oscuridad de la sala para formar o confirmar actitudes sociales. Pueden ayudar a crear una sociedad saludable, participativa, preocupada e inquisitiva; o, por el contrario, una sociedad negativa, apática e ignorante.<sup>49</sup>

Ciertamente el medio cinematográfico exige una apelación emocional, pero debe fundamentarse en “emociones refinadas, no en las brutas y primitivas” es decir, en una dinámica de las pasiones humanas acorde con la dignidad del hombre. Es decir, que quienes comunican tienen la absoluta responsabilidad de decidir por sí mismos de qué tipo de sociedad les gustaría formar parte; e igualmente tienen la responsabilidad de promoverla, y no de aprovecharse de sus debilidades

Tal como lo explica Edgar Morin en su ensayo *Le cinéma ou l'homme imaginaire*<sup>50</sup> en donde plantea que el significado fílmico (al que el autor denomina lo imaginario) es el resultado de la simbiosis resultante entre la imagen de la pantalla y la imaginación del sujeto que la contempla. Todo ello le conduce, de nuevo, a establecer un primer paralelismo entre el cine y el sueño en el que, por primera vez, se describe la importancia del proceso de *identificación* con el semejante (es decir, la coincidencia de nuestras necesidades, aspiraciones, deseos, obsesiones y temores con los de otra persona) como una manifestación inherente a todo fenómeno psicológico subjetivo, y por tanto, presente también en la recepción fílmica.

Así como explica la impotencia de no poder participar de forma real en el conflicto expuesto por el relato ficcional, el espectador asume una situación regresiva que favorece la afloración de sus sentimientos, activando una intensa

---

<sup>49</sup> Puttnam, David., *Filmmakers Are Missing Their Social Purpose*, Los Angeles Times, 1988, p. 7.

<sup>50</sup> Cfr. Morin, Edgar, *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona: Seix Barral; 1972.

y profunda participación afectiva que dispara e intensifica el fenómeno de la identificación con los personajes.

El cine, es precisamente la exposición del conflicto que hay en cualquier historia, lo que permite al espectador adherirse al mismo. Así, las identificaciones secundarias que emanan de la pantalla, invitan al espectador cinematográfico a ser partícipe de las esperanzas, los deseos, las angustias, los vicios y las taras de los personajes. La adscripción sentimental del espectador con ellos al reconocer su conflicto como el suyo, le permite situarse en su lugar para *ser*, momentáneamente, *ellos*.

Estrategias discursivas tales como la manipulación de la planificación (tamaño, movimiento, angulación, duración y nitidez de cada plano), el manejo de la focalización (es decir, del punto de vista visual, cognitivo e ideológico que cada emplazamiento de cámara establece), o el uso de las miradas diegéticas de los personajes, son algunos de los mecanismos que gobiernan los procesos de identificación espectatoriales en la superficie del filme al alcance de los cineastas.<sup>51</sup>

La imagen fílmica no participa de la percepción visual clásica aumentada, intensificada, reforzada o desarrollada; es distinta y de otra manera toma posesión del universo que nos rodea. Se constituye al mismo tiempo como existencia y como ambiente de los individuos participantes y no hay individuo que pueda evitar participar en ella prácticamente. La información visual afecta a la personalidad no solamente de una manera más intensa, más considerable y más profunda sino, sobre todo, de una manera diferente, es decir, diferente a la información verbal.

La información visual puede definirse como una “imposición de formas”, lo que la convierte en una potencia excepcional. La actitud de los individuos sometidos a la información visual, es la de participación. La información visual desencadena no conductas de respuesta, sino de empatía. Participar es vivir según el registro donde lo imaginario y lo real no alcanzan a distinguirse.

---

<sup>51</sup> “*El cine en el diván: teoría fílmica y psicoanálisis*”, <http://revistamedicinacine.usal.es/es/component/content/article/78-vol4/num121/194-el-cine-en-el-divan-teoria-filmica-y-psicoanalisis>, 8,10,2016.

En presencia de realidades que sobrepasan por todas partes los significados racionales que contienen, la participación es un modo de comprensión en el cual la afectividad se impone de una manera decisiva a la intelectualidad. En la identificación el espectador se vive bajo los rasgos del personaje cinematográfico hacia el cual se encuentre polarizada su afectividad. En la proyección, el espectador presta características de su propia realidad con el personaje cinematográfico con el cual se encuentre polarizada su atención. Así, la distinción entre lo objetivo y subjetivo, entre el no-yo y el yo, se enturbia y en parte queda abolida en el curso del espectáculo fílmico.<sup>52</sup>

Bajo la influencia de la información visual, los individuos dejan de ser seres vivos conscientes de ellos mismos que se esfuerzan por ajustar deliberadamente medios afines escogidos por ellos. Se convierten en seres vivos sometidos a un dinamismo surgido de las profundidades y que no pueden controlar. Apuntan menos a tal fin determinado, de lo que manifiestan, bajo el empuje de esas fuerzas las consecuencias que resultan. Ningún esquema finalista puede explicar correctamente la acción del hombre y el vínculo de este actuar con la conciencia individual. La información visual crea un mundo del que se puede decir, ciertamente, que es un mundo imaginario, pero, al hacerlo, transforma tan profundamente la existencia del hombre al integrarlo a ese mundo, que se convierte, por así decirlo, en un mundo surreal.

El discurso cinematográfico puede ser comprendido posteriormente como una expresión de la vida que nos rodea, de hecho lo fílmico es vivido de una manera totalmente distinta, por los espectadores. Lejos de ser, en primer lugar, y sobre todo, una expresión intelectualizada de la vida, la película es en sí una vida, de la que participan los espectadores.

Uno de los casos más reconocidos por influencia del cine, en este caso una mala influencia hacia uno de los espectadores, se dio a conocer en el año 2012 en el estado de DALLAS, Estados Unidos. Un 20 de julio.- Doce personas murieron y 71 resultaron heridas en un tiroteo registrado la madrugada de este viernes en el

---

<sup>52</sup> Cohen-Seat, Gilbert, *La influencia del cine y la televisión*, París, Francia, Fondo de Cultura Económica, 1967, p. 45-46.

interior de una sala de cine de la localidad de Aurora, en los suburbios de Denver, Colorado, informaron medios locales.<sup>53</sup>

Un hombre armado y enmascarado disparó contra los asistentes al estreno de la nueva película de *Batman: The Dark Knight Rises*, reportó la radio local, citada por la cadena *Sky News*. Según algunos testigos, la confusión fue tal que pensaron que los disparos "era parte de la película". El sujeto lanzó gas lacrimógeno y se escucharon varias explosiones durante el ataque. Los heridos fueron llevados a varios hospitales, donde murieron cuatro personas y al menos dos más se encuentran en estado crítico, dijo la portavoz Nicole Williams. El jefe de policía de Aurora, Dan Oates, indicó en conferencia de prensa que el sospechoso está bajo custodia policial.

En honor a las víctimas del ataque, el presidente Barack Obama ordenó que las banderas estadounidenses ondeen a media asta en todos los edificios y terrenos públicos, incluidos los puestos militares y la Casa Blanca hasta el 25 de julio. Anteriormente Obama, declaró que él y su esposa, Michelle, están "conmovidos e impresionados" por el ataque esta madrugada causó 14 muertos y 50 heridos en un cine cerca de Denver (Colorado, EU).

"Michelle y yo estamos conmovidos, impresionados y apenados por el tiroteo", señaló Obama en una declaración difundida en West Palm (Florida), donde el presidente finaliza hoy una gira electoral. "Éste es el momento de expresar todo nuestro apoyo y solidaridad para la gente de Aurora en estos momentos difíciles", añadió la declaración en referencia a la localidad, 15 kilómetros al nordeste de Denver, donde ocurrió el suceso.

La gran aportación de la teoría psicoanalítica al cine será la de su consideración como un dispositivo psíquico auxiliar capaz de constituirnos en sujetos. Así, el psicoanálisis abordará el medio cinematográfico, antes que ninguna otra cosa, como un dispositivo signifiante. Ya que, aunque pase el tiempo el cine sigue evolucionando con los tiempos, y sigue innovando para no perderse de los flujos de la contemporaneidad reinante, y así poder seguir teniendo un impacto importante en la psicología del espectador.

---

<sup>53</sup> s/a, "Tiroteo en el estreno de Batman en EU, mueren 12", Excelsior en línea, <http://www.excelsior.com.mx/2012/07/20/funcion/848868#imagen-10>, 8,10,2016.



Sin dejar de reconocer que el cine es un importante recurso y precursor del poder, igualmente es un poderoso instrumento de influencia, inducción y control social, económico e ideológico, ya que proyecta para una comunidad imágenes que pueden reflejar o modelar el sentir social. Tal vez la clave del cine para su poder de influencia en el aspecto y comportamiento del espectador se deba a que el mismo medio es fruto de la contemporaneidad, lo cual se da por los gustos y demandas que imperen en cada momento en que se erige referente de la mirada de un sinfín de espectadores.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Amar Rodríguez, Víctor Manuel, *El cine y otras miradas*, Sevilla, Comunicación Social, 2009, pág. 60.

### 3.3.- La influencia mercadológica del cine en el público

La condición de industria cultural y de entretenimiento, es decir de arte industrial, ha acompañado al cine a lo largo de toda su historia, y ha marcado su personalidad como negocio, producto y obra creativa. Lo que nos lleva a hablar de la importancia y del desarrollo de las técnicas de mercadotecnia dentro del mundo de la cinematografía para lograr llegar a más público, que a su vez es cada día más exigente y específico en determinados contenidos y gustos.

El cine si no se aprende a mirar con atención puede funcionar como una máquina para ideologizar, o bien como un instrumento que nos incita al consumo disfrazado tras la máscara del entretenimiento. Este argumento es reafirmado por la investigadora María Dolores Montero quien afirma en su libro *La información periodística y su influencia social* que el cine lejos de constituir una nueva forma de arte, en sus inicios se estaba definiendo como una industria cultural que, por serlo, no hacía más que contribuir a la estandarización y a la constitución de públicos dispuestos a consumir y actuar preferentemente como se les mostraba.<sup>55</sup>

El éxito logrado en películas altamente taquilleras hace posible que tengan un gran poder de influencia mercadológica, psicológica y física en el auditorio que paga un boleto para entretenerse y pasar un agradable momento en una sala de cine. El cine y la contemporaneidad hay que valorarla en la justa medida, siendo conscientes de las limitaciones y fricciones entre ambas, a mitad del camino entre la propaganda que se disfraza con moralina y la publicidad que invita al puro consumo.

En este marco, cabría hacer alusión al aspecto en relación con el marketing y el *merchandising* cinematográfico como menesteres apuestas para llamar la atención, lo cual es un acto de vital importancia para seguir cautivando las intenciones de los espectadores sobre una película ya se antes, durante y después de la proyección.

---

<sup>55</sup> Montero Dolores, María, *La información periodística y su influencia social*, Barcelona, España, Labor, 2007, p.15.

Por ejemplo, a la industria cinematográfica mexicana en la actualidad la caracterizamos como: concentradora, altamente deficitaria (en cuanto a la balanza entre películas nacionales y extranjeras), transnacionalizada (en términos de las inversiones que participan en sus tres ramas), en crisis y en contracción por lo que respecta al sector de la producción, así como en una fuerte tendencia hacia la *elitización* de sus consumos, pero es en parte por el gran poder de mercadotecnia del cine de hollywood con lo que nos exponen a diario.

Este razonamiento expone el “poder” de persuasión que tienen los medios de comunicación masiva tradicionales, como el cine, el radio, la televisión, la prensa, entre otros, a través de mensajes que al ser captados por el público estos reaccionan por medio de estímulos, “inculcándoles” el contenido del mensaje, produciendo inevitablemente una respuesta en consecuencia, modificando conductas, sin poder contradecir, ya que no hay nada que se interponga entre el emisor, el mensaje y el receptor.<sup>56</sup>

El hablar de cine es hablar de la institución cinematográfica, la cual se refiere no sólo la industria del cine como tal, (que funciona para llenar salas), sino también a la maquinaria mental históricamente interiorizada por los espectadores “acostumbrados al cine”, y capaz de prepararlos para consumir películas. Dicha institución esta fuera y dentro de nosotros, de manera colectiva, íntima, sociológica y psicoanalíticamente, por lo que la industria apunta por entero al placer filmico y sólo a él.<sup>57</sup>

El cine como comercial ha logrado entrar, colocarse y permanecer como parte de las actividades del ser humano. En la actualidad cuenta con el suficiente apoyo financiero al implicarse como industria comercial, ha elaborado planes extremos de difusión y publicidad que le permiten obtener resultados satisfactorios para generar cada vez mayor asistencia y lograr uno de sus objetivos que es la obtención de ganancia.

Ni las compañías norteamericanas ni las mexicanas se preocupan mayor cosa que por sus joyas. Son compañías que están y que van por su negocio. Y eso

---

<sup>56</sup> *ibidem*, p. 184.

<sup>57</sup> Metz, Christian, *Psicoanálisis y cine*, Barcelona, España, Ed. Sao Paulo, 2010, p. 14.

es todo. Como ejemplo más claro se puede ver cuando uno investiga a una compañía norteamericana y le habla o le propone crear una Cinemateca o los invita a crear un Cine Club. Lo primero que dirán es que el que lo propuso está loco, e inmediatamente llamarán a la policía. Ya que no puede esperarse nada más que eso del cine que es puramente comercial.<sup>58</sup>

Hollywood se ha quedado como un adaptador, en lugar de un creador de material de historias y de literatura. Ha persistido en la desaprensión de que mientras el argumento es importante, el autor no lo es. Y éste es precisamente el porqué de que algunos de los productores de Hollywood carezcan de importancia. Y el porqué de que se adapten películas según la moda, y tendencia de la época.<sup>59</sup>

El término blockbuster (éxito taquillero) adquirió un nuevo significado y marcó el parámetro del cine como producto calculado y dirigido a segmentos de mercado bien estudiados con la finalidad de crear franquicias. Como ya se mencionó antes en el sub capítulo 2.4<sup>60</sup> la mercadotecnia del film *Star Wars* ha logrado alcanzar niveles muy altos e influenciados para el público.

Para poder hablar específicamente del marketing utilizado para las grandes producciones cinematográficas, se debe entender primero lo que es en realidad el *marketing* o la mercadotecnia como concepto. La mercadotecnia es un sistema total de actividades que incluye un conjunto de procesos mediante los cuales se identifican las necesidades o deseos existentes en el mercado para satisfacerlos de la mejor manera posible al promover el intercambio de productos y/o servicios de valor con los clientes, a cambio de una utilidad o beneficio.

A menudo se confunde el marketing con la publicidad de una película. Es un error tan común como grave, ya que la publicidad es sólo la parte final del largo proceso de marketing que debe iniciarse ya desde la propia concepción del producto: la película. Como ejemplo, podemos imaginar que un productor de cine lleva a cabo una película sin plantearse desde el inicio cuál es el público al

---

<sup>58</sup> Huerta, Efraín, *Close Up*. Vol. 2, Guanajuato, México, La rana, 2010, p. 122.

<sup>59</sup> Huerta, Efraín, *op.cit.* p. 184.

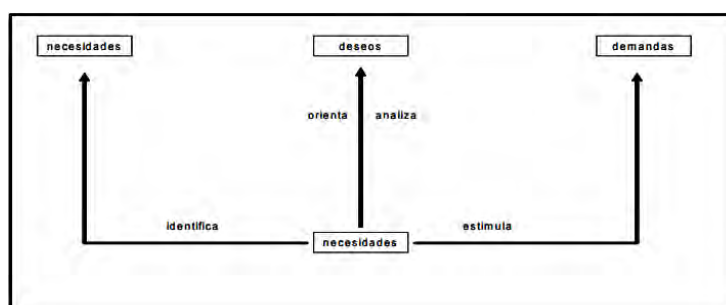
<sup>60</sup> *Vid supra*. p. 56.

que desea llegar, por lo que desconocerá cuáles son los gustos de su público potencial, los parámetros de conducta para el consumo, de cuánto público potencial estamos hablando (masa crítica), y por tanto si su presupuesto está acorde con los ingresos potenciales.<sup>61</sup>

El productor que no se haya hecho ninguna de estas preguntas llegará al final del proceso dejando su suerte en manos de la publicidad *a posteriori*, por lo que en este punto sólo le quedará vender lo que hay -aunque no sea suficiente, o vender algo que no hay- mentir?. Ya que se ha hablado mucho de hasta dónde puede llegar un medio para lograr que una audiencia compre o consuma su producto, ¿cuál es el límite de prometer y decir que existe algo que simplemente no existe de la manera en que se menciona?, por lo que indudablemente, hoy en día se ha evolucionado mucho en el área de técnicas de marketing para influenciar en el pensamiento del espectador.

El papel central del marketing en la empresa o en una industria proviene del hecho de que constituye el proceso por el cual una empresa crea valor para sus clientes elegidos. Este valor se crea al satisfacer sus necesidades. Desde una perspectiva social: “el marketing es un proceso social mediante el que grupos e individuos logran lo que necesitan y desean mediante la creación, oferta y libre intercambio de productos y servicios que otros valoran”.

Estas dos actividades se realizan en torno a los tres conceptos centrales en los que se articula el concepto de marketing: necesidades, deseos y demandas. Conceptos que tienen como vértice de actuación el consumidor.



Fuente:<https://ciencia.urjc.es/bitstream/handle/10115/5025/marketingcine.pdf?sequence=1&isAllowed=y>, 22,11,2015.

<sup>61</sup> Matamoros, David, *Distribución y marketing cinematográfico: manual de primeros auxilios*, España, Publicaciones y Ediciones de la Universidad de Barcelona, 2009, p. 56.

La mercadotecnia incluye diversas actividades, por ejemplo: la investigación de mercados, las decisiones sobre el producto, el precio, la distribución y la promoción, las actividades de venta, los servicios post-venta, entre otras muchas actividades.

Incluye procesos, es decir, que de forma organizada se sigue una secuencia de pasos, como ser (en términos generales): 1) Análisis de las oportunidades de mercadotecnia, 2) investigación de mercados, 3) selección de estrategias de mercadotecnia, 4) selección de tácticas de mercadotecnia, 5) aplicación y 6) control.

Todo lo anterior se realiza para identificar las necesidades y deseos existentes en el mercado, para luego, satisfacerlos de la mejor manera posible. Por ejemplo: Con un producto que satisfaga las necesidades o deseos de los clientes; a un precio que éstos puedan pagar; poniéndolo a su alcance en la cantidad correcta el lugar correcto y en el momento correcto; y comunicándoles adecuada y oportunamente la existencia del producto o servicio mediante las herramientas y medios más idóneos.

El 90% del marketing es sentido común: sin marketing no hay espectadores, sin espectadores no hay películas, sin películas no hay industria, y sin industria no hay trabajo. El sector audiovisual en general y el cine en particular necesita tomar conciencia de la importancia de la promoción y de las posibilidades de comunicación que ofrecen los medios sociales para atraer al público e incrementar las ventas de taquilla.

Para adaptarse a este escenario, la industria cinematográfica apuesta por nuevas campañas de marketing o el uso de canales en *Línea* para promocionar las películas. Con la incursión de internet y los nuevos soportes digitales, las herramientas utilizadas han ido adaptándose a este fenómeno.

Es importante tener en cuenta que la fase de explotación o distribución de una película no comienza tras la postproducción, sino mucho antes de que esta se ruede. Por ello, se elabora una rigurosa fase de promoción en la que

periódicamente se van desvelando detalles para suscitar el interés de los usuarios y hacer que se hable de la película.<sup>62</sup>

Todos sabemos que la industria hollywoodense es la más grande industria de hacer dinero que hay, con películas como *Avatar* (2009) o *Titanic* (1997) con recaudaciones en exhibición en cines de todo el mundo de casi 2 billones de dólares cada una, aunque también es bueno decir que no por el simple hecho de realizar una película en esta organización garantiza obtener el éxito deseado.

Cabe aclarar, que las películas que no logran la trascendencia deseada entre el público, no necesariamente tienen que ser malos filmes, como el reciente caso de la película biográfica *Steve Jobs* (2015), la cual tuvo muy buenas críticas entre los expertos de cine e incluso ganó dos Globos de Oro, pero en realidad muy pocas personas fueron al cine a verla, por lo que la película no obtuvo ganancia alguna ni reconocimiento entre las audiencias.

Este tipo de fracaso en taquilla se debe también en gran parte al mal trabajo de publicidad y marketing que las películas pueden llegar a tener incluso desde antes que la obra llegue a estrenarse en los cines, lo que ocasiona que en muchas ocasiones no se logre recuperar la inversión gastada, aunque se trate de una buena película en realidad. Sólo los aspectos que estén muy trabajados a la hora de establecer la dimensión, el concepto, el marketing, y la comercialización podrán tener alguna oportunidad en este mercado que se encuentra cada día más competido.

Otra de las razones por la que las películas pueden llegar a fracasar en taquilla es porque desde el principio no determinan cual va a ser el público al cual van dirigidos, haciendo trabajos muy infantiles para los adultos o muy complicadas para los niños, como sucedió en proyectos como: *Jhon Carter* (2012), *El llanero solitario* (2013), o el reciente intento de reinicio de la franquicia de *Los 4 Fantásticos* (2015), las cuales tenían pronósticos bastante exitosos en taquilla, pero todas resultaron ser un profundo fracaso, cancelando de inmediato sus secuelas programadas.

---

<sup>62</sup> "Mercadotecnia de cine", <http://www.cerem.mx/blog/marketing-de-cine>, 2,02,2016.

Una buena campaña de marketing depende de una buena planeación previa es decir, definir el género de un proyecto, ya que esta decisión conlleva consecuencias relativas al presupuesto y al mercado potencial. Concretar los distintos mercados de una película según su género. Después encontrar la dimensión adecuada de un proyecto de largometraje que dependerá del talento involucrado y del mercado potencial y sopesarlo contra el presupuesto. Es importante definir el género de la película que se va a producir, ya que esto averigua con más facilidad cual es el mercado potencial: no es lo mismo vender un thriller, que una película de terror o suspenso e intriga.

En el marketing cinematográfico existen dos conceptos básicos: el *awareness* (conocimiento) y el *need to see* (ganas de ver). El primero se refiere a la necesidad de dar a conocer un proyecto y su fecha de estreno. Para que un espectador quiera conocer una película primero ha de saber de su existencia, y para eso se elabora el plan de marketing para definir el público (*target*). Y el segundo es cuando el conocimiento se convierte en ganas por ver la película.<sup>63</sup>

Lo que es una verdad comprobada es que nunca se sabe a ciencia cierta que películas lograrán un éxito rotundo y cuáles no lo harán. Se puede estimar y apostar por unas o por otras, pero en el momento de realidad los resultados puede ser completamente diferentes a los pensados y calculados. Por lo que a veces películas que son excelentes pueden llegar a fallar en taquilla, mientras que películas que resultan ser bastante malas, logran el impredecible éxito entre el público.

---

<sup>63</sup> Domínguez Caldevilla, David, *La historia contada a través de los medios de comunicación*, Madrid, España, Visión Libros, 2013, p. 139.



### 3.4.- La influencia del cine en el auditorio desde la teoría

La influencia en apariencia, actitudes e ideas que el cine puede llegar a tener en diferentes tipos de público, o casi en su totalidad, es una de las más importantes que algún medio de comunicación masiva pueda tener, por lo que a lo largo de este subcapítulo se verán una serie de teorías de estudio sociológico para tratar de entender de una mejor manera los efectos que produce en su público la industria cinematográfica con sus diversos filmes.

Durante la década de los sesenta la politóloga alemana Elisabeth Noelle-Neumann nacida en Berlín en 1916, inició la publicación de una serie de trabajos relacionados con la opinión pública, que al paso de los años la llevarían a desarrollar una de las principales teorías para entender el impacto de los medios de comunicación, conocida como la "espiral del silencio".

La teoría de la "espiral del silencio" aclara que cualquier violación a la ley de la moda hace sufrir inmediatamente al individuo al perder la simpatía y la estima de su entorno social, todo lo relacionado con la moda adquiere una connotación peyorativa, obramos como si no fuéramos conscientes de nuestra naturaleza social. Por lo que los individuos adaptan su comportamiento a las actitudes predominantes.<sup>64</sup>

Dentro de la teoría de la "espiral del silencio" se analiza que la corriente de opinión dominante o percibida como vencedora en una sociedad, genera el efecto de atracción que incrementa su fuerza final. Esto se da desde los propios hogares o en círculos cerrados o familiares, cuando los actores de autoridad desarrollan ciertas opiniones sobre ciertos temas, los integrantes se van agrupando en esa idea o van adhiriendo su forma de pensar para evitar conflictos, de tal manera que las personas que no se suman a esa opinión, pierden fuerza, se aíslan y la versión dominante queda por encima de las voces individuales.

Esas ideas se convierten rápidamente en la totalidad de la realidad del espectador. Se convierten en percepciones y nociones dominantes de su ser

---

<sup>64</sup> Noelle-Neumann, Elisabeth, *La espiral del silencio: opinión pública: nuestra piel social*, México, Paidós Ibérica, 2003, p.13.

por tiempo indefinido, logrando así que el mismo espectador tenga el deseo de imitación y simulación de muchos de los aspectos vistos en pantalla, afectando y modificando su comportamiento social, ideal, físico y psicológico, entre otros.

Si la persona queda aislada, rezagada o en "silencio" por no estar agrupada en la opinión mayoritaria busca protección, para poder ser aceptada en el grupo lo primero que hace es admitir la opinión generalizada y entonces se sentirá más segura de no discrepar. Noelle-Neumann lanza la teoría de que eso sucede con los medios masivos de comunicación y trata de dar una explicación a cómo se crea y funciona la opinión pública, afirmando que cuando los ciudadanos intentan formarse una opinión acerca de algo, observan primero cuáles son las opiniones predominantes, mayoritarias o hegemónicas del ambiente donde se encuentra.<sup>65</sup>

Por lo tanto la teoría de la "espiral del silencio" es en gran medida adecuada para explicar un fenómeno social como el que se presenta en las audiencias que cada vez que pagan un boleto para ver una película que marca la moda del momento, el centro de atención, aquello de lo que todos a tu alrededor se encuentran hablando y aceptando, se les presenta una serie de imágenes predominantes, y salen de una sala de cine, que por un lapso muy corto pero bastante puntual y preciso logró plantarles una realidad ficticia, un mundo alterno, fantástico, y en ocasiones ideal.

Es bien conocido que el cine y sus historias consiguen su gran éxito ya que logran crear un sentimiento de similitud entre el público y los protagonistas o de algún personaje de la historia. El director de cine y teatro Sergei M. Eisenstein, logra explicar este fenómeno a través de su *teoría del montaje* en la cual dice que el cine realiza (o debería realizar) el "montaje de atracciones" capaces, en ocasiones, de producir entre la película y el público una tensión dialéctica que llegue a crear nuevos conceptos y nuevas actitudes, actuando así en un sentido rigurosamente intelectual.<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> "Cómo funciona la espiral del silencio en las redes sociales", <http://www.oem.com.mx/elheraldodechihuahua/notas/n3620158.htm>, 3,11,16.

<sup>66</sup> Boni, Federico, *Teorías de los medios de comunicación*, Barcelona, España, Universidad Autónoma de Barcelona, 2008, p. 25.

André Bazin que en su obra titulada *¿Que´estce que le cinema?* (¿Qué es el cine?), ve en el cine la más plena expresión de lo real, según el teórico francés, la relación entre el cine y la realidad es estrechísima, en el cine lo real está reproduciendo también en su devenir, por lo que la superposición con la realidad es prácticamente total.<sup>67</sup>

Otra teoría que utilizaremos aplicada para los medios masivos de comunicación en general, pero que en su investigación se abordan diversos aspectos que encajan perfectamente con el medio elegido para este trabajo, el cine, es la siguiente: Esta teoría se orienta en un sentido en el que se examinan los efectos específicos de la comunicación de masas como pueden ser: los psicológicos sociales, cambio de actitudes, entre otros. Nos referimos a la *teoría de usos y gratificaciones*.

El enfoque de la *teoría de usos y gratificaciones* trata de explicar la conducta de individuos respecto a los medios, con más fuerza que las más remotas variables sociológicas, demográficas o de personalidad. Esta teoría contempla a los miembros del público como usuarios activos del contenido de los medios, haciendo uso de los mensajes y que esta utilización actúa como variable que interviene en el proceso del efecto.

La exposición ante los medios constituye, por tanto, un conjunto de “alternativas funcionales” para la satisfacción de las necesidades. Buena parte del consumo de los medios masivos puede ser considerada como una respuesta a las necesidades sentidas por la audiencia, ya que, dadas las disposiciones psicológicas y los papeles sociales, el espectador, experimenta o confía experimentar alguna forma de satisfacción de necesidades, mediante sus conductas en el uso de los medios.

Ciertos escritores han indicado, la asociación entre los atributos de los medios y las necesidades del público. En ocasiones se sugiere que los medios impresos son adecuados para la democracia por la razón “mcluhanesca” de que favorecen a las ideas sobre las personalidades y por tanto cultivan la neutralidad emocional. Donald Bougue sostiene que la imprenta es el mejor

---

<sup>67</sup> Boni, Federico, *op.cit*, p. 27.

medio para transmitir mensajes sobre la planificación familiar, porque sus productos son consumidos en privado.<sup>68</sup>

Es importante mencionar a McLuhan con su obra *El medio es el mensaje*. En este texto menciona que es el medio lo que transforma y regula la forma de asociación de las acciones humanas. El contenido o las utilidades de tales medios son tan diversos como inoperantes para dar forma a la asociación humana. Todo medio es una prolongación de algún aspecto físico o psíquico del hombre. El mensaje de cualquier medio es el cambio de escalas, de pautas, de paso de ritmo que se introduce en los asuntos humanos.<sup>69</sup> Por lo que la influencia de algunos medios, como el cine, puede manifestarse de muchas maneras en diversas audiencias.

Es posible postular la operación de algún tipo de división del trabajo entre los medios para la satisfacción de las necesidades del público. Eso puede ser elaborado de dos maneras: tomando los atributos de los medios como punto de partida, o bien si utilizamos la estructura latente de las necesidades como punto de partida, la inferencia es que las necesidades psicológicamente relacionadas o que son conceptualmente similares habrán de ser igualmente bien servidas por los mismos medios.

Aquí la argumentación es que las necesidades estructuralmente relacionadas tenderán a ser servidas por ciertos medios con más frecuencia que otras. Así se ha observado que los libros y el cine se orientan hacia necesidades relativas a la autorelación y autogratificación, pues ayudan a conectar a los individuos consigo mismos.

Las necesidades del público merecen tanta atención por sí mismas como las necesidades de los comunicadores, motivo de preocupación en tantos de los estudios iniciales sobre "efectos". El segundo objetivo importante del estudio sobre usos y gratificaciones, fue de tratar los requerimientos del público como variables funcionales en el estudio de los efectos de la comunicación tradicional.

---

<sup>68</sup> "Teoría de usos y gratificaciones",

[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lco/menendez\\_g\\_pi/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/menendez_g_pi/capitulo3.pdf), 19,11,16.

<sup>69</sup> McLuhan, Marshall, *El medio es el masaje*, Barcelona, España, Paidós Ibérica, 1997, p. 20.

La hipótesis sobre los efectos acumulativos de la exposición ante materiales vistos en una sala de cine por ejemplo, podría ser formulada a sabiendas de que algunas personas están presenciando el espectáculo primordial con una finalidad de evasión, mientras otros los están utilizando para gratificaciones en la exploración de la realidad.

El cine se ha convertido de una manera muy acelerada en un medio de comunicación de masas bastante importante e influyente, por lo que es necesario abarcar el ámbito de las teorías referentes a este tipo de vías de relación de ideas. La mayoría de los autores coinciden en señalar que las primeras teorías formales sobre la influencia social de la comunicación de masas se encuentran en los planteamientos filosóficos y sociológicos referentes a la sociedad de masas, desarrollados básicamente en las primeras tres décadas del siglo xx, pero con antecedentes en el siglo anterior.

Las teorías de la sociedad de masas se caracterizan por considerar que el crecimiento de las sociedades industriales ha erosionado los vínculos sociales y familiares de los individuos, masificándolos y aislándolos de sus grupos primarios y de referencia. Por lo que surge la imagen de las audiencias como conglomerados de individuos pasivos, aislados manipulables, irracionales e ignorantes. La masificación y el aislamiento de las personas, según esta perspectiva, las hacen extremadamente susceptibles de ser influenciadas por los medios de comunicación masiva.

Los teóricos de la sociedad de masas, partiendo de una concepción elitista que privilegiaba las bellas artes o la alta cultura, menospreciaban la cultura de masas porque, decían, carecía de complejidad y de refinamientos estéticos en forma y contenido. Los contenidos vulgares y estandarizados de tales medios, entonces, no podían más que afectar en forma negativa las estructuras sociales de sus países.<sup>70</sup>

Por su puesto que éstas teorías no son la verdad absoluta, solamente son una visión de lo que sucede con los medios de comunicación masiva y las consecuencias que estos avances han conllevado con respecto a las diversas

---

<sup>70</sup> Lozano Rendón, José Carlos, *Teoría e investigación de la comunicación de masas*, México, PEARSON EDUCACIÓN, 2ª edición, 2007, pág. 20.

sociedades a lo largo de los años. Aunque vemos también a aquellos que dicen lo contrario.

Así como en todo, deben existir muy diversos puntos de vista y opiniones encontradas como los que mencionan que los seres humanos tienen diferentes necesidades relacionadas con la comunicación y los medios de masas constituyen alternativas funcionales para satisfacerlas. Como cada persona tiene muy diversas opciones para resolver sus necesidades, los medios de comunicación no se imponen sobre ellos ni los manipulan. Por lo que depende del investigador adoptar la teoría y el punto de vista con el que concuerde de una manera más natural.

La influencia con la que cuenta el cine puede ser entendida y aclarada de una mejor manera a través de la teoría del impacto directo o de la “aguja hipodérmica”, la cual supone que los medios de comunicación son tan poderosos como para “inyectar” sus mensajes dentro del receptor y producir la reacción deseada de manera inmediata. Esta imagen suscita a una gran masa de asistentes de cine preparados para recibir el mensaje como un estímulo directo y poderoso para la acción, en una sociedad caracterizada por una organización social amorfa y una carencia de relaciones interpersonales.<sup>71</sup>

La teoría del impacto directo es considerada por muchos teóricos como el primer modelo que intenta averiguar cuáles son los efectos de los medios de comunicación de masas. La teoría del impacto directo supone que los medios de comunicación son tan poderosos como para “inyectar” sus mensajes dentro del receptor y producir la reacción deseada de manera inmediata.

Aunque algunos autores afirman que éste no ha sido nunca un modelo teórico sobre el cual se haya trabajado desde las ciencias sociales, sino que se trata de un supuesto ante la extensión del fenómeno de la propaganda durante la Segunda Guerra Mundial. Así como hay otros autores como Elihu Katz y Paul Félix Lazarsfeld que tienen un concepto mejor definido sobre la teoría, afirmando que sí hay una influencia de los medios, en este caso el cine en las audiencias.

---

<sup>71</sup> Gil Juárez, Adriana, *Tecnologías sociales de la comunicación*, México, UOC, 2005, p. 183.

Ellos afirmaron en el año de 1995 que los medios causan una reacción inmediata en el público, presentando la imagen que suscitaba el impacto directo de los medios de comunicación, en este caso del medio cinematográfico como: “Una masa gigantesca de millones de lectores, oyentes y asistentes al cine, preparados para recibir el mensaje como un estímulo directo y poderoso para la acción, que produciría reacción inmediata, en una sociedad caracterizada por una organización social amorfa y una carencia de relaciones interpersonales”.<sup>72</sup>

A lo largo de este subcapítulo se pudo observar a través de su trabajo e investigación que la mayoría de los teóricos concuerdan y afirman que la sociedad, el público, la audiencia en general está en un papel pasivo ante los medios de comunicación masiva, pero al mismo tiempo se encuentra dispuesta en muchos aspectos a aceptar lo que estas vías de comunicación tienen para mostrarles. Ya sea por su estado de ánimo, su estatus social, o simplemente accediendo al gran volumen de multimedia al que hoy en día nos sumergimos todos los días.

---

<sup>72</sup> Katz, Elihu y Lazarsfeld Paul, *Influencia personal. El papel de las personas en el flujo de la comunicación masiva*, EUA, The Free Press, 1995, pág. 23.





# **Capítulo 4**

**Los avances  
tecnológicos en la  
industria  
cinematográfica**



Desde el momento en que se enciende una pantalla y, mágicamente, el espectador migra a otras realidades, se abre un espacio cultural. Una especie de dimensión que permite al espectador reír, soñar, enamorarse, sufrir o aprender. Por lo mismo no es exagerado decir que nos encontramos en la era de la revolución tecnológica, una era de transformaciones en nuestra existencia social de la que ya sería imposible regresar.

El cine ha sido siempre eminentemente temático, diversificando sus contenidos hasta el límite. En el cine se han tratado todos los temas y se ha filmado casi todo, es ahí donde toman importancia las nuevas tecnologías, ya que son estas las que han facilitado el acceso a lugares en los que el ojo humano nunca soñó ver.

Los mundos fantásticos creados en el cine eran algo irreal hace algunos años, pero hoy en día son una realidad. Una realidad la cual es vista y entendida por las nuevas generaciones, es por eso que se le dedicó un subcapítulo en este trabajo para el estudio y análisis de la influencia que pueden ocasionar los diversos contenidos multimedia de los medios de comunicación, con especial énfasis en el cine, en las nuevas mentes en formación, las cuales aún no tienen una personalidad definida y ésta puede cambiar con facilidad.

Para finalizar, el cuarto capítulo de este trabajo de investigación, se realizará una recopilación de los avances tecnológicos más recientes, innovadores e importantes que la industria cinematográfica ha tenido en los últimos años. Esto se hará con el fin de ubicar al lector en el momento actual en el que se encuentra el cine y su producción.

Aunque también se ubicará al lector en el futuro que puede alcanzar el cine como tal, abordando los proyectos que se encuentran en un estado de planeación o incluso ya en una condición de prueba, a punto de salir al mercado, poniendo especial énfasis y dedicándole el último subcapítulo de este trabajo a la revolucionaria realidad virtual, la cual cambiará la manera de ver al séptimo arte para siempre, evolucionando a la industria cinematográfica como nunca antes se había visto.

#### 4.1.- Las nuevas generaciones, el cine en el aula

Resulta fácil de entender y de creer que las mentes jóvenes, inexpertas, y en proceso de desarrollo sean las más propensas y expuestas a ser influenciadas por cualquier medio que se encuentre en su entorno. Además podemos agregar que hoy se pueden presenciar avances tecnológicos como nunca antes y son éstos avances los que consiguen que los medios audiovisuales tengan cada vez más peso en la cultura de los jóvenes, y en consecuencia se utiliza más la proyección de películas como recurso didáctico en aulas, escuelas, etcétera.

Ya que las películas no sólo han influido en nuestra imagen de la realidad: un artista, una ciudad o un sistema docente. Las películas han modificado también, y mucho, nuestra actitud hacia productos concretos y nuestras pautas tradicionales de consumo. Los jóvenes son los más propensos a ser influenciados por este medio, por lo que incluso algunos investigadores pueden llegar a ver al cine como un medio masivo de educación para estas mentes en desarrollo.

La investigadora María García Amilburu, cree que es posible convertir al cine de un medio masivo de comunicación a una herramienta didáctica concreta para la asistencia y el mejoramiento de la educación, menciona que gracias a las películas es posible contextualizar un tema, para entenderlo mejor, pues el cine tiene el encanto de envolver al espectador y transportarlo a otras dimensiones de la realidad. El cine se convierte de esta manera en un catalizador del aprendizaje significativo, permitiendo al joven espectador adquirir experiencias virtuales, reafirmando y construyendo su propio conocimiento.<sup>73</sup>

La investigación se ha convertido en uno de los desafíos que la metodología didáctica debe abordar para conseguir un aprendizaje integrado, útil para el individuo y la sociedad, eficaz de cara al mercado laboral y significativo en cuanto a la vocación persona y a la profesionalización que requiere un mundo

---

<sup>73</sup> García Amilburu, María, *Teoría y práctica del análisis pedagógico del cine*, Madrid, España, UNED, 2011, p. 9.

en constante tecnificación al mismo tiempo que produce grandes bolsas de miseria y conflicto.

Los métodos didácticos deben ser acordes con la transformación social, haciendo posible que desde la enseñanza de los más pequeños prime la motivación, la creatividad y el fomento de la curiosidad, hasta la enseñanza universitaria, en las que las técnicas de investigación se conviertan en el hilo conductor del aprendizaje.

Si lo que se pretende en todos los niveles del aprendizaje es que los alumnos adquieran un razonamiento global e integrado de sus experiencias de aprendizaje, necesariamente debemos proponerles experiencias de trabajo que les permitan adquirir dicho razonamiento. La consecuencia es que debe cambiar el estilo de presentación de los contenidos, pasando de ser diferenciado por contenidos, ciencias, materias o disciplinas, a ser unitario, es decir, interdisciplinar.

Esto supone un cambio en la lógica de la enseñanza. Los contenidos deben estructurarse de otra forma, integradamente, y los métodos y técnicas para conseguir los objetivos deben a su vez ser integradores. La relación entre objetivos, contenidos y métodos se convierte en imprescindible.

El cine llevado al aula puede servir de punto de partida y de estrategia de trabajo por lo que tiene de lúdico y creativo por una parte y por lo que posee de técnica, lenguaje, planificación, contenidos e investigación por otra. El lenguaje vivo del cine permite presentar a los alumnos estrategias que les pueden llevar desde la *percepción global*, pasando por el *análisis* y la *síntesis*, hasta la creación de algo distinto, la verdadera *síntesis creativa*. El trabajo con el cine convierte las actividades del aula en algo significativo, tangible y experimental.

La razón didáctica de todo esto es que la motivación es el elemento primordial del aprendizaje, ya que es configurada por la propia estructura biológica, social, histórica y psicológica del que aprende. Si añadimos a lo anterior que el cine posee su propio proceso de elaboración, su lenguaje y sus sistemas de investigación y de procesamiento de datos, estaremos ante una verdadera estrategia interdisciplinar que como tantas otras, pueden aportar al proceso de

aprendizaje los elementos necesarios que ayuden a los alumnos a sintetizar-globalizar su aprendizaje y ser fundamento de un nuevo proceso.<sup>74</sup>

Cabe destacar que también el nivel de influencia que tienen las mentes más nuevas se debe mucho al material al que son expuestos diariamente, contenidos que son dirigidos hacia una sola mentalidad, para mentes que aún se encuentran en una etapa de desarrollo y por lo tanto se pueden considerar como “fáciles de moldear”. Como lo es el caso de las películas de Walt Disney, este es un ejemplo ideal, ya que las producciones de esta empresa son proyectadas normalmente en cualquier casa con bebés, niños o incluso jóvenes.

Al comienzo, los dibujos animados de Walt Disney, (director y pionero de estos dibujos), no estaban dirigidos a un público infantil, y en sus historias, el objetivo principal era hacer reír al espectador con escenas socialmente incorrectas. En la mayoría de los casos incluían ciertos elementos de crítica social. El primer dibujo animado creado por Walt Disney en los años 20, fue Mickey Mouse, un personaje descarado, travieso, que representaba a la clase media-baja, de raza negra y quien escuchaba música jazz. En ese entonces este tipo de música era mal vista por la sociedad blanca.

A partir de los años 30, los dibujos animados de Disney empezaron a buscar otro tipo de público, cambiaron el estilo de los relatos, en donde ya no había tanta crítica social sino más bien historias y personajes más suaves y menos comprometidos. La imagen de Mickey Mouse, se transforma, con mejillas más formadas, ojos agrandados, y empieza a transmitir la idea de ser un personaje dulce e inocente.

A partir de los 70, tras la muerte de Walt Disney, los dibujos animados deciden dirigirse completamente al público infantil, reflejando ideas más conservadoras, y construyendo imágenes inocentes, divertidas y aptas para todo público. Por entonces sus películas comienzan a transmitir valores apropiados, historias de buenos y malos, lo moralmente correcto, finales felices y personajes dulces que comunican ideas conservadoras al mundo.

---

<sup>74</sup> “El cine, otra ventana al mundo”,  
[http://www.uhu.es/cine.educacion/articulos/cine\\_ventana\\_mundo.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/articulos/cine_ventana_mundo.htm), 1,10,2016.

Sin embargo, no podemos dejar de lado que en ese entonces y hasta hoy en día, los espectadores pueden optar por otro posible significado de lo que realmente la historia desea transmitir, teniendo en cuenta los posibles mensajes contradictorios que se pueden encontrar en alguno de estos dibujos. Actualmente, los niños toman estas películas, como ejemplos de la vida cotidiana, y se ve muy claramente el reflejo que tienen hacia ellos, y la interpretación que hacen a partir de los personajes animados.<sup>75</sup>

La cultura y la ideología de Disney se transmite a través de los dibujos animados, definiendo a los ciudadanos principalmente como consumidores y espectadores que asumen valores conservadores y no cuestionan el orden social establecido. Es interesante nombrar algunas películas de dibujos animados donde podemos identificar el rol de estos personajes estereotipados.

Por ejemplo en *El rey león* vemos la actitud sumisa de las leonas, incapaces de hacer algo cuando Scar, el rey malvado toma el poder. En *Aladino*, por su parte, Jazmín, se convierte en el objeto de deseo del protagonista; y en *La Sirenita*, el personaje femenino principal suele verse como una mujer rebelde que lucha por lo que quiere, pero finalmente encuentra el amor y al hombre de su vida, y cambia sus planes. También podemos ver los estereotipos femeninos en *Hércules*, quien es la mujer la que cuida a la familia, la que llora, es sensible, dulce, se preocupa por su estética, y se siente atraída por los hombres musculosos y de buen físico.

Es interesante remarcar que en estas películas observamos aspectos donde la raza y las clases sociales se diferencian. Por ejemplo, mostrando al personaje que pertenece a otra cultura, como alguien malvado o tonto. Esto nos conduce a vincular la marginación que se ve en la pantalla con lo que se vive también en la sociedad real. A través de estos films los niños aprenden, creando así estereotipos que pueden subestimar al prójimo.

El público infantil en específico se ve influenciado por estas historias, ya que son ellos quienes resultan los espectadores y consumidores principales de este

---

<sup>75</sup> *“Los dibujos animados de Disney influyen en el Público Infantil”*, [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=138&id\\_articulo=4643,7,10,2016](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=138&id_articulo=4643,7,10,2016).

tipo de films. Los niños al ver estas películas se ven afectados por los personajes, los estereotipos y las historias que allí transcurren. Y quizás, a largo plazo, estos mismos niños, al ser adultos, traten de imitar a aquellos héroes de su infancia, y todos los conceptos que acarrearán.

El hecho de que exista una profunda influencia que el cine ejerce sobre el punto de vista intelectual y moral de millones de jóvenes resulta aún más justificado por la creciente indiferencia respecto de los valores que se observa en la educación escolar y familiar en la actualidad. Como señalan Blumer y Hauser: -“la influencia del cine parece ser proporcional a la debilidad de la familia, la escuela, la Iglesia y el vecindario. Allí donde las instituciones que tradicionalmente han transmitido actitudes sociales y formas de conducta han quebrado, el cine asume una importancia mayor como fuente de ideas y de pautas para la vida”-.<sup>76</sup>

Por lo que respecta a la educación, es cierto que, cada vez más, los profesores se limitan a instruir o transmitir conocimientos y renuncian a educar: transmitir un modelo de vida, unos valores, un ideal de comportamiento; y ello por temor a ser criticados de “imponer sus creencias” a los alumnos. Ante esta crisis en la educación y en los valores, el cine adquiere cada vez más protagonismo como instancia educativa de los jóvenes.

Siguiendo esta pauta educativa en las aulas, se ve que es el cine el que dice a los jóvenes cómo deben comportarse y actuar, cuáles deben ser las relaciones familiares y de pareja, dónde está el bien y el mal, en qué consisten la felicidad y el fracaso personal. Una película como Titanic, que fue vista en los cines por millones de espectadores, ha influido sobre la consideración del noviazgo, el compromiso y las relaciones prematrimoniales más que todas las explicaciones en el aula sobre estas materias.

Cuando se da la identificación —cosa que no ocurre siempre, pero con mucha más frecuencia en los jóvenes y en los adolescentes— el espectador tiende a reducir las diferencias de actitud y de convicción porque desea parecerse lo más posible a él. Si el personaje siente rechazo al compromiso matrimonial, él

---

<sup>76</sup> Blumer, Herbert, *El cine como medio de comunicación y la responsabilidad social del cineasta*, Pamplona, EUNSA, 2001, pág. 122.



lo sentirá también; y si aprueba las relaciones durante el noviazgo, el espectador lo aprobará también emocionalmente, aunque sus convicciones vayan por un camino totalmente distinto. El deseo de identificación suscitado por la trama se logra minimizando toda posible disonancia, de ahí la implícita aceptación emocional de los planteamientos del protagonista, aunque sean claramente opuestos a sus convicciones.

Por lo que respecta a la sugestión de las películas, es evidente que este medio de comunicación supera con creces la capacidad de cualquier otro. La representación de la realidad en los filmes es siempre viva y fuerte, emocionalmente dramática, y con frecuencia se acaba asimilando como una experiencia vivida. Así, por ejemplo, una chica joven podría pensar: “¿Cómo me van a decir mis padres la forma en que debo relacionarme con mi novio? ¡Si yo sé cómo es y cómo debe ser esa relación! Lo he visto con mis propios ojos, lo he vivido”.

En realidad, lo ha visto y lo ha “vivido” en el cine, pero lo ha asimilado como algo experimentado en primera persona. Esas imágenes le han permitido asumir la instancia de testigo presencial: considera verdaderamente que ha protagonizado esos hechos, y por tanto le parecen más verdaderos y reales que los discursos de sus padres y educadores. El tratamiento del tema, la historia “vivida” o “experimentada” en esa película, adquiere así el estatus de algo incontestable, afirmado por su propia vivencia.

Esta faceta de “manipulación de la experiencia” resulta mucho más importante en los jóvenes, pues son más vulnerables al poder fascinador de la imagen. Cuando en la escuela se habla de conductas o creencias, o cuando sus padres les proponen hablar “de algo serio”, inmediatamente ponen un filtro ante lo que oyen, porque lo interpretan como “imposición de valores”, como “sermón” o, en el peor de los casos, como abierta manipulación. Pero nada de eso ocurre cuando ven una película: las historias (asumidas como “experiencias” personales) no se enfrentan a ningún filtro intelectual: penetran en su mundo interior a remolque de las emociones vividas.<sup>77</sup>

---

<sup>77</sup> “La influencia del cine en jóvenes y adolescentes”, <http://www.cinemanet.info/2008/11/la-influencia-del-cine-en-jovenes-y-adolescentes-completo/>, 21,11,16.

Uno de los ejemplos más trágicos en el que el cine tuvo una influencia mal entendida sucedió en Albacete España en el año 2007, los detalles se observan en el siguiente texto: “La ciudad de Albacete quedó conmocionada ayer al tener noticia del trágico suceso con un menor como protagonista. Un niño de nueve años, que sufría sordera y cuya identidad no se ha facilitado, falleció prácticamente en el acto alrededor del mediodía tras precipitarse por una de las ventanas de su casa, situada en el cuarto piso de un bloque de edificios de la céntrica calle del Rosario, en la capital albaceteña.”<sup>78</sup>

Sin embargo se ha podido saber que el niño llevaba puesta en el momento del accidente una máscara de “Spiderman”, lo que ha hecho pensar a los investigadores que el suceso podía tener que ver con este popular personaje de cómic. Tal y como indicó una fuente oficial poco después del suceso, y por los datos que se han podido recabar, es probable que el pequeño estuviera simplemente tratando de “emular al superhéroe” de ficción, y que no estemos ante un suicidio infantil.

Aunque de momento no se han hecho públicos más datos del trágico accidente por tratarse de un menor, la Policía Local de Albacete baraja en principio la hipótesis de que la víctima podría haber visto recientemente la película “Spiderman”. El menor fue trasladado al Hospital del Perpetuo Socorro de Albacete, donde se le practicará la autopsia para esclarecer las causas de la muerte. Los vecinos de la céntrica calle vivieron con consternación el accidente, a una hora con mucho tránsito en la zona”.

Como se pudo observar en la nota anterior cierta o claramente, el cine puede tener sus peligros, y se le debe tener respeto al medio. Pero puede también inspirar, aportar valores y provocar esa transferencia de personalidad en una dirección enriquecedora y positiva. El único requisito es que sepa contar bien historias que merezcan la pena; relatos o biografías cuyo ejemplo sea un modelo a seguir.

---

<sup>78</sup> “Un niño de 9 años muere tras saltar de su piso disfrazado de Spiderman en Albacete”, <http://www.lne.es/sucesos/2008/10/12/nino-9-anos-muere-saltar-piso-disfrazado-spiderman-albacete/684707.html>, 21,11,16.

El productor David Puttnam, señalaba en una entrevista: “Recuerdo haber visto *Un hombre para la eternidad* cientos de veces, no por sus cualidades fílmicas, que las tiene, sino por el efecto que producía en mí: el hecho de permitirme esa enorme presunción de salir del cine pensando: ‘Sí, yo también hubiera dejado que me cortaran la cabeza para salvaguardar un principio’. Sabía de sobra que no era así, y probablemente nunca encontraría a nadie que lo hiciera, pero el cine me permitió ese sentimiento; me permitió que, por un momento, sintiera que todo lo decente que había en mí se había puesto en pie. Esto es lo que el cine puede conseguir”<sup>79</sup>

El arte tiene una vinculación enorme con la educación, por lo que el arte visto en el cine tiene un impacto profundo en la experiencia humana. Esa forma de arte cinematográfico que da un significado tan peculiar para la juventud. El cine es un arte de imágenes en movimiento, por lo que el espectador olvida a menudo todo el ilusionismo implicado, en el rodaje de una película; y como en el caso de una pintura, aquí también se percibe al cine como una realidad fotografiada y lo recuerda como si fuera un sueño.<sup>80</sup>

---

<sup>79</sup> Puttnam, David., *Filmmakers Are Missing Their Social Purpose*, Los Angeles Times, 1988, p. 7.

<sup>80</sup> Libedinsky, Marta, *Conflictos reales y escenas de ficción*, Buenos Aires, Argentina, Ediciones Novedades Educativas, 2008, pág. 30.

#### **4.2.- El futuro del cine como medio educativo y su desarrollo técnico**

La explosión de los nuevos medios de comunicación ha dado lugar a una transformación cultural global. El séptimo arte ha tenido cambios considerables a lo largo de su historia, con el desarrollo de las tecnologías y diferentes estéticas que han marcado sus etapas. En la actualidad el cine se ha tenido que acoplar a la cultura mediática contemporánea. Las máquinas de imágenes han digitalizado su proceso de captación, proyección, y transmisión para crear máquinas de generación de tipo informático o numérico. Todo esto ha llevado a un proceso diferente y una nueva estética en la creación de imágenes.

Existen dos maneras de hacer películas. La primera: llegar al estudio sin ningún plan, clavar la cámara en la tarima y ordenar el rodaje. La segunda: llegar al estudio sabiendo que es lo que se va a hacer, ordenando lo necesario. De la primera forma se originan las pachangas filmicas que son el hazmerreír del público. De la segunda resultan los respetables filmes que brindan prestigio.<sup>81</sup>

Películas como las de Star Wars o Matrix innovaron completamente al utilizar métodos que antes no existían y que antes casi no se habían utilizado o implementado, como es el caso del método Croma o fondo de pantalla verde, y que es utilizado en gran parte para los filmes catalogados para el género de ciencia ficción.

El método Croma consiste en grabar una escena con un fondo verde (aunque a veces se utilizan otros colores), de tal modo que con herramientas de postproducción (editores de video como Adobe Premiere, etcétera) podemos sustituir el color del fondo por una fotografía o video de nuestra elección.

Se trata pues, de quedarnos con los personajes de la escena pero sustituir el fondo. Al momento de realizar la técnica del Croma, hay que prestar especial atención a la iluminación del fondo (procurando que sea uniforme) y a la iluminación del sujeto a grabar (debemos evitar que haya sombras que se proyecten en el fondo), por lo que dónde colocar las luces para el fondo y para

---

<sup>81</sup> Huerta, Efraín, *Close Up Vol. 2*, Guanajuato, México, La rana, 2010, p. 93.

el sujeto, y a qué distancia colocar el sujeto son los 2 parámetros clave para que el efecto de pantalla verde tenga apariencia profesional.<sup>82</sup>

Al igual que el Croma existen, muchas otras técnicas que innovaron en la producción de películas y evolucionaron al cine, como lo es la *Motion Picture Animation*, el plano secuencia, la visión estereoscópica, entre muchos otros inventos que ayudaron a que el cine llegara hasta donde se encuentra hoy.

La *Motion Capture* se utiliza esencialmente para conseguir una captura de movimientos faciales de los actores, para obtener esto se usa una cámara de vídeo en miniatura que se acopla a una especie de casco lo que permite adquirir imágenes de un actor que lleva unos marcadores reflectantes especiales sobre el rostro.

Mediante técnicas de visión artificial, se detecta la posición de cada marcador en la cara del actor y se asocia este movimiento con unos puntos de referencia en un modelo 3D sintético disponible previamente. Cuando los marcadores físicos en la cara del actor se mueven, el sistema de visión artificial detecta el movimiento que a su vez es convertido en un movimiento proporcional del marcador en el modelo sintético.

Puesto que las imágenes son tomadas a alta velocidad mediante una cámara especializada, el movimiento sintético obtenido reproduce con una alta fiabilidad el movimiento real del actor, con lo que es posible realizar animaciones tridimensionales de alta calidad en un tiempo récord.<sup>83</sup>

Por otra parte, la *Motion Capture* puede combinarse en un futuro con la tecnología que usamos a diario, aunque todavía falta algo de evolución aunque ya se hacen posibles nuevas opciones no contempladas anteriormente. Esto es especialmente interesante en el ámbito de aplicaciones basadas en la infraestructura de Internet que a pesar de las mejoras alcanzadas en los pasados años, se encuentra muy lejos de proporcionar los requisitos mínimos requeridos por los sistemas de videoconferencia tradicionales.

---

<sup>82</sup> "Croma", <https://sites.google.com/site/tutorialesparacineamateur/croma>, 18-2-2016.

<sup>83</sup> "AVATAR (captura de movimiento avanzada en entornos animados foto-realísticos)", <http://dmi.uib.es/~paco/avatar.html>, 10,2,2016.

Otro avance en la industria cinematográfica es el *Match Moving*, el cual se refiere a la técnica de seguimiento de cámara, que registra el movimiento para replicarlo en una computadora. En lugar de utilizar sensores para grabar el movimiento, *Match Moving* utiliza imágenes grabadas en vivo, para después con un software seguir puntos específicos a lo largo de todos los cuadros de la escena, por lo que agrega elementos CGI en la toma con la posición correcta, escala, orientación y movimiento en relación a cada toma.

La técnica puede ser utilizada tanto en 2D como en 3D para agregar elementos a las imágenes en vivo y añadir CGI como si hubiera estado ahí desde el inicio. Uno de los primeros software comerciales en utilizar *Match Moving* fue *3D-Equalizer* por Science.D.Visions y *rastrack* de Hammerhead Productions, ambos lanzados a mediados de los noventa.

El sistema se basa en ubicar puntos a los cuales el algoritmo pueda fijarse y seguir, usualmente se eligen puntos brillantes u oscuros, bordes o esquinas, o alguna característica del rostro, dependiendo del uso que se le vaya a dar; el algoritmo devuelve una serie de coordenadas 2D, las cuales indican la posición de los objetos a lo largo de varios cuadros.

En caso del 3D se necesita hacer una calibración para proyectar la información de la trayectoria 2D, a partir de ahí se hace una “reconstrucción” para recrear el objeto fotografiado con la información del recorrido. Con ello es posible mover una cámara virtual dentro de un programa 3D, para que los nuevos elementos animados se añadan a la escena original manteniendo la perspectiva correcta.

Durante la década de los noventa, la tecnología permitió que se añadieran dobles virtuales en las escenas de riesgo y junto con el *Match moving*, se desarrollaron efectos que hasta entonces eran imposibles. Los dobles generados por computadora también comenzaron a usarse para crear escenas con muchas personas, gracias a simuladores de multitudes. El hecho de que ésta técnica se base principalmente en el software la hizo bastante accesible a medida que las computadoras bajaban de precio y consiguieron mayor rendimiento, que continua usándose en los efectos de películas y series de televisión.

En la televisión es habitual el uso de estudios virtuales los cuales permiten combinar personas en tiempo real con otros objetos y ambientes CGI de forma fluida, para ello es necesario que el ambiente 3D sea fijado automáticamente al movimiento que haga la cámara del estudio real, con dicho sistema es más sencillo crear una transmisión de los datos que la computadora recibe de la cámara y añadir CGI mediante un software que utiliza la información de la cámara, ambas señales son mezcladas y listas para su transmisión.

Generalmente se usan escenarios compuestos por pantallas verdes, los cuales se popularizaron en los programas de televisión en la década de los noventa, siendo el primer sistema desarrollado para ello el *Synthevision virtual studio* desarrollado por la empresa japonesa NHK (Nippon Hoso Kyokai) en 1991, y usado por primera vez en el especial de ciencia, *Nano-space*.

Sin embargo para el año 2000, las computadoras tenían la suficiente memoria para procesar los estudios virtuales en tiempo real sin la necesidad de editar nada en posproducción, aunque la técnica no es exclusiva de la televisión, también es usada en el cine, aunque no se requiere de ninguna operación en tiempo real sino que el movimiento de cámara puede registrarse y añadir después los elementos CGI durante el proceso de posproducción.

Otro de los avances tecnológicos de la industria cinematográfica es la animación por computadora la cual es un formato de presentación de información digital en movimiento a través de una secuencia de imágenes o cuadros generados por computadora. Una característica importante de la animación por computadora es que nos permite crear escenas realmente tridimensionales, que a diferencia de la animación dibujada a mano, aquí es posible cambiar el ángulo de la cámara y con esto, ver otra parte de la escena.

Con esta ventaja de la animación por computadora se pueden reutilizar partes de la animación por separado, ya que una escena puede llegar a verse muy diferente simplemente cambiando el ángulo de la cámara o cambiando el tiempo del movimiento o partes de la animación. Algunas técnicas que se

utilizan en la animación tradicional son la animación en acetatos (*cel animation*), la animación basada en cuadros (*flipbook animation*), y la animación en *sprite*.<sup>84</sup>

La animación basada en cuadros es una de las más utilizadas. Una película contiene 24 cuadros por segundo generalmente, las caricaturas tienen solamente 12. Para hacer una secuencia se van filmando las imágenes cuadro por cuadro y luego se unen para formar la animación. La animación basada en *sprites* se refiere a animaciones de objetos sobre fondos estáticos, es decir, lo que cambia son los personajes. Esta técnica es bastante aplicada en los videojuegos.

Abordando el tema de videojuegos, el sistema que más se utiliza en este ámbito es: *Machinima*, que utiliza los motores de renderizado 3D que se encuentran en los videojuegos, los cuales son capaces de hacer cálculos en tiempo real, con el fin de crear un corto animado. El uso de motores de videojuegos para crear cortos animados tiene inicios con el videojuego *Stunt Island* de *Disney Interactive Studios* en 1992, así como grabaciones tomadas directamente de los videojuegos en primera persona como *Doom* y *Quake*.

Existen otros avances tecnológicos de la industria cinematográfica que se traducen en las siguientes técnicas de animación: *Key framing*, *Motion control* y *Wavelets*. El *Key framing* establece posiciones en puntos específicos de tiempo en una animación y se trata de hacer converger los modelos en computadora con ellos.

El *Motion control* obtiene posiciones clave de manera automática a partir de un actor real por medio de dispositivos que se conectan a su cuerpo. Finalmente la técnica de los *Wavelets* permite que en una sola imagen se compriman una gran cantidad de datos para que al acercarse a ella se vean los detalles. Por ejemplo, con esta técnica es posible que al irse acercando a una planta, se vean las hojas, las ramas y todos sus detalles, a diferencia de una imagen normal, la cual entre más nos acerquemos más distorsionada se verá.

---

<sup>84</sup> "Animación por computadora", [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lis/suarez\\_r\\_pk/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/suarez_r_pk/capitulo3.pdf), 2,12,16.



Pero sin lugar a dudas uno de los avances tecnológicos en la industria cinematográfica más impresionantes hasta ahora lo ha brindado Japón, ya que en el año 2015 estrenó una película llamada “Sayonara” en la cual podrá apreciarse por primera vez en toda la historia del cine a un androide como protagonista del mismo. La obra fue dirigida por el director Koji Fukada, y la historia relata la relación entre Leona, quién será la robot humanoide, y Tania, una mujer que ha caído gravemente enferma tras quedar afectada por las radiaciones emanadas de un accidente nuclear sin especificar. El nombre del robot que estará detrás de Leona es “Geminoid-F”, el cual es un sorprendente avance de la tecnología capaz de hablar y gesticular como si se tratara de un humano a pesar de contar con un esqueleto metálico cubierto de silicona.<sup>85</sup>

El profesor Hiroshi Ishiguro, famoso por crear una réplica robot de sí mismo (Geminoid HI-1), ahora nos presenta en Osaka su última creación: un androide femenino llamado “Geminoid-F”. Una versión mejorada de su robot teleoperado, con una apariencia idéntica a la de una mujer de 20 años. Puede reír, sonreír y mostrar otras expresiones faciales de forma más natural que los androides anteriores Ishiguro. En una conferencia de prensa Ishiguro demostró cómo el androide puede imitar las expresiones faciales de su operadora que estaba sentada delante de un ordenador con cámaras y software de seguimiento facial.

Este androide fue construido como parte del trabajo de Ishiguro en la Universidad de Osaka (Japón), ATR Intelligent Robotics y Communication Laboratories, con la colaboración de Kokoro Co., una empresa japonesa de SANRIO que se especializa en animatronics y androides ultrarrealistas. El robot HI-1 se requería una caja externa llena de compresores y válvulas, pero con “Geminoid-F” los investigadores incorporaron servo-válvulas y un sistema de control de aire, por lo que el androide sólo requiere un pequeño compresor externo. El nuevo diseño ayudará a reducir el costo, estimando su precio en cerca de 10 millones de yenes (USD\$110,000). Mientras tanto Ishiguro y sus

---

<sup>85</sup> “Androide será protagonista de película en Japón”, <http://www.record.com.mx/tendencias/androide-sera-protagonista-de-pelicula-en-japon>, 10,12,2016.

colaboradores planean probar el androide en hospitales y mostrarlo en museos de ciencias.<sup>86</sup>

Dentro del tema de tecnología IMAX no cabe duda que cada vez son más los directores que se unen a esta innovación cinematográfica. Tal es el caso de Michael Bay, quién filmó el 98% de *Transformers: El último caballero* (2017) en IMAX y fue el primero en el mundo en utilizar dos cámaras ALEXA IMAX para crear imágenes en 3D jamás vistas. Esta cámara de 65mm es la siguiente generación en tecnología visual. Las imágenes tienen una claridad prístina, detalles finos y un rango dinámico más alto para obtener un contraste superior.

Estamos seguros y convencidos de que existen muchas otras películas en el orbe que han dedicado mucho esfuerzo y dedicación en innovar y evolucionar al cine con propuestas únicas y originales, pero estas producciones se vuelven difíciles de documentar por su poca difusión y su complicado acceso para observar esos contenidos, lo que influyó en la elección de los filmes para la investigación de este trabajo, ya que forman parte de la industria económicamente hablando más poderosa e influyente del mundo, la hollywoodense, lo que automáticamente les brinda vital importancia dentro de la temática de la cinematografía.

---

<sup>86</sup> <https://www.fayerwayer.com/2010/04/geminoid-f-un-androide-femenino-que-sonrie-e-imita-expresiones-faciales/>, 10,12,2016.

#### 4.2.1.- La realidad virtual en el cine

Se puede decir que el cine digital significa la posibilidad de manipular el mundo fílmico a través de procesos creativos, basados en el trabajo con computadoras. El realizador tiene la posibilidad de formar su propia realidad fílmica, sin pensar demasiado en el problema de la realización del mundo cinematográfico que intenta crear. Más que otros, el cine hollywoodense tiene como concepto visual repetir una realidad que sea lo más cerca a la realidad existente. En otras palabras, es la imagen aproximada o fiel la que cuenta el carácter realista o la “ semejanza de una imagen con el mundo fenoménico cotidiano que percibimos y experimentamos” .<sup>87</sup>

La realidad virtual ya es para todos. Los deseos de sumergirnos en un mundo de ficción, pero que se doble ante nuestra iniciativa y decisiones, nos han perseguido por años. En los 90, Nintendo creó el “Virtual Boy”, una consola de videojuegos con su propio visor en 3D. ¿Su mayor problema? Era tan pesada que tenía que estar sobre un escritorio, y ya que utilizaba sólo el color rojo para proyectar imágenes, causó pánico en Estados Unidos, pues los padres de familia creyeron que sus hijos quedarían ciegos al usarlo. No es de sorprender que no haya vivido mucho tiempo.

Pero la promesa de una realidad virtual, un mundo más allá del nuestro, con el que pudiéramos interactuar como si fuera real, continuó, y continúa aún. Cuando estrenó *Matrix (1999, EUA)*, todos quisimos aprender *Kung-Fu* a través de un cable de computadora, y aunque aún no llegamos a eso, la idea ya está más cerca que lejos. El sueño de ciencia ficción de los 70 –aunque aún con mucha área de oportunidad- es un hecho.

Hablar de realidad virtual a veces se siente anticuado. Pero eso sólo se debe a que se trata de una meta tecnológica que ha estado ahí desde hace décadas. Además, su constante aparición en la pantalla grande nos hace sentir en cierta forma que ha estado ahí siempre. Sin embargo, fue hace poco que revivieron los intentos concretos de hacer de la “realidad virtual” una experiencia para todos. Su retorno a manos de los consumidores normales se lo debemos a

---

<sup>87</sup> “El cine digital en el siglo XXI. La transformación del cine hollywoodense y del consumo cultural a causa de la digitalización”, [www.elojoquepiensa.net](http://www.elojoquepiensa.net), 20,04,2016.

Palmer Luckey, quien en 2012 (y con tan sólo 19 años de edad) creó su visor de realidad virtual: el *Oculus Rift*. Su invento causó furor en el E3 de ese año, se ganó los elogios de mucha de la prensa especializada, e incluso fue considerada por la revista *Wired* como el futuro del cine y de los videojuegos.

De ahí otras compañías han saltado a crear sus propias versiones. De hecho hoy en día ya podemos adquirir el *Samsung Gear VR*, que en conjunto con el teléfono Samsung nos permite ver películas y jugar videojuegos sencillos. Pero ahora vienen varios dispositivos que, aunque un poco caros, nunca habían estado tan cerca de gente como nosotros. El *HTC Vive*, el mencionado *Oculus Rift*, y quizá también el *Playstation VR*, salen este mismo año a la venta, y con ellos una ola de experiencias nuevas, tanto para los cinéfilos como para los *Gamers*. Por ahí incluso están los visores de cartón de *Google* para móvil, una de las propuestas más asequibles que hay ahorita.

Tan sólo imaginar el poder disfrutar de una cinta con amigos o familia que están del otro lado del planeta, como si los tuviéramos al lado en la sala de cine. Esa es una de las cosas que el VR puede lograr, es decir, crear una sala de cine virtual en donde cada uno tenga su propio visor, e incluso vea la película desde el ángulo en el que está sentado. En videojuegos podemos experimentar pilotar una nave espacial desde detrás de los controles, o visitar lugares reales y sentir como si estuviéramos ahí.

Esto es gracias a que cada visor cuenta con dos pantallas cercanas a los ojos que te brindan un campo de visión muy amplio. Aunado a esto, las gafas que simulan el 3D cuentan con un conjunto de sensores que rastrean los movimientos de tu cabeza y de tu cuerpo. Así, si volteas en la vida real, lo verás reflejado en el visor, y si caminas, también caminarás dentro de ese otro mundo. Es tan real que la primera vez que lo experimentamos nuestras manos se extendieron involuntariamente para tratar de alcanzar lo que estamos viendo... tal y como esa primera audiencia de cine que vio un tren venir hacia ellos y lo creyeron tan real que salieron corriendo de la sala. Éste, amigos, es nuestro nuevo tren de la sala.<sup>88</sup>

---

<sup>88</sup> Jimena Morelos, "Más real que virtual", revista mensual CinePremiere, No. 259, 2016, Abril, p. 32-33.

La realidad virtual alcanzó también a las salas cotidianas de cine, ya que a mediados del año 2016 la empresa IMAX Entertainment reveló que estaban trabajando en una tecnología de realidad virtual para incorporarla a sus enormes pantallas en todo el planeta. En conferencia en Los Ángeles, el presidente de IMAX Entertainment, Greg Foster, detalló más sobre lo que hasta ahora se conoce como IMAX VR.<sup>89</sup>

En resumen se mencionó que los cinéfilos podrán ponerse sus lentes VR y sumergirse en experiencias únicas. Las experiencias VR serán en historias de 6 a 9 minutos, completamente independientes, de tal modo que se podrá comprar un boleto para la experiencia únicamente o un combo junto con la película principal.

Foster usó *Star Wars* como ejemplo diciendo que la gente podrá ver una experiencia *Star Wars VR* y luego ver *Star Wars: Episodio VIII* (combo o por separado). Habrá seis salas con VR piloto en salas multiplex en los Estados Unidos para finales de 2016. La primera sala IMAX VR estará en Los Ángeles, posiblemente en Hollywood o Universal Citywalk. El plan es expandirse a China rápidamente (sin planes para México o Latinoamérica por ahora), pero su idea es “crecer tan rápido” como puedan. Dejando en claro que por ahora están en estado de prueba pero sin duda alguna obtendrán el éxito deseado, expandiéndose y permitiendo conocer el futuro en experiencias visuales en el cine.

Uno de los sectores que ha recibido con los brazos más abiertos a la realidad virtual es el de los videojuegos, y muchas de las grandes empresas desarrolladoras están apostando por crear contenidos en este nuevo mundo. Para que la realidad virtual sea un éxito será necesario, además de la tecnología, contar buenas historias. Crear contenido diferente e interesante que consiga que la gente se suba a bordo del barco de la realidad virtual, será clave para que se convierta en un entretenimiento de masas, ya que los jugadores lo que buscan es vivir nuevas experiencias, aprender nuevos lenguajes, observar el mundo desde nuevas perspectivas y adquirir nuevas habilidades.

---

<sup>89</sup> “IMAX VR... ¿EL FUTURO DEL CINE?”, <http://www.cinepremiere.com.mx/imax-vr-realidad-virtual-60591.html>, 10,12,2016.

La empresa de videojuegos que hasta el día de hoy le ha invertido más tiempo y recursos a la realidad virtual es de PlayStation, ya que recientemente sacó al mercado su PlayStation VR, el cual es un visor de realidad virtual desarrollado por Sony Interactive Entertainment y manufacturado por Sony. En ciertos videojuegos y demos para este sistema VR, el jugador que lleve puesto el visor actúa separadamente de otros jugadores sin el visor. El sistema PlayStation VR puede dar salida a una imagen para el visor PlayStation VR y un televisor al mismo tiempo, con la televisión ya sea reflejando la imagen que aparece en el visor, o mostrando una imagen separada para el juego competitivo o cooperativo, permitiéndote entrar de lleno en el mundo fantástico virtual.

Las características técnicas del visor hacen la experiencia más real, dando la sensación de estar realmente dentro, con una pantalla de 5.7 pulgadas, una visión de 360°, un audio en 3D que permite al usuario identificar el lugar, la lejanía o la cercanía en la que se encuentran los personajes del videojuego. Afortunadamente para los amantes del cine ésta tecnología ya se está desarrollando y pensando para aplicarse en las salas de cine de igual manera.

Abordando el tema de gafas para realidad virtual, empresas como Google o Samsung también han lanzado al mercado gafas de realidad virtual, pero compatibles con los celulares, que hasta el día de hoy son compatibles con muy pocos dispositivos y sistemas operativos, por ahora son solamente un prototipo, pero por ahora ya se ha logrado probar con varios videojuegos, algunas aplicaciones, ver videos en YouTube, o realizar video llamadas.

En cuanto a la realidad virtual en el cine, una de las compañías más comprometidas y empeñadas en generar avances tecnológicos en éste ámbito es Industrial Light Magic, que aprovechando la gran influencia que representa la franquicia de *Star Wars* han desarrollado varios proyectos bastante atrayentes e interesantes.

A finales del año 2016, la empresa Industrial Light Magic anunció la creación del laboratorio ILM Experience, o ILMxLab, que representa la alianza entre ILM, Skywalker Sound y Lucasfilm, que trabajarán en contenido de realidad aumentada y virtual para las franquicias más conocidas del cine. El propósito de ILMxLab es crear experiencias inmersivas con las que los fanáticos puedan

interactuar con sus mundos e historias favoritas, y el primer proyecto de la compañía es hacer algo relacionado a *Star Wars*.<sup>90</sup>

De acuerdo a la tecnología con la que trabajaron los investigadores y creadores de Industrial Light Magic, es posible utilizar dispositivos como iPads o incluso *Oculus Rift*, (que es un casco de realidad virtual compatible con varios sistemas operativos), para interactuar con los distintos personajes de las películas como si estuviesen realmente frente a nosotros.

Pero entrando de lleno en materia de realidad virtual, de los avances más productivos, anticipados y emocionantes para los fanáticos cinematográficos es el proyecto JUMP VR de Google. Hace algunos meses Google anunció mejoras a su peculiar proyecto de “lentes de realidad virtual” accesibles a presupuestos ajustados (Google Cardboard). Consistía en un dispositivo de cartón con lentes de plástico y broche magnético que permitiría ver contenidos VR (a 360°) a poseedores de un smartphone de gama alta, pero sus precios eran en su mayoría inaccesibles para el público en general.

En aquél entonces se anunció una alianza con GoPro para desarrollar un dispositivo llamado Odyssey que reúne en círculo 16 cámaras de la marca para captar escenas a 360°. Varios cineastas independientes se subieron al proyecto, aunque no avanzó tanto como se esperaba en el lapso de un año (el precio del dispositivo es de unos \$3000 USD).

Por eso, Google anunció una alianza con IMAX y con YI Technology para desarrollar cámaras que capturen contenidos a 360°, compatibles con su sistema de edición JUMP VR. No se sabe cuándo comenzará a funcionar el hardware fruto de esta alianza, pero es claro que Google está buscando nuevas formas de presentar contenidos, centrándose en el usuario en general y no necesariamente gastando una gran cantidad de dinero en hardware como el anteriormente mencionado *Oculus Rift*.<sup>91</sup>

---

<sup>90</sup> “*Star Wars y la realidad aumentada*”, <http://realidadaugmentada.info/star-wars-y-realidad-aumentada/>, 11,12,2016.

<sup>91</sup> Vélez Julio, “*IMAX Y Google Realidad Virtual*”, CinePremiere, <http://www.cinepremiere.com.mx/imax-google-realidad-virtual-58932.html>, 11,12,2016.

La idea general de este nuevo proyecto JUMP VR es el de poder ver y disfrutar de una película en formato IMAX desde tu teléfono celular, con la posibilidad de voltear hacia cualquier lado o dirección y poder sentirte dentro del filme. Así como también Google lanzó al mercado su más reciente dispositivo para realidad virtual llamado *Cardboard* el cual es una aplicación que bien precargada con algunos juegos o aplicaciones para ver en 360°: ya sea desde calles con Street View hasta “viajar” en la montaña rusa. Para aprovechar al máximo este dispositivo, se puede usar con un visor RV, pero en caso de no tenerlo, se podrán recorrer todos los escenarios desde cualquier teléfono y usando el dedo.

El último proyecto para la realidad virtual en el cine, fue presentado orgullosamente en el 70 aniversario del Festival de Cannes por el director mexicano ganador de cuatro premios Oscar Alejandro G. Iñárritu, con su cortometraje *Carne y Arena*. Con esto no sólo pone en alto el nombre de México ante el mundo, sino que además ayuda exponencialmente a la innovación tecnológica del medio, revitalizando la experiencia del ir al cine.

La realidad virtual ha alcanzado y rebasado sus propios límites en muy pocos años, una visión que era imposible incluso de imaginar, hoy en día ya es un hecho, aunque también es un hecho que muchos de los proyectos que se encuentran en desarrollo son aún un prototipo solamente, están en estado de prueba, ya sea en funcionamiento o en sondeo de mercado.

Pero la única verdad es que la realidad virtual ya dio unos primeros pasos agigantados, y en muy poco tiempo ya podremos disfrutar de la experiencia que se creía imposible al poder entrar a una sala de cine, colocarse unas gafas e introducirte por completo en tu filme favorito. El poder sentir la acción, el temor, la emoción, la historia, la fantasía o la realidad que el séptimo arte ya brinda pero a una escala mucho más alta. La incógnita es saber ¿qué es lo que seguirá después?, tal vez en un futuro la experiencia cinematográfica será que cada uno de nosotros seamos los protagonistas de los filmes, viviendo en carne propia los relatos de la manera que más nos entretenga. Así, para vivir y difundir de lleno este concepto maravilloso que es el cine.





## Conclusiones

En esta investigación se tuvo la oportunidad de describir y analizar diversos aspectos sobre la industria de la cinematografía. Recorrimos desde sus inicios hasta el año 2017. Partimos del cine francés, que es donde comenzó todo, para arribar al cine más popular, importante, y por lo tanto más poderoso del mundo, el hollywoodense, además de indagar un poco la vida del cine en México.

Se pretendió resaltar la relevancia del cine como medio de comunicación. A lo largo de más de un siglo de existencia se ha convertido en parte fundamental y cotidiana en la vida de las personas. Es por eso que se dedicó una investigación a las innovaciones y avances tecnológicos que acontecieron en la industria cinematográfica y qué le deparan en el futuro cercano.

A pesar de que existe la historia del cine, este trabajo aporta datos exactamente a ese campo. Además de contribuir en el estudio sociológico sobre este medio, ya que cuenta con demasiado poder de influencia mercadológico, psicológico, social y económico en las audiencias cinéfilas.

Para documentar se analizaron cuatro películas, que en los últimos diez años fueron de las que más ayudaron en la innovación y revolución de la producción cinematográfica. La influencia del cine en la audiencia, su corriente educativa y finalmente lo que le depara en el futuro a la industria cinematográfica en cuanto a avances tecnológicos.

Uno de los objetivos primordiales en este trabajo fue describir los antecedentes del arte más significativo en la historia del ser humano. Ya que el cine se convirtió, sin duda, en el arte que mejor expresa las contradicciones y el devenir de la vida moderna, porque surge como una tecnología que permite la circulación, la movilidad de la mirada y la restitución de lo efímero, pero también como un medio de expresión constitutivo de una nueva colectividad.

Los objetivos planteados al inicio del trabajo de investigación fueron alcanzados con plenitud ya que se pudo describir las innovaciones de

cuatro diversas películas, las cuales ya fueron previamente mencionadas, en la industria cinematográfica y sus diversas influencias en los espectadores.

Además se cumplió con los objetivos específicos, en la medida que describimos a través de una ardua labor de investigación y recopilación informativa las innovaciones que evolucionaron al cine en cuatro filmes. También las diversas influencias que estos filmes tuvieron en los espectadores, asimismo dimos cuenta del futuro de las producciones cinematográficas relacionadas con el género cinematográfico de estas cuatro películas, y finalmente analizamos la corriente educativa que este medio está formando en las aulas.

Con la investigación respondimos a las diferentes preguntas hipotéticas, las cuales fueron resueltas de manera satisfactoria a lo largo de todo el trabajo, de manera cronológica a través de los capítulos desarrollados:

Inicialmente se exploró y se describió gran parte de la historia del cine, casi en su totalidad, poniendo especial énfasis en los momentos trascendentales, que marcaron y resonaron más en la línea del tiempo de este medio de comunicación masivo, como la primera presentación del cinematógrafo con los hermanos Lumière en el año de 1895, los estudios y el monopolio de Thomas Edison, hasta la producción mexicana, mencionando los extraordinarios estudios Churubusco o los actores que marcaron época en el cine mexicano como Mario Moreno "Cantinflas".

Posteriormente se describió parte de las innovaciones y avances tecnológicos que los cuatro filmes elegidos para realizar esta investigación aportaron a la evolución y revolución de la industria cinematográfica, en sus elementos de producción, y desarrollo. Destacando sobre todo en el área de efectos especiales y digitalización, comprobando que si es posible realizar un largometraje bien estructurado, con una calidad de primer nivel no sólo en las gráficas sino también en el guion, tal y como se vio en *Toy Story* (1995).

Una vez conociendo los antecedentes se comprobó, que en efecto, si puede llegar a existir una influencia mercadológica, psicológica y social en los espectadores de cierto tipo de filmes. Tomando como el más grande y relevante ejemplo la influencia de la franquicia de películas de ciencia ficción *Star Wars*.

Esta franquicia a lo largo de más de cuarenta años ha logrado entrar en las casas, mentes y corazones de tres generaciones diferentes con la misma intensidad. Alcanzando récords económicos, de seguidores, entre otros logros. Incluso consiguiendo el punto máximo de obtener por parte de los fans de la saga su propia religión basada en la ideología mística vista en los filmes de *Star Wars*.

Esto es, un tipo de público receptivo a las imágenes y con una mirada capaz de asumir la dificultad de percepción del espacio y el tiempo que la modernidad trae consigo. Esta forma particular tiene su punto de partida en los fragmentos de la realidad social. Lo que ha propiciado a que entremos a una época del consumismo, una sociedad capitalista dispuesta a pagar grandes cantidades de dinero por entretenimiento.

El cine debe buscar la realidad que existe tras la ficción o la ficción que se da tras la realidad. El interés que entraña el cine, su magia y su belleza, la versatilidad de sus técnicas y la infinita gama de contenidos es, en muchas ocasiones, la clave de la investigación sobre otras épocas, historias, relatos o documentos, o sobre el mismo cine, su lenguaje y su tecnología.

Superando en fidelidad a la crónica escrita, al pincel del artista, a la fotografía o al relato oral, la cámara se reveló como el mejor narrador y testigo del acontecer humano. Es difícil encontrar aspectos generales, o cotidianos, o científicos, o filosóficos, que el cine no haya tratado de alguna forma. El cine, así como el documental, como pudimos observar a lo largo de todo este trabajo, es también un documento sobre épocas históricas, filosofías y pensamientos, modos de vida y costumbres.

Aunque en este proyecto se logró explicar de una manera más profunda y argumentativa los procesos por los cuales se logra este nivel de influencia en el espectador a través de diversas teorías explicadas en el subcapítulo 3.4 de esta investigación titulado *La Influencia del cine en el público desde la teoría*.

La última parte de la investigación se relacionó a lo que se supone deparará el futuro a la industria cinematográfica, integrando datos informativos de proyectos muy interesantes que se encuentran en estado de producción y realización, como lo es la realidad virtual en el cine, las nuevas salas, pantallas digitales, entre otras muchas cosas.

Estos elementos, en efecto, han ayudado a que la industria cinematográfica tenga importantes avances e innovaciones que han evolucionado al séptimo arte en sí. Acto con el que no se debe discrepar ya que el cine puede dar y brindar mucho más y se necesita la revisión de diferentes aspectos para lograr entenderlo en su totalidad. Se encontró que hasta los directores más representativos del cine han utilizado y explotado estos avances e innovaciones tecnológicas para completar sus filmes y darles la representación digna, que ellos tenían en mente, como lo fue James Cameron con *Avatar* (2009).

Para finalizar encontramos que el cine si puede ser utilizado como un medio, no solamente para fines de entretenimiento sino de igual manera puede ser una herramienta de docencia educativa, ya que las generaciones más jóvenes se encuentran en un proceso de desarrollo exponencialmente más visual que en otras épocas en la historia del hombre. Se encontró que el cine puede llegar a ser un excelente medio para ayudar a las innovaciones tecnológicas, no sólo cinematográficas sino también en otros ámbitos como lo es la realidad virtual, los procesos de digitalización, la robótica, entre muchas otras cosas.

Una cita para ejemplificar lo encontrado para la última pregunta de investigación y para la cuarta parte de la estructura de este trabajo es lo dicho por la investigadora María García Amilburu quien dice que gracias a las películas es posible contextualizar un tema, para entenderlo mejor, pues

el cine tiene el encanto de envolver al espectador y transportarlo a otras dimensiones de la realidad. El cine se convierte de esta manera en un catalizador del aprendizaje significativo, permitiendo al joven espectador adquirir experiencias virtuales, reafirmando y construyendo su propio conocimiento.

Para finalizar y después de observar toda esta cantidad de información relacionada al vasto mundo de la cinematografía, se concluyó de manera acertada y pertinente que el séptimo arte no tiene ningún límite imaginable, siendo capaz de influir en la vida de las personas, ya sea en sus pensamientos, ideologías y actitudes por más de un siglo de existencia. Además de que día a día va evolucionando más en su manera de realización, ya sea en sus técnicas fílmicas o en la misma tecnología. Pero sobre todo evoluciona la manera en que se presenta al público, haciendo del sueño inicial de los hermanos Lumière una realidad fantástica para todas las edades que la han visto y que la seguirán experimentando por muchas generaciones en el futuro.

Después de desarrollar este proyecto, notamos que la historia que hemos vivido del cine hasta ahora es solamente el inicio, y que aún le falta mucho progreso e innovaciones por desarrollar para alcanzar una evolución óptima, la cual será acorde al progreso del ser humano, hasta llegar al punto de dejarlo satisfecho, si es que existiera esta saciedad, en su necesidad artística de apreciación al cine.



## Fuentes de consulta

### Bibliográficas

- Altman, Rick, *Los géneros cinematográficos*, Barcelona, España, Paidós, 2003, p.37.
- Amar Rodríguez, Víctor Manuel, *El cine y otras miradas*, Sevilla, Comunicación Social, 2009, p. 60.
- Blumer, Herbert, *El cine como medio de comunicación y la responsabilidad social del cineasta*, Pamplona, EUNSA, 2001, p. 122.
- Boni, Federico, *Teorías de los medios de comunicación*, Barcelona, España, Universidad Autónoma de Barcelona, 2008, p. 25.
- Cohen, Gilert, *La influencia del cine y la televisión*, México, Fondo de cultura económica, 1980, p. 31.
- Domínguez Caldevilla, David, *La historia contada a través de los medios de comunicación*, Madrid, España, Visión Libros, 2013, p. 139.
- García Amilburu, María, *Teoría y práctica del análisis pedagógico del cine*, Madrid, España, UNED, 2011, p. 9.
- Gil Juárez, Adriana, *Tecnologías sociales de la comunicación*, México, UOC, 2005, p. 183.
- Huerta, Efraín, *Close Up. Vol. 2*, Guanajuato, México, La rana, 2010, p. 122.
- Jimena Morelos, *“Más real que virtual”*, revista mensual CinePremiere, No. 259, 2016, Abril, p. 32-33.
- Katz, Elihu y Lazarsfeld Paul, *Influencia personal. El papel de las personas en el flujo de la comunicación masiva*, EUA, The Free Press, 1995, p. 23.
- Libedinsky, Marta, *Conflictos reales y escenas de ficción*, Buenos Aires, Argentina, Ediciones Novedades Educativas, 2008, p. 30.



- Lipovetsky, Gilles, *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, traducción de Antonio Prometeo Moya, Barcelona, España, 2009, p.23.
- Lozano Rendón, José Carlos, *Teoría e investigación de la comunicación de masas*, México, PEARSON EDUCACIÓN, 2ª edición, 2007, p. 20.
- Matamoros, David, *Distribución y marketing cinematográfico: manual de primeros auxilios*, España, Publicaciones y Ediciones de la Universidad de Barcelona, 2009, p. 56.
- McLuhan, Marshall, *El medio es el masaje*, Barcelona, España, Paidós Ibérica, 1997, p. 20.
- Metz, Christian, *Psicoanálisis y cine*, Barcelona, España, Ed. Sao Paulo, 2010, p. 14.
- Montero Dolores, María, *La información periodística y su influencia social*, Barcelona, España, Labor, 2007, p.15.
- Morin, Edgar, *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona: Seix Barral; 1972.
- Nigra, Fabio, *Historias de cine: Hollywood y Estados Unidos*, Valencia, España, Universidad de Valencia, 2013, p. 23.
- Noelle-Neumann, Elizabeth, *La espiral del silencio: opinión pública: nuestra piel social*, México, Paidós Ibérica, 2003, p. 13.
- Puttnam, David., *Filmmakers Are Missing Their Social Purpose*, Los Angeles Times, 1988, p. 7.
- Rajadell, Núria, *El cine un entorno educativo: diez años de experiencias a través del cine*, Madrid, España, NARCEA ediciones, 2005, p. 139.
- S/A, *Las nuevas tecnologías en la educación secundaria*, España, Ministerio de Educación y Ciencia, 2003, p. 35.
- Sadoul, Georges, *Historia del cine mundial: desde los orígenes*, México, siglo xxi editores, 2004, p. 378.

- Sorlin, Pierre, *The film in History Restaging the past*, Blackwell, Oxford, 1980.
- Walker, John, *The Once and Future Filme. British Cinema in the Seventies and Eighties*, Methuen, Londres, 1985, p. 119.

## **Cibergráficas**

-All time worldwide openings,  
<http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/worldwideopenings.htm>, 7,05,2016.

-Análisis y características de la animación: capítulo 2,  
[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/ldg/barona\\_c\\_a/capitulo2](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldg/barona_c_a/capitulo2),  
 27,04,2016.

-Androide será protagonista de película en Japón,  
<http://www.record.com.mx/tendencias/androide-sera-protagonista-de-pelicula-en-japon>, 10,12,2016.

-Androide sonríe e imita expresiones faciales,  
<https://www.fayerwayer.com/2010/04/geminoid-f-un-androide-femenino-que-sonrie-e-imita-expresiones-faciales/>, 10,12,2016.

-Animación por computadora,  
[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lis/suarez\\_r\\_pk/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/suarez_r_pk/capitulo3.pdf),  
 2,12,16.

-Así es la religión jedi,  
<http://www.elmundo.es/papel/historias/2015/12/11/566ab50622601dc1038b45ad.html>, 11,05,2016.

-AVATAR (captura de movimiento avanzada en entornos animados foto-realísticos), <http://dmi.uib.es/~paco/avatar.html>, 10,2,2016.

-Breve desarrollo histórico-estructural de la industria mexicana de cine,  
<http://mexicanadecomunicacion.com.mx/rmc/2011/08/31/breve-desarrollo-historico-estructural-de-la-industria-mexicana-de-cine/>, 20,04,2016.

-Capítulo III. Animación por computadora,  
[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lis/suarez\\_r\\_pk/capitulo3](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/suarez_r_pk/capitulo3),  
 27,04,2016.

-Cine y Sociedad, [http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art\\_id=143](http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art_id=143), 3,10,2015.

-Cómo funciona la espiral del silencio en las redes sociales, <http://www.oem.com.mx/elheraldodechihuahua/notas/n3620158.htm>, 3,11,16.

-Croma, <https://sites.google.com/site/tutorialesparacineamateur/croma>, 18,2,2016.

-Detalles de Star Wars, la película que cambió la ciencia ficción, <http://www.enter.co/cultura-digital/entretenimiento/todo-en-star-wars-se-sentia-diferente-y-avanzado-after-effects/>, 11,05,2016.

-Diseño Gráfico en cine. Efectos especiales, <https://diloengrafico.wikispaces.com/Dise%C3%B1o+Gr%C3%A1fico+en+cine.+Efectos+especiales>, 2,05,2016.

-Eadweard Muybridge, el fotógrafo que captó el instante en que un caballo “vuela”, <http://www.abc.es/20120409/medios-redes/abci-eadweard-muybridge-fotografo-capto-201204090955.html>, 7,04,2016.

-El cine digital en el siglo XXI. La transformación del cine hollywoodense y del consumo cultural a causa de la digitalización, [www.elojoquepiensa.net](http://www.elojoquepiensa.net), 20,04,2016.

-El cine en el diván: teoría filmica y psicoanálisis, <http://revistamedicinacine.usal.es/es/component/content/article/78-vol4/num121/194-el-cine-en-el-divan-teoria-filmica-y-psicoanalisis>, 8,10,2016.

-El cine, otra ventana al mundo, [http://www.uhu.es/cine.educacion/articulos/cine\\_ventana\\_mundo.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/articulos/cine_ventana_mundo.htm), 1,10,2016.

-Estados Unidos: “la guerra de las patentes”, [http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m1\\_1/estados\\_unidos\\_la\\_guerra\\_de\\_las\\_patentes.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m1_1/estados_unidos_la_guerra_de_las_patentes.html), 7,04,2016.

-Historia de la animación por computadora, <https://3dtrain.wordpress.com/2014/09/03/historia-de-la-animacion-por-computadora/>, 27,04,2016.

-Historia del cine en 3D, <http://www.xataka.com/otros/historia-del-cine-3d>, 7,05,2016.

-IMAX VR... ¿EL FUTURO DEL CINE?, <http://www.cinepremiere.com.mx/imax-vr-realidad-virtual-60591.html>, 10,12,2016.

-La cinematografía como industria de identidades, [http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art70/sep\\_art70.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art70/sep_art70.pdf), 1,10,2016.

-La esencia del cine: el cine en 3D, <http://papeldeperiodico.com/2013/02/la-esencia-del-cine-el-cine-en-3d/>, 7,05,2016.

-La historia y el cine, [http://clio.rediris.es/n32/historiaycine/historiaycine.htm#5.1.EL\\_CINE\\_COMO\\_REFLEJO\\_DE\\_UNA\\_SOCIEDAD\\_](http://clio.rediris.es/n32/historiaycine/historiaycine.htm#5.1.EL_CINE_COMO_REFLEJO_DE_UNA_SOCIEDAD_), 1, 10, 2016.

-La mutación del cine en su historia y en la actual era digital, [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/docentes/trabajos/1234\\_2397.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/1234_2397.pdf), 18, 11, 2015.

-La influencia del cine en jóvenes y adolescentes, <http://www.cinemanet.info/2008/11/la-influencia-del-cine-en-jovenes-y-adolescentes-completo/>, 4, 10, 2015.

-Las innovaciones tecnológicas de las secuelas de Avatar, <https://salondelmal.com/2010/10/30/las-innovaciones-tecnologicas-de-las-secuelas-de-avatar/>, 7, 05, 2016.

-Latex, trucos y paciencia: así eran los efectos especiales antes de tener ordenadores, <http://es.gizmodo.com/del-zoptic-al-dykstraflex-como-se-hacian-los-efectos-e-1735369189>, 11, 05, 2016.

-Los comienzos del cine, <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/comienzoscine.htm>, 7, 04, 2016.

-Los dibujos animados de Disney influyen en el Público Infantil, [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=138&id\\_articulo=4643](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=138&id_articulo=4643), 7, 10, 2016.

-Los inicios del cine mexicano (1895-1910), [http://www.correcamara.com.mx/inicio/int.php?mod=historia\\_detalle&id\\_historia=43](http://www.correcamara.com.mx/inicio/int.php?mod=historia_detalle&id_historia=43), 20, 04, 2016.

-Los inicios de Hollywood, <http://www.duiops.net/cine/inicios-de-hollywood.html>, 7, 04, 2016.

-Los primeros empresarios del cine I: Charles Pathé, <http://www.nochedecine.com/2014/04/28/los-primeros-empresarios-del-cine-charles-pathe/>, 20, 04, 2016.

-Mercadotecnia de cine, <http://www.cerem.mx/blog/marketing-de-cine>, 2, 02, 2016.

-Redacción Récord, “Emperador Palpatine, ahora concejal en Ucrania”, periódico deportivo Récord, <http://www.record.com.mx/insolito/emperador-palpatine-ahora-concejal-en-ucrania>, 10, 05, 2016.

-Redacción Récord, “Fanático de Star Wars gasta 4mdp en colección”, periódico deportivo Récord, <http://www.record.com.mx/tendencias/fanatico-de-star-wars-gasta-4mdp-en-coleccion>, 16, 11, 2015.

-S/A, *Historia de los Estudios Churubusco*, Ciudad de México, Estudios Churubusco, <http://www.estudioschurubusco.com/historia.php>, 20, 04, 2016.

- S/A, Tiroteo en el estreno de Batman en EU, mueren 12, Excelsior en línea, <http://www.excelsior.com.mx/2012/07/20/funcion/848868#imagen-10>, 8, 10, 2016.

-Skywalker sound redescubre la noción del audio en su 30° aniversario, <http://usw.blogcindario.com/2005/11/00172-skywalker-sound-redescubre-la-nocion-del-audio-en-su-30deg-aniversario.html>, 11, 05, 2016.

-Star Wars: Entre el mito, la mercadotecnia y la influencia cultural, <http://losamigosdelcine.blogspot.mx/2010/10/star-wars-entre-el-mito-la.html>, 10, 05, 2016.

- Star Wars y la realidad aumentada”, <http://realidadaumentada.info/star-wars-y-realidad-aumentada/>, 11, 12, 2016.

-Tecnología de cine. ‘Avatar’, la fantasía más realista, <http://blogs.heraldo.es/ciencia/?p=841>, 7, 05, 2016.

-Teoría de usos y gratificaciones, [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lco/menendez\\_g\\_pi/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/menendez_g_pi/capitulo3.pdf), 19, 11, 16.

-“The Matrix”, la revolución que no cesa, <http://www.elmundo.es/magazine/2003/188/1052051547.html>, 2, 05, 2016.

-Thomas Edison, <http://www.biografiasyvidas.com/monografia/edison/>, 7, 04, 2016.

- Un niño de 9 años muere tras saltar de su piso disfrazado de Spiderman en Albacete, <http://www.lne.es/sucesos/2008/10/12/nino-9-anos-muere-saltar-piso-disfrazado-spiderman-albacete/684707.html>, 21, 11, 16.

-Vélez Julio, “IMAX Y Google Realidad Virtual”, CinePremiere, <http://www.cinepremiere.com.mx/imax-google-realidad-virtual-58932.html>, 11, 12, 2016.

-¿Qué es la película de 35mm?, <http://www.lomography.es/about/faq/2529-que-es-la-pelicula-de-35-mm-o-formato-135>, 7, 04, 2016.

