

1

00424  
113



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**EL IMPACTO DEL ANTEPROYECTO DE REFORMAS A LA LEY  
FEDERAL DE CINEMATOGRAFIA EN LA INDUSTRIA DEL  
DOBLAJE DE PELICULAS EN MEXICO (1998)**

**TESIS PROFESIONAL**

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION  
P R E S E N T A :  
RICARDO / PABLO OLIVARES

ASESORA: MTRA. DELIA SELENE DE DIOS VALLEJO

CIUDAD UNIVERSITARIA, MEXICO, D.F.

2003





Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

2

**ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA**

***Con voluntad, paciencia y acción,  
la sabiduría puede llegar a donde quiera.***

***A mis padres, Filogonia Olivares Pérez e Isidro Pablo Lezama,  
Mis hermanos Liliana y Lisandro Pablo Olivares,  
Gracias por todo su amor, apoyo y enseñanzas.  
Esto es por ustedes y por mí.***

***A Delia Selene De Dios Vallejo, mi asesora,  
Gracias por su guía, comprensión y apoyo.  
Confío en mí.***

***Agradezco a mis sinodales Federico Dávalos Orozco,  
Juan Felipe Leal y Fernández, Francisco Peredo Castro  
y Gerardo Salcedo Romero, por compartir su conocimiento  
y hacer de ésta una mejor investigación.***

***Gracias a las personas involucradas en el cine  
y el doblaje mexicanos que de alguna manera  
contribuyeron para la realización de este trabajo.***

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la  
UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el  
contenido de mi trabajo intelectual  
NOMBRE: RICARDO PABLO OLIVARES

FECHA: 14/11/2003

FIRMA: *R. Olivares*



## **El impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la Industria del Doblaje de Películas en México (1998).**

INTRODUCCIÓN.....	7
I. CINE.....	13
1.1. DEFINICIÓN.....	13
1.2. CINEMATÓGRAFO LUMIÈRE.....	14
1.3. CINE COMO SALA CINEMATOGRAFICA.....	20
1.4. CINE, EL SÉPTIMO ARTE, COMO LENGUAJE HUMANO.....	24
1.4.1. CINE Y ARTE.....	24
1.4.2. EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO Y LA COMUNICACIÓN.....	26
1.5. CINE COMO INDUSTRIA.....	33
1.5.1. PRODUCCIÓN.....	36
1.5.2. ESTUDIOS.....	37
1.5.3. DISTRIBUCIÓN.....	38
1.5.4. EXHIBICIÓN Y EXPLOTACIÓN MERCANTIL.....	39
1.5.5. PUBLICIDAD.....	41
1.6. REALIZACIÓN CINEMATOGRAFICA.....	41
1.6.1. PREPRODUCCIÓN.....	42
1.6.2. RODAJE O FILMACIÓN.....	42
1.6.2.1. Equipo Técnico y Artístico.....	44
1.6.2.2. Laboratorios.....	45
1.6.3. POSTPRODUCCIÓN.....	46
II. SONIDO PARA CINE Y DOBLAJE.....	49
2.1. DEFINICIÓN DE SONIDO.....	49
2.2. SONIDO CINEMATOGRAFICO.....	53
2.2.1. DIÁLOGOS, PALABRA.....	57
2.2.2. MÚSICA, SCORING.....	59
2.2.3. EFECTOS SONOROS.....	64
2.3. ELEMENTOS TÉCNICOS.....	65
2.3.1. MICRÓFONOS.....	65
2.3.2. MATERIALES PARA REGISTRO DE SONIDO.....	68
2.4. LOS FORMATOS DE SONIDO CINEMATOGRAFICO.....	72
III. DOBLAJE.....	75
3.1. DEFINICIÓN.....	75
3.2. ANTECEDENTES DEL DOBLAJE.....	78
3.2.1. CINE SONORO.....	78
3.2.2. DOBLE VERSIÓN.....	80
3.2.3. INICIOS DEL CINE SONORO MEXICANO.....	81
3.2.4. EL DOBLAJE.....	82
3.3. LA REALIZACIÓN DEL DOBLAJE.....	85
3.3.1. CONTRATACIÓN.....	86
3.3.2. ADMISIÓN ADUANAL Y TRÁMITES DE IMPORTACIÓN.....	88
3.3.3. TRADUCCIÓN.....	89
3.3.4. ADAPTACIÓN.....	90
3.3.5. ELABORACIÓN DEL GUÍON.....	91
3.3.6. SELECCIÓN DE REPARTO ( <i>Casting</i> ).....	92
3.3.7. DOBLAJE.....	93

3.3.8. EDICIÓN.....	94
3.3.9. REGRABACIÓN O MEZCLA DE SONIDO ( <i>Re-recording</i> ) .....	95
3.3.10. TRASPASO ( <i>Transfer</i> ).....	96
3.3.11. ENVÍO.....	96
3.4. OTROS ASPECTOS TÉCNICOS.....	96
3.5. ASPECTOS ARTÍSTICOS.....	98
3.5.1. OTROS TIPOS DE DOBLAJE.....	98
3.5.2. PERSONAL ARTÍSTICO Y TÉCNICO.....	99
3.5.3. ACTORES DE DOBLAJE.....	101
3.5.4. LA VOZ.....	104
3.5.5. TIPOS DE VOCES EN EL DOBLAJE.....	107
3.6. EL DOBLAJE COMO INDUSTRIA.....	109
<b>IV. EL ANTEPROYECTO DE REFORMAS Y ADICIONES A LA LEY FEDERAL DE CINEMATOGRAFÍA Y LAS EMPRESAS DE DOBLAJE.....</b>	<b>113</b>
4.1. EL ANTEPROYECTO DE REFORMAS Y ADICIONES A LA LEY FEDERAL DE CINEMATOGRAFÍA.....	113
4.2. OBJETIVOS DEL ANTEPROYECTO DE REFORMAS A LA LEY FEDERAL DE CINEMATOGRAFÍA DE 1992 .....	116
4.2.1. FIDECINE.....	118
4.2.2. EXHIBICIÓN CINEMATOGRÁFICA.....	120
4.3. EL DOBLAJE DE PELÍCULAS.....	123
4.4. DOBLAJE Y DERECHOS DE AUTOR.....	134
4.4.1. SISTEMA ANGLOSAJÓN Y SISTEMA LATINO.....	136
4.4.2. OBRAS DERIVADAS.....	137
4.4.3. COAUTORÍA.....	138
4.4.4. OBRAS AUDIOVISUALES.....	139
4.4.5. TITULARES DEL DERECHO DE AUTOR.....	140
CONCLUSIONES Y PROPUESTAS.....	145
ANEXO: PRINCIPALES EMPRESAS MEXICANAS DE DOBLAJE LEY FEDERAL DE CINEMATOGRAFÍA (1999).....	157
BIBLIOGRAFÍA.....	177
LEYES Y CÓDIGOS.....	180
HEMEROGRAFÍA.....	180
OTROS DOCUMENTOS.....	183

## INTRODUCCIÓN

El 21 de octubre de 1998, fue realizada una conferencia con el nombre *Perspectivas del Doblaje*, en la sala Fernando Benítez de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, en la UNAM. El tema principal trató sobre el impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la actividad de doblaje. Asimismo, algunos de los actores de doblaje invitados expusieron la historia del doblaje en México, el proceso de su elaboración y el crecimiento que ha tenido desde sus orígenes. Aquella conferencia sugirió el estudio de dicho debate pues, desde el campo de las Ciencias de la Comunicación, participan dos medios de difusión e información, la televisión y el cine, y el doblaje forma parte importante de estas dos industrias culturales.

En dicha polémica participaron dos posturas, los que apoyaban la iniciativa de ley, dirigidos por la entonces diputada del PRD María Rojo, y las empresas y actores vinculados con el doblaje mexicano. De esta forma, la presente investigación describe y aporta nuevas percepciones acerca del problema, así como posibles soluciones.

Es así como en la preparación y desarrollo de este trabajo, fue elaborada una investigación documental basada en bibliografía referida al tema del doblaje, la cinematografía y los derechos de autor. Asimismo, se realizó un seguimiento hemerográfico de los debates y conferencias con relación a las reformas a la ley de cinematografía vigente. Para la investigación de campo, se llevaron a cabo diversas entrevistas con actores de doblaje en México y con algunas personas involucradas con la actividad cinematográfica nacional, con el fin de conocer los diversos puntos de vista y presentar los hechos y la información de primera mano.

De tal forma, el problema es ubicado con la siguiente interrogación: ¿Cuál es el impacto de la iniciativa de reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la industria del doblaje en México? La pregunta anterior sirve de apoyo a la presente investigación, pues permite estudiar el problema desde la propuesta del anteproyecto de reformas hasta la forma en la que algunos artículos de la actual Ley Cinematográfica afectan a las empresas de doblaje.

El doblaje de películas y programas para cine y televisión ocupa un lugar destacado e importante entre las actividades relacionadas con la comunicación en México. De tal manera, estas empresas se dedican al doblaje de películas extranjeras para público infantil que serán exhibidas en salas cinematográficas, películas en formato de video para renta en videoclubes y doblaje de comerciales realizados en un idioma extranjero, pero donde más mercado existe es en las series, producciones y películas transmitidas por televisión. Es ahí donde se destina casi la totalidad del trabajo de doblaje.

Con la propuesta del Anteproyecto de Reformas a la Ley Cinematográfica surgió un problema, pues se manifestaba el objetivo específico de ejercer la ley y prohibir el doblaje, el cual parecía ser una actividad que afectaba a la industria cinematográfica nacional, entendiendo por esta última como la producción, distribución, exhibición y comercialización de películas mexicanas. De esta forma, junto a la intención de prohibir el doblaje de películas se extendió el temor de que muchas empresas de doblaje

desaparecerían o se dedicarían exclusivamente al doblaje de programas para la televisión, lo cual causaría una pérdida de millones de pesos y, en consecuencia, muchos trabajadores y actores de doblaje verían también afectados sus empleos y reducidos sus ingresos económicos. Los argumentos lanzados contra estas empresas iban desde la violación del derecho de autor, demeritación de la cultura, hasta el daño al cine nacional y a los consumidores-espectadores.

Existe una controversia en cuanto al doblaje como una industria. El doblaje puede ser visto como el conjunto de empresas, actores y técnicos participantes, que se encargan de realizar la traducción, adaptación, sincronización y grabación de los diálogos de una obra audiovisual a un idioma distinto del que fue concebido. En cierto modo se le puede llamar *industria de servicios*, pero para evitar confusiones y malentendidos, es preferible hablar de un grupo de empresas dedicadas a ofrecer servicios de doblaje.

De forma general, se habla de industria cultural cuando los bienes y servicios culturales son producidos, reproducidos, conservados y difundidos de acuerdo con criterios industriales. Pero a partir de esta definición podemos decir que existen varias clases de industrias culturales. Siendo así, el cine y la televisión son un tipo de industria cultural en la que intervienen fuertes gastos de producción, un instrumental complejo y una amplia participación de personal técnico y artístico.

Los productos de las industrias culturales, como los mensajes, son difíciles de estudiar y detectar sus efectos pues su valor estético y simbólico puede ocultar su valor mercantil. La industria cultural de cada país ocupa una posición distinta en el mercado debido a su poder económico: los países con industrias culturales fuertes pueden imponer una mayor dependencia de sus productos a los países débiles. En este ámbito, el doblaje ocupa un lugar destacado en la difusión, exhibición y comercialización de películas extranjeras, sobre todo de las obras audiovisuales norteamericanas. Junto con el debilitamiento de las medidas de protección para el cine mexicano, el doblaje sirve como una estrategia de posición y difusión de esas obras, pero también puede aumentar la penetración de valores norteamericanos, afectar el proyecto de identidad nacional y hacer aún más difíciles las condiciones para que los realizadores de cine nacional puedan desarrollar sus propuestas.

Constantemente vemos, en cartelera o en la televisión, películas extranjeras dobladas al español. Muchas de estas películas tienen una fuerte influencia en los espectadores, pues transmiten diversas ideas, valores morales, culturales, económicos y de consumo. Al escuchar a los protagonistas hablar en español se puede establecer una comunicación entre los emisores o hablantes (actores) y los receptores u oyentes (público). Así, el doblaje mexicano ofrece a las producciones extranjeras un elemento muy importante: *el español o castellano que se habla en México*. Una vez así, las producciones extranjeras tienen la posibilidad de ser vistas por un gran número de espectadores.

Este trabajo analiza gran parte de la Ley Federal de Cinematografía vigente pues es el reconocimiento legal del *Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía*. Los artículos del anteproyecto relacionados con el doblaje fueron aprobados y publicados en la nueva ley. Así, la presente investigación analiza tanto los artículos del anteproyecto como los de la ley vigente.

Para comprender el impacto del anteproyecto de reformas, el presente estudio está dividido en cuatro capítulos. El doblaje empezó con las primeras películas sonoras y por lo tanto se le relaciona con la actividad cinematográfica. Es de esta manera que el primer capítulo describe la actividad cinematográfica, los orígenes del cine en México, el cine como lenguaje humano e industria y la producción cinematográfica, la cual incluye la preproducción, la realización cinematográfica y la postproducción de un filme.

El segundo capítulo hace una descripción del sonido, como manifestación física y materia primordial tanto del cine sonoro como del doblaje de obras audiovisuales. De tal manera el sonido cinematográfico comprende los diálogos, la música y los efectos sonoros, los elementos técnicos utilizados para capturar el sonido como micrófonos y los materiales para el registro del mismo. Las posibilidades creativas del sonido son diversas: con él se pueden crear o acentuar estados de ánimo en el espectador. Con el doblaje sucede algo similar pues los diálogos se hacen comprensibles para aquellas personas que no pueden leer.

El proceso de doblaje es propiamente descrito en el tercer capítulo. Ahí se incluyen varias definiciones de dicho proceso, sus orígenes, su llegada a México como herramienta usada por las compañías cinematográficas norteamericanas, así como una descripción detallada de su proceso de realización, desde la contratación y elaboración del guión hasta el envío de la copia definitiva. De igual manera, en este capítulo se describe la fuerte posición que el doblaje mexicano tiene en algunos países de América Latina, pues es ahí donde muchas de las televisoras locales compran, a las compañías cinematográficas norteamericanas, una gran cantidad de obras audiovisuales dobladas. Con esto, México "exporta" su forma de hablar y sus modismos, aunque las compañías productoras extranjeras son las que recogen las ganancias económicas.

Visto lo anterior, resulta más comprensible el análisis de las consecuencias tanto del anteproyecto como de la Ley Federal de Cinematografía vigente. El capítulo cuarto hace una breve reseña del origen del Anteproyecto de Reformas a la Ley de Cinematografía de 1992, sus objetivos en cuanto a la reactivación de la industria cinematográfica en sus sectores principales como la producción, distribución, exhibición y comercialización, los tiempos de pantalla, las controversias con respecto del doblaje y los derechos de autor.

Antes de la aprobación del anteproyecto, existían varios reclamos por parte del sector de doblaje, pues defendían sus puntos de vista y se sentían afectados por los artículos mencionados. Los argumentos de quienes defendían al doblaje hacían referencia a la libertad de ejercer cualquier profesión lícita, a la utilidad social del doblaje y al hecho de que, al ser prohibido, los niños menores de siete años que sólo hablan español no podrían comprender las películas hechas en un idioma extranjero. Por su parte, quienes estaban en contra del doblaje afirmaban que éste afectaba a la industria cinematográfica mexicana, pues otorgaba una ventaja más a los filmes norteamericanos: *el español o castellano*.

El tema sobre los derechos de autor es algo que ha dado de qué hablar. Generalmente las compañías productoras norteamericanas consiguen la titularidad de los derechos de autor mediante un contrato y con ello pueden vender, distribuir, exhibir, comercializar o doblar

sus filmes, sin el consentimiento de los autores. Entonces el problema inicia desde la firma del contrato de los autores cinematográficos con las compañías productoras norteamericanas, las cuales tienen un poder económico para realizar esta práctica. Dicha actividad es común, y no por eso legal y justa, pero es un hecho constante: en México, las películas son dobladas sólo con el consentimiento de los productores y sin conocer la opinión, acuerdo o negativa de los verdaderos autores.

De este modo, la presente investigación está basada principalmente en los siguientes conocimientos: 1) Los trabajos previos sobre doblaje como los de Alejandro Avila, en cuanto a la historia y descripción del doblaje, y los de Aquiles Morales sobre *Los costos en la industria del doblaje*; 2) El simposio *Los Que No Somos Hollywood*, en el cual se reunieron algunos representantes de la actividad cinematográfica nacional e internacional para discutir la situación actual del cine mexicano y promover soluciones para su recuperación, supervivencia y desarrollo; 3) Los trabajos de algunos investigadores como Virgilio Anduiza Valdemar y Federico Heuer, relacionados con la actividad cinematográfica nacional y su marco jurídico, los cuales sirven de antecedente en la comprensión de la escenarió actual de nuestro cine y; 4) La Ley Federal de Cinematografía vigente. Los conceptos utilizados a lo largo de esta obra están sustentados en los escritos de estudiosos cinematográficos como Marcel Martin, Aurelio de los Reyes o Emilio García Riera, pero también en los nuevos descubrimientos, opiniones y vocablos inventados en el desempeño cotidiano tanto del cine como del doblaje. Asimismo, algunos de los textos consultados para este trabajo están escritos en inglés, por lo que se pide de antemano la comprensión de los lectores en lo referente a la traducción de los textos originales. Existen palabras, nombres y frases propias del medio técnico, y cuyas definiciones son aceptadas y conocidas universalmente, pero en cambio existen otros conceptos cuyas definiciones y traducciones al español varían de un autor a otro.

Tomando en cuenta todo lo anterior, existen dos tipos de objetivos en la presente investigación: 1) Objetivos generales como son situar los antecedentes de la industria del doblaje en México; otorgar una visión general del contenido del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía y; realizar investigación de campo y documental sobre el doblaje. 2) Objetivos particulares: describir y analizar el problema (situar las dos posturas principales y sus argumentos); describir los factores y actores que participan en la producción del doblaje; describir los procesos económicos y administrativos relacionados con la industria del doblaje; describir la forma en la que se han organizado los actores del doblaje para dar a conocer su opinión y sus argumentos en contra del anteproyecto y; analizar la relación entre los derechos de autor y el doblaje.

Como consecuencia, la hipótesis principal de este trabajo es la siguiente: "*Si se prohíbe el doblaje de películas extranjeras en México, se tendrán mayores oportunidades de producir, distribuir y exhibir películas mexicanas*".

¿Es válido prohibir o sólo limitar tal actividad? ¿Qué dice nuestra Constitución Política al respecto? ¿Es lo mismo prohibir que limitar? Las obras audiovisuales infantiles que son dobladas pueden hacer comprensibles esas expresiones artísticas para el público infantil, pero se corre el riesgo de que el consumo de películas mexicanas habladas en español disminuya. Así, las obras extranjeras pueden acaparar un mayor mercado.

Paralelamente, las hipótesis secundarias que también guían el cuerpo de esta obra son las siguientes:

- 1) "Si se aprueba el Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía—y se censura el doblaje de películas—, se afectará, de manera económica y jurídica, a las empresas y actores del doblaje de películas en México".
- 2) "El Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía afecta, principalmente económica y jurídicamente, a las empresas y actores del doblaje de películas y programas para la televisión en México".

En este estudio será descrita la manera en la cual el anteproyecto y la Ley de Cinematografía vigente afectan a las empresas de doblaje. Obviamente existen muchas posturas en contra y a favor del doblaje, algunas de ellas con argumentos sólidos. De tal manera, serán expuestos los argumentos más importantes en cuanto a esta actividad, y cada uno de los procesos será descrito a detalle, tanto cine como doblaje.

Así pues, el doblaje es una realidad y como tal debe ser regulado, observando tanto sus desventajas como sus virtudes. Es simplemente una herramienta que puede ser usada con distintos objetivos artísticos y creativos. Cada director o creador podrá darle un distinto uso de acuerdo con sus objetivos y los de la expresión artística. El número de opciones y posibilidades, sean económicas o artísticas, dependerá de la persona o equipo de trabajo que lo utilice en su creación, así como del contexto social y las condiciones económicas dadas.

Es así como inicia este trabajo, deseando que el lector disfrute la lectura y encuentre los argumentos sólidos para corroborar o cambiar su propio criterio, o bien marque el inicio en la búsqueda de nuevas soluciones.

12

## CAPÍTULO I. CINE

### 1.1. DEFINICIÓN

Para tener una mejor comprensión del problema descrito en esta obra, tanto cine como doblaje deben ser definidos de forma específica. Es de esta manera como en el presente capítulo podemos encontrar una descripción de la actividad cinematográfica y del lugar que en ella ocupa el doblaje.

*Cine*, alrededor de esta palabra giran diversas definiciones, conocimientos e ideas. Este vocablo abarca un campo muy amplio, el cual va desde el registro de imágenes en movimiento por medio del cinematógrafo; pasando por el estudio y aplicación de las leyes físicas que hacen posible tal fenómeno; hasta la planeación, producción, distribución y exhibición de películas cinematográficas; así como los estudios sobre las conexiones existentes entre el cine y las manifestaciones culturales, científicas y artísticas de la sociedad en la cual es producido. Sobre esto, Walter Dadek nos dice:

<< Cine. ¿Arte o mercancía? No hay que olvidar que Arte y Economía no son conceptos opuestos, sino sencillamente distintos, pudiendo, por tanto, actuar juntos. El cine es un sector de cultura que se realiza a través de la economía lucrativa, la organización y la estructura histórica de una industria, utilizando el actual estado y, en su caso, el futuro desarrollo de las condiciones, formas y medios de la organización industrial.>><sup>1</sup>

La *cinematografía* es el arte o método utilizado para reproducir, fotográficamente, imágenes en movimiento. Al combinar estas imágenes, generalmente mostrando determinadas ideas, el espectador reconoce algunos símbolos y experimenta diversas sensaciones, sentimientos y reacciones. No es raro pensar que, durante el siglo XX, el cine tuvo un gran impacto cultural y económico en nuestra sociedad. De esta forma nació la Filmología o Teoría del cine, estudio científico acerca de la naturaleza del cine—leyes físicas que lo rigen, su producción, distribución y exhibición— y su influencia en la sociedad, tomando en cuenta las diversas manifestaciones con las cuales se relaciona. Al respecto Alfonso Costa señala:

<< Podemos decir muchas cosas del cine: que es técnica, industria, arte, espectáculo, diversión y cultura. Depende del punto de vista desde el que lo contemplemos, aunque cada uno de ellos será igualmente motivado e irrenunciable.

Pero si consideramos el cine en su conjunto, en la interacción de los diversos aspectos que acabamos de recordar, salimos del campo de las definiciones y entramos en el de la observación. Y observaremos entonces que el cine es lo que en una

<sup>1</sup> Walter Dadek. Economía cinematográfica. Traducción: Álvaro Soriano Trenar. Madrid, Ediciones Rialp, 1962, p. 13.

sociedad, en un determinado período histórico, en una determinada coyuntura politicocultural o en un cierto grupo social, se decide que sea.>><sup>2</sup>

Como vemos, el cine es una manifestación que agrupa diversos campos de conocimiento, otras artes. Es el resultado de muy diversos factores culturales, sociales y económicos.

<< El cine es joven, pero la literatura, el teatro, la música, la pintura, son tan viejos como la historia. De la misma manera que la educación de un niño queda determinada por la imitación de los adultos que le rodean, la evolución del cine ha estado necesariamente influida por el ejemplo de las artes consagradas. Su historia desde el principio del siglo será por tanto la resultante de los determinismos específicos a la evolución de todo arte, así como de las influencias ejercidas sobre él por las artes ya evolucionadas. Para acabar de arreglar las cosas este complejo estético resulta todavía agravado por factores sociológicos. El cine se nos manifiesta en efecto como el único arte popular en un tiempo en el que el mismo teatro, arte social por excelencia, no alcanza más que a una minoría privilegiada de la cultura o del capital. Quizá los veinte últimos años del cine contarán en su historia como cinco siglos en literatura: esto es poco para un arte, pero mucho para nuestro sentido crítico. Intentemos por tanto circunscribir el campo de estas reflexiones.>><sup>3</sup>

El cine es un mecanismo que involucra una parte de la percepción humana y determina el papel del espectador.

<< El cine puede ser considerado un dispositivo de representación, con sus mecanismos y su organización del espacio y de los papeles. Tiene analogías con el dispositivo de representación de la pintura, por una parte, y del teatro, por otra, pero también dispone de un carácter peculiar que se desprende de la mecánica de producción de la imagen (la cámara, la pantalla en que se proyecta, etc.). Pero también es un dispositivo puesto que predetermina los papeles: por ejemplo, el papel del espectador que, identificándose con la cámara y cooperando activamente de muchos otros modos, contribuye a la producción de los efectos de sentido previstos por la estrategia del director—narrador. También de estos problemas [...] se ocupan la teoría y la semiótica del cine.>><sup>4</sup>

Pero para una mejor comprensión, el cine puede ser definido desde cuatro perspectivas muy relacionadas entre sí: 1) *cine como abreviatura del cinematógrafo Lumière*, 2) *como sala cinematográfica*, 3) *como lenguaje humano* y, 4) *como una industria*.

## 1.2. CINEMATÓGRAFO LUMIÈRE

El término *cinematógrafo* proviene de los vocablos griegos kinēma (*movimiento*), y graphein (*escribir, representar*); y fue adoptado por los hermanos Lumière para bautizar así al mecanismo capaz de reproducir, en pantalla, un movimiento o escena cualesquiera, fotografiados con anterioridad.

<sup>2</sup> Antonio Costa. *Saber ver cine*. (Saper vedere il cinema). Traducción: Carlos Losilla. 1ª reimpresión. España, Ediciones Paidós. 1991. (Instrumentos Paidós, 5. Colección dirigida por Umberto Eco), pp. 29 y 30.

<sup>3</sup> André Bazin. *¿Qué es el cine?* Traducción: José Luis López Muñoz. Madrid. Ediciones Rialp. 1966, p. 168.

<sup>4</sup> Antonio Costa. *Opus citatus*, p. 27.

La ilusión creada por el cinematógrafo Lumière se consigue, entre otras cosas, gracias a un fenómeno físico conocido como *persistencia retiniana*. En dicho proceso, la luz proyectada o reflejada por ciertos objetos hacia la retina del ojo humano—traducida por el cerebro como imagen o imágenes— persiste, luego de ser percibida, aproximadamente en un quinto de segundo mientras desaparece poco a poco. Este tiempo es suficiente para que las fotografías proyectadas sean percibidas como un movimiento continuo.

<< En efecto, el ojo recibe los estímulos luminosos de la realidad que llegan a la retina y de allí pasan a los centros cerebrales respectivos. [...] La proyección cinematográfica está basada en esta característica o “defecto” de la visión [persistencia retiniana].

La cámara filmadora, al funcionar, toma una serie sucesiva de fotografías instantáneas de la realidad, cada una de las cuales capta un instante determinado del movimiento. Durante la proyección, esas imágenes fijas son ampliadas sobre la pantalla apareciendo con el mismo ordenamiento de la filmación original.

Entre fotografía y fotografía, se produce un brevísimo intervalo de oscuridad, totalmente imperceptible justamente por la “persistencia” de cada una de ellas en la retina. Cada fotografía se encadena de esta manera con la siguiente, creando la ilusión de una imagen constante en movimiento ininterrumpido.>><sup>5</sup>

Se puede observar este fenómeno si dibujamos, en las hojas de un cuaderno, una serie de figuras progresivamente diferentes entre sí en cuanto a su aspecto y ubicación. Sujetadas por uno de sus extremos, haremos pasar las hojas con una velocidad constante mientras enfocamos nuestra vista en cada figura. Nuestro cerebro, mediante la persistencia retiniana, ordenará y encadenará cada una de las imágenes, obteniendo como resultado la ilusión de un movimiento constante. Este es el principio en el cual se basan los dibujos animados.

El cinematógrafo es la culminación de un largo proceso de hallazgos e inventos tanto científicos como artísticos, frente al deseo del ser humano por asir de la manera más fiel posible el movimiento, un instante de la realidad. Para ello, ha utilizado diversos instrumentos como la piedra y el cincel, el lienzo, el papel y la pintura, entre otros. Con respecto de lo anterior, se pueden citar ejemplos tales como las pinturas rupestres en las cuevas de Altamira en España, y las de Lascaux en Montignac (*Dordoña*) Francia; las pinturas en las tumbas egipcias; los dibujos o figuras en la cerámica griega (*pequeñas escenas*); o la espiral de la columna Trajana en Roma, en honor del emperador Trajano, la cual describía las proezas de este último.

Junto al deseo de capturar la realidad, surge el interés y el intento de proyectar imágenes e imitar el movimiento. Así nacieron las sombras chinescas, procedentes de la isla de Java, las cuales son imágenes en movimiento reproducidas sobre una pared. De esa forma surgió la linterna mágica, creada por el jesuita alemán Athanasius Kircher hacia 1640, mecanismo usado para proyectar, sobre una pantalla, la imagen de una figura hecha o dibujada en un cristal. El principio de este aparato consistía en reflejar, sobre un espejo curvo, la luz de una vela y hacerla salir por uno de los extremos de un tubo, donde se ubicaba un par de lentes

<sup>5</sup> Simón Feldman. *La realización cinematográfica: análisis y práctica*. 5ª edición. Barcelona, España. Gedisa Editorial. 1994. pp. 19 y 20.

de aumento. Entre estos cristales se colocaban, sucesivamente, pequeños vidrios con dibujos realizados en una de sus caras, imágenes que aparecían proyectadas sobre la pared con un mayor tamaño.

Los orígenes inmediatos del cinematógrafo se encuentran en el siglo XIX. Por un lado, tienen relación con el descubrimiento, invención y desarrollo de la fotografía; por otro lado, se relacionan con los estudios sobre la descomposición y reordenamiento del movimiento por medio de imágenes sucesivas o continuas.

De esta manera, hacia 1816, el francés Joseph-Nicéphore Niepce, con el objetivo de mejorar la litografía, desarrolló investigaciones relacionadas con la reproducción o fijación de imágenes en el interior de una cámara oscura. En 1823 consiguió obtener la impresión de una naturaleza muerta, un paisaje, en la cual las sombras de los objetos no se imprimieron debido al movimiento del sol durante las catorce horas que duró la exposición. Fue hasta el siguiente año, en 1824, cuando pudo conseguir un resultado decisivo en un tiempo de doce horas.

Sin embargo, la técnica y las impresiones todavía resultaban poco satisfactorias. Cuando Niepce murió, el 15 de julio de 1833, un hombre llamado Louis-Jacques Mandé Daguerre, impulsado por los descubrimientos obtenidos, se asoció con el hijo de aquél, Isidore Niepce, y perfeccionó especialmente un procedimiento que consistía en fijar imágenes con previa exposición de la placa fotográfica a vapores de yodo, y la ayuda de vapores de mercurio. Daguerre hizo a este invento accesible al público, pues el tiempo de exposición se redujo a media hora y, por ende, el procedimiento tomó el nombre de *daguerrotipo*, nombre de la fotografía en aquel tiempo.

En 1824, el médico inglés Peter Mark Roget presentó, ante la *Royal Society* de Londres, una tesis sobre la persistencia retiniana, con el título "*Explicación de una ilusión óptica relativa a la apariencia de los radios de una rueda vistos a través de una ramura vertical*". Esta investigación tiene el mérito histórico de ser una de las primeras en estudiar científicamente el fenómeno y su relación con las funciones orgánicas del ser humano.

Después de este estudio surgieron diversos juguetes ópticos. En 1825, el doctor Pâris construyó el *taumatropo*, disco con un dibujo distinto pero complementario en cada uno de sus lados; por ejemplo, la figura de un caballo en una cara y en el reverso un jinete. Al hacerlo girar rápidamente, estos dibujos se complementaban por medio de la persistencia retiniana y parecía existir una sola imagen. En 1832, el físico belga Joseph-Antoine-Ferdinand Plateau inventó el *Phenakistiscope* (del griego *phenax*, *akos*, engañoso, y *skopein*, examinar), disco con aberturas regulares en dirección a su centro, y con dibujos o imágenes pintadas en el reverso. Girando el disco alrededor de su eje, y frente a un espejo, el espectador podía observar, a través de cada una de las aberturas, una imagen durante una fracción de segundo, de modo que la continua sucesión de estas imágenes creaba la sensación de movimiento. En 1838, el inglés Whetstone inventó el *estereoscopio*, pequeña caja con dos lentes colocados a una distancia igual a la de los ojos del ser humano. A través de estos lentes se podían observar dos imágenes iluminadas, tomadas con una cámara de doble objetivo, lo cual daba la ilusión de relieve. El *zootropo* inventado por Duboscq,

originalmente ideado por el norteamericano Horner en 1832, era como el Phenakistiscopio<sup>6</sup> pero, en lugar de dibujos, usaba fotografías sobre placas de vidrio.

Surgieron otros aparatos similares—los cuales se basaban en el mismo principio— tales como el *cromascopio* de Morton; el fantascopio construido por el Dr. Lake en Estados Unidos; el *estroboscopio*, concebido por el geómetra vienes Stampfer en 1833; el *kinetiscopio* inventado por el oficial austriaco Frantz Von Uchatius. En 1860 el pintor Seguin presentó el *poliorama*—especie de linterna mágica—, con el cual obtenía la ilusión de movimiento al hacer uso de un obturador para crear un instante de obscuridad entre las diversas fases o tomas fotográficas de una acción.

Por otra parte, alrededor de 1872, la calidad de las emulsiones fotosensibles había mejorado notablemente y ya se podían registrar fotografías instantáneas. Con este desarrollo, el inglés Eadward Muybridge fue contratado por el millonario y criador de caballos Lelan Stanford, para realizar en California, Estados Unidos, una serie de experimentos fotográficos que registrarán y mostrarán el movimiento efectuado por un animal durante su marcha.

Una de las intenciones del trabajo de Muybridge era la de demostrar si un caballo podía apoyarse, momentáneamente, en una de sus patas durante el galope. En sus experimentos, los cuales le tomaron varios años, Muybridge colocó veinticuatro cámaras, dentro de cabinas, a lo largo de una pista de carreras para caballos. Cada una de las cámaras tenía, amarrado al disparador, un hilo que atravesaba la pista con una altura muy baja para ser activado por el caballo mientras galopaba frente a los objetivos. Al romperse cada uno de los hilos, las lentes eran descubiertas sucesivamente y registraban una fotografía de cada fase del movimiento del animal. Este procedimiento confirmó que un caballo sí puede mantenerse, durante un breve instante, sobre uno de sus cascos mientras galopa. Después de esto, Muybridge y Stanford suspendieron sus trabajos, pues eran muy complicados y demasiado costosos. Además, las fotografías no eran precisas debido a que las cámaras estaban en diferentes puntos de ubicación.

Posteriormente, en 1874, el astrónomo francés Janssen, con el fin de estudiar las fases de la trayectoria de Venus por el disco del Sol, inventó el *revólver fotográfico*, el cual tomaba imágenes a intervalos de 70 segundos. Inspirado por los resultados obtenidos por el revólver de Janssen, el fisiólogo francés Etienne-Jules Marey construyó un *fusil fotográfico* alrededor de 1881, pues deseaba registrar y analizar las diversas fases de la locomoción tanto humana como animal. Este aparato le permitía tomar, sobre placas fotosensibles de vidrio, doce fotografías en el espacio de un segundo. Las placas fotosensibles eran colocadas en un soporte con forma de círculo, el cual las hacía girar frente al objetivo del fusil a intervalos precisos y regulares para registrar la imagen. Aún así, las fotografías eran muy pequeñas y la calidad del material sensible poco satisfactoria. En 1887, Marey adaptó a sus instrumentos una nueva invención, la cual superaba en ventajas a la placa fotosensible, y sentaría las bases para el surgimiento del cinematógrafo: *la película de celuloide*.

<sup>6</sup> Nota del autor: Algunos autores lo registran como *fenakistiscopio*, *fenakistiscopio* o *phenakistiscope*.

Con relación a lo anterior, en 1884 el industrial norteamericano George Eastman había fundado la primera gran fábrica de cámaras y accesorios fotográficos, llamada The Eastman Dry Plate & Film Company (KODAK). Las primeras cámaras que esta compañía puso a la venta permitían tomar 100 imágenes con 7 cm de ancho; aunque debían enviarse al fabricante para ser reveladas y cargadas de nuevo. Fue en 1887 cuando esta compañía lanzó al mercado la película fotográfica de celuloide, con las ventajas de ser transparente, manejable, flexible y resistente. Dos años más tarde, en 1889, introdujo una cámara con película cuyo revelado podía ser realizado por el mismo fotógrafo.

Es aquí cuando Thomas Alva Edison tuvo un papel importante en la cadena de descubrimientos que desembocarían en la invención del cinematógrafo. Para realizar sus pruebas cronofotográficas (*descomposición del movimiento*), Edison introdujo la película de celuloide de 35 mm con perforación lateral, la cual le era suministrada por la casa Eastman KODAK de Rochester. Posteriormente, el 24 de agosto de 1891, Edison obtuvo la patente del *kinetógrafo*, aparato destinado a registrar imágenes en movimiento. Años más tarde, alrededor de 1893, Edison presentó públicamente el *kinetoscopio*, mecanismo de visión individual con un orificio a través del cual el espectador podía observar breves películas de 17 a 20 metros en promedio, unidas de los extremos en forma cíclica, y con una cadencia de 46 imágenes por segundo. Para evitar que la cinta y la proyección vibraran, Edison realizó perforaciones regulares o equidistantes en ambos lados de la película, cuatro por el cuadro de cada fotografía, en donde un dispositivo de engranaje se incrustaba para sujetar la cinta firmemente, y permitir el arrastre intermitente de ésta.

Por otra parte, un hombre llamado Emil Reynaud realizaba estudios sobre la descomposición y síntesis del movimiento pero con dibujos, lo cual lo llevó a concebir *el praxinoscopio* o teatro-óptico, aparato compuesto por una manivela, doce espejos y una fuente de iluminación; ideado para proyectar con ilusión de movimiento las cintas con dibujos que él mismo diseñaba. Así, en 1888, inició sus funciones de dibujos animados en el Museo Grévin de París. Por eso, Reynaud es considerado como un pionero en la elaboración y proyección de dibujos animados.

En este punto es justo recordar al inventor francés León Bouly. Fue él quien utilizó, antes de los hermanos Lumière, la palabra *cinematógrafo*, de la cual surgiría la abreviación *cine*, para referirse tanto a la producción cinematográfica de películas como a los locales donde éstas son proyectadas. Después de una serie de diversos estudios y experimentos con un aparato fotográfico con la capacidad de descomponer y sintetizar el movimiento, el 12 de febrero de 1892 Bouly inició los trámites para registrar y proteger su sistema. Meses más tarde, el 27 de diciembre del mismo año, recibió la patente de su invento al cual nombró *Cinematógrafo León Bouly*. Tal vez el Cinematógrafo León Bouly no era, en rigor, igual al de los Lumière, pero su creador tiene el honor histórico de haber utilizado, legalmente y por primera vez, la palabra *cinematógrafo*.

<< La palabra cine que hoy aplicamos tanto al arte de la producción filmica como a los teatros en que se exhiben las películas, no es más que una abreviatura del término cinematógrafo, al que ha venido a desplazar por su brevedad y facilidad de pronunciación. El francés León Bouly creó la palabra *cinematographe* para aplicársela a la máquina de tomar y reproducir vistas fijas que había inventado y, como su solicitud

de patente llevaba el 12 de febrero de 1892, podemos decir que en aquel día nació el término que más tarde habría de emplearse para los aparatos de vistas en movimiento, y que dio origen a nuestra abreviatura cine.>>

Después del recuento anterior, finalmente se encuentra el cinematógrafo tal y como lo conocemos. En 1894, Antoine Lumière y sus hijos Auguste y Louis adquirieron un aparato de la casa Edison en París pues, por una parte, buscaban la forma de proyectar las imágenes de una película sobre una pantalla y, por otra parte, deseaban mejorar el sistema de arrastre de la cinta pues ésta se destruía constantemente.

El aparato que finalmente crearon, concebido por Louis Lumière en una noche de insomnio a fines de 1894, servía para registrar fotografías instantáneas sobre una película, hacer copias de éstas, y proyectarlas sobre una pantalla con la ilusión de movimiento. Funcionaba por medio de una manivela o palanca que hacía pasar la película de 35 mm de ancho, y perforada de un solo lado, entre una fuente de luz y el objetivo de proyección, con una cadencia de 16 imágenes por segundo<sup>8</sup>. Así, después de varias pruebas y ensayos, Louis Lumière quiso compartir el crédito de su invención con su hermano Auguste, y el 13 de febrero de 1895 lo patentaron con el nombre de *Cinematógrafo Lumière*.

En un principio, los Lumière sólo exhibieron el cinematógrafo y sus primeras películas con algunos amigos o en congresos de fotografía, pues lo veían como un sistema de "física recreativa", de gran utilidad en la investigación científica pero con un porvenir comercial incierto. La primera función pública de pago del Cinematógrafo Lumière fue realizada el 28 de diciembre de 1895, en un salón ubicado en el sótano del Grand Café, en el número 14 del Boulevard des Capucines en París. El encargado de encontrar la sala y organizar aquella proyección fue un fotógrafo amigo de los Lumière de nombre Clément Maurice<sup>9</sup>, quien, acompañado por Antoine Lumière (padre de Auguste y Louis), pactó un contrato de alquiler con un hombre llamado Volpini, dueño del Grand Café, por 30 francos diarios durante un año. A esta función asistieron unas 33 personas, quienes pudieron contemplar de 10 a 11 vistas, entre uno y tres minutos de duración cada una, entre otras: *El regador regado*, *Desayuno del bebé*, *La llegada del tren*, *Salida de los obreros de la fábrica Lumière*. Entre los espectadores de aquella exhibición cabe destacar la presencia del director del Teatro Houdin de París, Georges Méliès, quien después tendría un papel relevante en la historia de la cinematografía pues, siendo el autor de sus filmes, integraría por vez primera el argumento, guión, plan de trabajo, la escenografía y decorados; figurando él mismo como director, técnico, editor, montador y productor de sus obras.

En el cartel anunciador, pegado en los cristales del Grand Café, podía leerse la siguiente definición sobre el Cinematógrafo Lumière:

<< Este aparato—decía el texto—inventado por MM. Auguste y Louis Lumière, permite recoger, en series de pruebas instantáneas, todos los movimientos que, durante

<sup>7</sup> Aurelio de los Reyes. Los orígenes del cine en México, 1896-1900. México, Fondo de Cultura Económica, 1984, p. 212.

<sup>8</sup> Nota del autor: Con la incorporación de la banda de sonido a la cinta y la adición de motores a las cámaras, la cadencia cambió de 16 a 24 cuadros por segundo.

<sup>9</sup> Nota del autor: Su verdadero nombre era *Clément Gratioulet*.

cierto tiempo, se suceden ante el objetivo, y reproducir a continuación estos movimientos proyectando, a tamaño natural, sus imágenes sobre una pantalla y ante una sala entera.>><sup>10</sup>

Los Lumière acordaron realizar una sesión cada media hora, con un precio por entrada de un franco. Durante las primeras funciones el público pudo observar un programa compuesto por unas 10 vistas, cada una de las cuales mostraba una sola escena de uno y tres minutos de duración en promedio: *La salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon*, *Los fosos de la Tullerías*, *Riña de niños*, *El herrero*, *La llegada del tren*, *El regimiento*, *Destrucción de malas hierbas*, *La demolición de un muro*, *Partida de naipes*, *El regador regado*, *El mar* y otras más.

Ante la demanda del público, los Lumière extendieron poco a poco su catálogo de películas. Decidieron contratar operadores para enviarlos a diferentes partes del mundo para que filmaran, con sus cámaras cinematográficas, los acontecimientos políticos, los paisajes, la arquitectura, los monumentos, las costumbres y la cultura en general de los países anfitriones; y luego enviar las películas a Francia, donde serían proyectadas ante un público deseoso de material nuevo. En 1897, los Lumière dejaron la producción y las funciones públicas, y se dedicaron a la venta y distribución de sus cinematógrafos y las vistas que sus concesionarios les enviaban. En 1898 despidieron a todos o a casi todos sus operadores, y en 1900 realizaron una última función pública en una pantalla de 21 por 16 metros, dejando el camino abierto para otros innovadores.

El triunfo del cinematógrafo, en la sociedad de aquellos días y hasta nuestro tiempo, reside en su capacidad de impresionar y reproducir copias fieles del movimiento, de la vida diaria. La realidad, o por lo menos un momento de ésta, queda aprisionada en numerosas fotografías disponibles para ser proyectadas de nuevo en cualquier instante. En conclusión, el cine se convierte en fiel testigo de la realidad, en fiel reflejo de la cultura en la cual se encuentra. El cine captura las costumbres, miedos, fantasías, problemas y aspiraciones de la sociedad en la cual nace, de la sociedad que lo utiliza.

### 1.3. CINE COMO SALA CINEMATOGRÁFICA

<< Cuando los hermanos Lumière dieron su primera función pública de cine en el sótano del Gran Café, en París, la noche del 28 de diciembre de 1895, su aparato y el espectáculo mismo llevaban el nombre que patentó Bouly: cinematógrafo, y años más tarde, cuando las salas de proyección empezaron a multiplicarse, también se les dio por extensión el mismo nombre.>><sup>11</sup>

En México, el concepto *cine* puede referirse también a la sala o lugar acondicionados para exhibir, casi siempre de forma habitual, películas cinematográficas, sean cortometrajes

<sup>10</sup> Román Gubern. Historia del cine. Volumen 1. 3ª edición. Barcelona. Editorial Lumen, 1982, (Ediciones Danac), pp. 29 y 30.

<sup>11</sup> José María Sánchez García. *Opus citatus*, pp. 212 y 213.

(diez a treinta minutos de duración), mediométrajes (de treinta a menos de sesenta minutos), o largometrajes (más de sesenta minutos).<sup>12</sup>

Lo anterior tiene sus raíces en los primeros años del cine en México. Según la historia mayormente aceptada, el 6 de agosto de 1896 Gabriel Antoine Veyre<sup>13</sup>, enviado y concesionario de los hermanos Lumière, y su asociado en México, Claude Ferdinand Bon Bernard<sup>14</sup>, ofrecieron la primera función cinematográfica, en el Castillo de Chapultepec, a Don Porfirio Díaz y algunos invitados. De ahí, se instalaron en el número 9 de la calle de Plateros—luego calle de Madero—, en el entresuelo de la droguería con el mismo nombre, en un salón alquilado previamente al cual nombraron *Cinematógrafo Lumière*. El día 14 de agosto de 1896, dieron una función exclusiva para un reducido grupo de personas provenientes de los círculos científicos. Algunas de las vistas proyectadas aquel día fueron: *Llegada del tren*, *Jugadores de "ecarté"*, *El regador y el muchacho*, *Disgusto de niños*, *Quemadores de yerbas*, *Juegos de niños*, *Comitiva imperial en Buda-Pest*, *Una plaza en Lyon*, *Bañadores en el mar*, *Comida del niño y Montaña rusa*.<sup>15</sup>

Días después, el 25 de agosto, Veyre y Bernard realizaron una segunda función para el General Díaz—no se sabe si fue en el Castillo de Chapultepec o en la calle de Plateros—, donde proyectaron, entre otras, las primeras vistas con temas mexicanos: *Alumnos del Colegio Militar*, *Una escena en el canal de la Viga y Una escena en los baños de Pane*.<sup>16</sup> Fue hasta el jueves 27 de agosto cuando el público en general pudo asistir a contemplar aquel espectáculo capaz de capturar la realidad y reproducirla de manera fiel sobre una pantalla: *el cinematógrafo*. Al principio, la intención de los empresarios franceses había sido la de realizar sus sesiones públicas de gala únicamente los jueves pero, debido al éxito del cinematógrafo, decidieron realizarlas diariamente. El precio por entrada "a tandas" era de un peso; empezando a las cinco y media de la tarde y finalizando a las diez de la noche.

A fines de agosto de ese año (1896), Bernard viajó a la ciudad de Guadalajara para tramitar un permiso de exhibición. En octubre, el cinematógrafo se instaló en el *Salón del Liceo de Varones*, en el ex convento de San José de la misma ciudad. Lo anterior se explica debido a la clara competencia existente entre los representantes de los hermanos Lumière y los de la casa Edison pues, desde el 27 de septiembre, un enviado de la Compañía Edison llamado William Finkensteyn ya ofrecía funciones en aquella ciudad con un aparato similar al cinematógrafo, *el vitascopio*, producto de la asociación entre Thomas Armat y Edison, y exhibido por primera vez al público el 26 de abril de 1896.

<sup>12</sup> Nota del autor: Esta clasificación es relativa y sujeta a cambios e interpretaciones. Por ejemplo, según el *Pacto de Amistad, Solidaridad y Ayuda Mutua* de 1953, un cortometraje podía tener hasta 30 minutos de duración. Virgilio Andujar Valdemar. *Legislación cinematográfica mexicana*. México, Filmoteca UNAM, 1984, p. 134.

<sup>13</sup> Nota del autor: Algunos autores como Aurelio de los Reyes, en su libro *Los orígenes del cine en México, 1896-1900*, registran su apellido como *Vayre*; mientras otros, como Gabriel Ramírez, en su libro *Crónica del cine mudo mexicano*, se refieren a él como *Veyre*.

<sup>14</sup> Nota del autor: Algunos autores registran su nombre como *Claudio Fernando Bon Bernard*.

<sup>15</sup> Juan Felipe Leal, et al. *El arcón de las vistas: catelera del cine en México, 1896-1910*. México, UNAM, 1994, p. 10.

<sup>16</sup> Nota del autor: Los franceses habían traído 57 vistas, y después filmaron 37 en México.

En noviembre, el cinematógrafo regresó a la ciudad de México, y fue instalado en un local de la calle del Espíritu Santo, en los bajos del Hotel de la Gran Sociedad, para realizar la segunda temporada. Nuevamente en diciembre, la ciudad de Guadalajara tuvo la oportunidad de recibirlo, pero esta vez en el salón principal del Antiguo Colegio León XIII, de la calle de la Alhóndiga; en funciones diarias efectuadas entre las seis y media de la tarde y las diez y media de la noche. Entre los días 13 y 19 del mismo mes, el cinematógrafo fue trasladado al Teatro Humboldt, detrás del Palacio de Gobierno.

A fines de diciembre los franceses anunciaron las últimas funciones en la ciudad de México. El 10 de enero de 1897, Don Porfirio Díaz estuvo presente en una función reservada para él y otros personajes destacados. Finalmente, Veyre y Bernard vendieron el cinematógrafo, sus películas y demás equipo cinematográfico, y regresaron a Francia.

Empresarios mexicanos, en su mayoría inmigrantes o hijos de extranjeros, aprovecharon la labor iniciada por los franceses y empezaron a crear locales de exhibición a los cuales generalmente llamaron "*Cinematógrafos Lumière*".

<< Aprovechando el nombre que se habían labrado los franceses, los primeros exhibidores de cine mexicanos llamaron a sus salas "*cinematógrafos Lumière*", pero la buena fortuna no los acompañó todo el tiempo.>><sup>17</sup>

Poco a poco surgieron salas cinematográficas no muy alejadas del centro de la ciudad de México, y después probaron suerte en provincia. Por ejemplo, en julio de 1897, el Teatro Guerrero fue acondicionado para realizar proyecciones de cine:

<< En un principio, el cinematógrafo se instaló en salas provisionales. En Julio de 1897, por ejemplo, un periódico avisaba que el Teatro Guerrero se convertiría ocasionalmente en sala cinematográfica, debido a que el Sr. Solórzano, su empresario, lo había cedido con ese fin [...] Y, efectivamente, el viernes 25 de ese mes comenzaron las funciones, muy concurridas y aplaudidas, al decir de un diario, que curiosamente destacaba las tres clases de vistas que sostuvieron la atención en los primeros días del cine en México: las consagradas a don Porfirio, las dedicadas a las corridas de toros y las cómicas. Esta sala, que se llamaba a sí misma "*Cinematógrafo Lumière*", abandonó el Teatro Guerrero a finales de ese mes.>><sup>18</sup>

Para atraer más público, los empresarios incorporaron variedades para amenizar los intermedios como actos de bailarines, cantantes, prestigiatadores, presentaciones de orquestas musicales, obras de teatro, funciones de otros aparatos como el fonógrafo y el kinetoscopio; en suma, cualquier cosa que pudiera asegurar las ganancias. Pero el catálogo de películas era muy limitado y el suministro de cintas nuevas enviadas por productores extranjeros tardaba demasiado en llegar, por lo cual los exhibidores realizaban temporadas cortas y no invertían en la construcción de salones de exhibición permanentes. Además, se valían de ciertos trucos, como proyectar las películas al revés, para evitar la monotonía.

<sup>17</sup> Juan Felipe Leal, et al. *Opus citatus*, p. 27.

<sup>18</sup> *Ibidem*, p. 27.

Pronto todo esto cambiaría pues, en 1899, un establecimiento de distribución, venta y alquiler de películas fue abierto; y los jacalones (*precarias construcciones de madera y láminas de cartón*), las carpas (*hechas con tablas y lonas*), y salones improvisados comenzaron a proliferar. Tanto las salas como los jacalones permanecían poco tiempo o muy pocos meses en un solo lugar, y después se mudaban a otros sitios.

En provincia, el cinematógrafo generalmente se establecía en los teatros municipales de las pequeñas ciudades y pueblos. Existen datos y constancias sobre algunos empresarios que realizaban funciones cinematográficas en el interior del país, personajes como los Hermanos Becerril, Carlos Mongrand, y el francés Enrique Moulinié.<sup>19</sup>

Hacia 1906, las distribuidoras de películas se habían multiplicado y se fueron creando salones exclusivos para dar funciones cinematográficas. Estos salones adoptaron ciertas características de los teatros (*pórtico, vestíbulo, escenario, etc.*), pero integraron dos diferencias visibles: *la pantalla y la caseta de proyección*, esta última para aislar los incendios provocados por las fricciones de las películas, las cuales eran hechas con un material de celuloide altamente inflamable.

Debido a la competencia, los empresarios no tardaron en incorporar nuevos elementos para dar un toque de originalidad a sus salas y atraer más espectadores, entre otras cosas: *sanitarios, dulcerías, vestíbulos, etc.* Pero fue hasta 1911 cuando el Ayuntamiento de la ciudad de México hizo obligatoria la construcción de taquillas, salidas de emergencia, pórticos y la ventilación adecuada del lugar, además de los elementos antes mencionados.

Durante los años más difíciles de la Revolución Mexicana (1914-1916), el público asistió con más regularidad a las funciones cinematográficas, tal vez con el fin de olvidarse por un momento de la realidad. Esto trajo como consecuencia la construcción de salones más amplios ante la creciente demanda, y llegaría a su punto más espléndido en la década de los años 50, con la creación de salas aún mayores, como el cine *Internacional* (1959), el cual podía albergar hasta cuatro mil espectadores.

Desde la aparición de los primeros cines el éxito aumentó. Primero, y esencialmente, por la novedad de ver imágenes reales, y en ocasiones cotidianas, proyectadas por un aparato llamado *cinematógrafo*. Segundo, por las novedades y características incorporadas a las salas o salones-teatro, como a veces se les solía llamar durante los primeros años del siglo XX.

Con el paso de los años, y por una economía del lenguaje, el público utilizó la palabra *cine* como una abreviación de *cinematógrafo*, para definir así a los salones donde las películas cinematográficas eran proyectadas.

<< Así pues, paulatinamente, en el primer lustro del siglo el cine abandonó su vida nómada y se asentó en locales especiales. Al principio la palabra *cinematógrafo* significó solamente los aparatos de cine, a los cuales se les conoce por su nombre propio, y con cuyas novedades técnicas los empresarios se hacen propaganda. El cine

<sup>19</sup> Ibidem. pp. 31-36.

estaba en movimiento incesante y se lo encontraba emigrando de un local a otro en la Ciudad de México o de viaje por la República. Pero poco a poco la palabra cinematógrafo aludió a algo estable, el sitio de distracción permanente al que se acostumbra asistir con regularidad.>><sup>20</sup>

Cada cine era construido con un estilo arquitectónico particular, siempre tomando en cuenta su función primordial de entretener a los espectadores. Había cines semejantes a palacios europeos como el *Metropolitán*, el *Real Cinema*, el *Ópera* y el *Chapultepec*; otros eran de estilo *art-deco* como el *Teresa*, el *Florida*, el *Gloria*, el *Hipódromo* y el *Lido* (después cine *Bella Época*); en estilo *neo-colonial* como el *Lindavista*, el *Colonial* y el *Alameda*. Más aún, no tardaron en aparecer cines con claras expresiones mexicanas como el *Janitzio*, el *Azteca* y el *Milla*.

Hoy en día, muchas de aquellas salas ya no existen debido a diversos factores como los temblores, el retiro gradual del público y la elevada renta por el uso del suelo, pues muchas salas estaban en el centro de la ciudad y zonas cercanas. Los grandes cines van desapareciendo y en su lugar han surgido, con algunas excepciones, salas de dimensiones pequeñas, similares a aquellas de los primeros años del cinematógrafo, del cine.

#### 1.4. CINE, EL SÉPTIMO ARTE, COMO LENGUAJE HUMANO

##### 1.4.1. CINE Y ARTE

En 1911, el italiano Ricciotto Canudo escribió el *Manifiesto de las Siete Artes*, el cual fue publicado hasta enero de 1914. En dicha obra describe al cine como la fusión de las artes tanto espaciales como temporales (*pintura, arquitectura, escultura, poesía, danza y música*).

<< Hemos casado a la Ciencia con el Arte, quiero decir, los descubrimientos y las incógnitas de la Ciencia con el ideal del Arte, aplicando la primera al último para captar y fijar los ritmos de la luz. Es el cine.

El Séptimo Arte concilia de esta forma a todos los demás. Cuadros en movimiento. Arte Plástica que se desarrolla según las leyes del Arte Rítmica.>><sup>21</sup>

En sus inicios, los Lumière vieron el cine como un dispositivo de gran utilidad para la Ciencia. Pronto el público acudió a aquellas proyecciones cinematográficas y el éxito no se hizo esperar. Algunas personas criticaron la popularización de este espectáculo, pues las exhibiciones, en un principio realizadas en locales alquilados, ahora se hacían en carpas improvisadas, ferias o espectáculos ambulantes.

<< Si, desde sus principios, el cine ha querido ser un arte, es como referencia exterior a través de la cual trata de ennoblecerse. Se considera y reivindica entonces como *artística*, o al menos relacionada con el arte, la película que adapta una obra maestra de

<sup>20</sup> Ibidem, pp. 36 y 37.

<sup>21</sup> Joaquim Romaguera i Ramió: Alsina Thevenet (editores). *Textos y manifiestos del cine: Estética, escuelas, movimientos, disciplinas, innovaciones*. Madrid, Editorial Cátedra, 1989. (Signo e Imagen), p. 18.

la literatura, en la que trabajan artistas de teatro, o la que incluye compositores o decoradores respetados, o aquella cuyo guión está a cargo de un escritor, etc. Esta pretensión artística no era inocente: se trataba para el cine de ser reconocido como frecuentable y de hacer que se le tomara en serio para atraer a las salas a un público más elegante y adinerado.>><sup>22</sup>

Los hermanos Lumière sólo inventaron el mecanismo; las posibilidades creativas y el lenguaje cinematográfico vendrían después. En realidad el cine será reconocido como arte gracias a escritores, filósofos, críticos y periodistas, quienes hicieron estudios y ensayos sobre la materia y resaltaron sus elementos característicos. En 1920, Louis Delluc utilizó la palabra *Cineclub* cuando publicó un semanario con el mismo nombre, en el cual apoyaba el arte y expresiones cinematográficas y organizaba encuentros entre los cineastas de aquella época y el público interesado.

Se habla del cine como el *Séptimo Arte*, pero para comprender mejor tal cosa debemos dar una breve descripción. El vocablo *arte* puede ser el conjunto de reglas o métodos para realizar de forma eficaz una cosa o actividad. El *arte*, entendido como conocimiento racional verificable, y como una forma de expresión humana dirigida a obtener el placer estético y la recreación, es una creación humana que, a través de diversos medios y métodos, puede inspirarse y representar un ideal o un fragmento de la realidad. De acuerdo con Henri Delacroix<sup>23</sup>, el arte es el resultado de todas las actividades humanas, de las relaciones sociales, de la religión. El arte abarca y envuelve al mundo de las ideas y al mundo de los sentimientos. Es un pensamiento que se inicia con las sensaciones y después se concreta. El arte privilegia la percepción visionaria o imaginaria de las cosas (*la idea que ellas representan o que tenemos de ellas, su forma, su materia*) sobre la percepción utilitaria, donde la esencia de los seres y de los objetos es ignorada y sólo se reconoce su utilidad inmediata. Asimismo, nos invita a reflexionar y a hacernos conscientes de la no-existencia de los objetos.

<< En la obra de arte no es el tema lógico sino la reflexión lo que se desprende; algo así como la moraleja de las fábulas o la tesis de ciertas novelas o de ciertas obras teatrales.>><sup>24</sup>

Pero esta reflexión no tiene lugar cuando en el espectador no existen elementos que se presten o identifiquen con la obra, entonces esta última no trasciende más allá de su existencia material.

Cuando el hombre desea expresarse a través de una obra artística, primero reflexiona acerca de ella; percibe y construye formas; luego selecciona, evalúa y ordena sus ideas, sentimientos y su materia de trabajo; y por último, elabora, exterioriza y representa la obra. Para realizar lo anterior, el artista crea sus propios métodos, instrumentos y símbolos. En conclusión, el artista selecciona sus sensaciones, sus ideas, su material, y los ordena por

<sup>22</sup> Michel Chion. *El cine y sus oficios*. Traducción: Lourdes Amador de los Ríos. España, Editorial Cátedra, 1992, p. 478.

<sup>23</sup> Henri Delacroix. *Psicología del arte*. Traducción: Leonardo Estarico. Buenos Aires, Editorial El Ateneo, 1951, 399 págs.

<sup>24</sup> *Ibidem*, p. 73.

medio de la acción según sus fines, de acuerdo con el efecto que desee provocar en él mismo y en otros receptores.

<< Sabemos, indiscutiblemente, que las artes están destinadas a estimular, de alguna manera a nuestros sentidos y éste es uno de sus objetivos fundamentales: las artes del espacio estimulan la vista y las del tiempo al oído. Según la intención del creador, éste orientará y manejará su obra hacia las sensaciones que se ha propuesto con anterioridad, es decir, antes de concebirla habrá, necesariamente, trazado un plan, de acuerdo con sus propias intenciones o necesidades. Aun el más empírico de los artistas maneja una cierta cantidad de conocimiento, basado en la experiencia de los elementos expresivos que pretende utilizar para conseguir sus propósitos; desde luego, a mayor conocimiento de estos elementos y de los recursos que se puede obtener con ellos, se conseguirán mejores resultados en los planteamientos iniciales.>><sup>25</sup>

Según Jean Mitry, el arte está ligado a la curiosidad del ser humano por conocer y explicarse el mundo material y el mundo del orden de las ideas y lo imaginario. Ante este sentimiento de curiosidad y/o angustia, un individuo capta y clasifica—o cuando menos así lo intenta—su mundo, los seres y los objetos, buscándoles una razón de ser, un sentido. Asimismo, el arte permite alcanzar o concretar la idea a través de la forma, pero este proceso exige un compromiso y una responsabilidad.

<< No existe arte que no esté comprometido, ni obra que no sea consecuencia de un compromiso cualquiera. Al igual que el artista proyecta en su obra lo que busca en el mundo y las cosas, así también el espectador reconoce en toda obra de arte aquello a lo que aspira, hacia lo cual tiende.>><sup>26</sup>

Tradicionalmente, las Bellas Artes han sido clasificadas dentro de dos grandes apartados: las artes del espacio (*Arquitectura y Escultura*) y las artes del tiempo (*Poesía, Danza, Pintura y Música*). Las artes del espacio son regidas principalmente por el campo de las proporciones, mientras que las artes del tiempo están regidas por el ritmo en su sentido estricto, entendido como la disposición armoniosa y periódica de los sonidos y tiempos. Pero sólo el cine sintetiza y se expresa por medio de las artes del tiempo, con su propio ritmo y duración, y las artes del espacio, con sus propios planos y tomas.

#### 1.4.2. EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO Y LA COMUNICACIÓN

La *comunicación*, según Alicia Polonio<sup>27</sup>, es un hecho social resultante de convenciones y de acuerdos, entre los individuos de una sociedad o grupo social, para usar señales claras y precisas. Según Aristóteles, el objetivo principal de la comunicación (*retórica*) es la persuasión, o sea, cuando el emisor convence al receptor de que adopte su punto de vista. Así pues, desde este punto de vista, tratamos de comunicarnos para influir y afectar al receptor de forma intencional y producir una respuesta. Por su parte, Carlos

<sup>25</sup> Lucía Álvarez. "El compositor en el teatro y el cine". *Estudios cinematográficos: La música para cine*. Mitt Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC. Abril-Junio, 1998. Año 4, núm. 12, p. 49.

<sup>26</sup> Jean Mitry. *Estética y psicología del arte*. Volumen 1: Las estructuras. Traducción: René Palacios More. 3ª edición (1ª edición en francés, 1963). España. Editorial Siglo XXI, 1986, p. 18.

<sup>27</sup> *Ibidem*.

González Alonso<sup>28</sup> sostiene que la función de la comunicación es la de transmitir el conocimiento y la consecuente subsistencia de los valores sociales. Asimismo, según este autor, la comunicación motiva e incrementa la participación social y los hábitos de consumo del individuo, sobre todo en las ciudades. Pero la comunicación tiene funciones básicas como son el entretener, informar y educar a la sociedad. Por eso es preciso conocer cómo se desarrolla tal procedimiento.

El proceso de la comunicación está conformado básicamente por *el emisor, el mensaje y el receptor*. Varios estudiosos—como Wilbur Schramm, Lasswell, Shannon y Weaver—han introducido más elementos pero, aún así, los tres componentes anteriores perduran en las diversas definiciones. De esta manera, tenemos el siguiente esquema general:



El *mensaje* es la unidad, concepto o idea, que contiene una determinada información útil en la comunicación o transmisión de datos entre el emisor y el receptor, siempre y cuando ambos manejen el mismo código para realizar la decodificación. Según Wilbur Schramm, un proceso de comunicación tiene lugar cuando el receptor y el emisor comparten campos comunes de experiencia. Asimismo, este teórico introdujo el *factor de selectividad*, que es cuando el receptor tiene la opción de escoger un mensaje entre varios que recibe. Este factor es el resultado de un proceso de evaluación donde el receptor divide la esperanza de recompensa entre el esfuerzo necesario para interpretarlo.

El *contenido* está relacionado con la selección de la información o el material útil en la expresión de un mensaje o de un propósito. El *tratamiento* es la forma en la cual el mensaje es presentado, la frecuencia de su emisión, el énfasis y la intención.

Pero entre todos los elementos anteriores, los actores más importantes en la transmisión de información y la comunicación son el *emisor* y el *receptor*, así como el *hablante* y el *oyente*, pues tanto sus actitudes como su nivel académico y social influirán en la interpretación del mensaje. Es necesario establecer una diferencia entre *emisor* y *receptor*, entre *hablante* y *oyente*. El receptor potencial no descodifica el mensaje y no necesariamente lo entiende. El oyente es un receptor que interpreta y descodifica. Existe también, por otro lado, el emisor que no codifica, no tiene la capacidad de crear ni codificar un mensaje o por lo menos no lo realiza de forma plena. Un emisor puede ser también una estación de radio o de televisión. Un receptor puede ser un radio receptor o una grabadora-reproductora. Asimismo, un receptor potencial puede ser un organismo animado, como los animales o los seres humanos, o un cuerpo inanimado. De esta manera tenemos que el *hablante* es codificador y emisor, mientras el *oyente* es receptor y descodificador.

<< La retroalimentación es un proceso de reacción causa-efecto que se produce entre la salida y la entrada de uno o de todos los elementos que integran un acto de comunicación. Su función primordial es obtener un mejor ajuste y a la vez

<sup>28</sup> Carlos González Alonso. *Principios básicos de comunicación*. 5ª reimpresión. México. Editorial Trillas. 1997. p. 21.

complementar la información emitida. Este proceso no se puede producir sin la emisión del mensaje, excepto en una forma primaria y, tal vez, impersonal.>><sup>29</sup>

Un *canal* es el medio o conducto por donde los mensajes son transmitidos. Éstos pueden ser divididos, según Abraham Moles<sup>30</sup>, en dos grupos principales: *fisiológicos* y *técnicos*. Los *canales fisiológicos* comprenden el sonido, el tacto, el oído y la vista. Los *canales técnicos* abarcan el canal sonoro y los representados por la radio, la televisión, el cine, la fotografía y la prensa. La principal función de tales canales es la de convertirse en una extensión de los canales fisiológicos. En el canal sonoro se encuentran los casetes, los discos, el teléfono y otros similares. Por su parte, el canal cinematográfico transmite mensajes por medio de las imágenes y el sonido.

Como hemos mencionado ya, la comunicación exige un proceso de selección. Es un proceso donde el receptor u oyente selecciona sólo aquello que le interesa con base en sus intereses. La producción y emisión de un mensaje implica un proceso de selección, combinación y ordenación, es decir, separación de los elementos deseados de un código y, según las reglas, colocación de los mismos en secuencia lineal para producir el mensaje. Esto se aplica en la lengua, en la formación de mensajes, palabras, oraciones o frases, así como en la producción de números o series numéricas.

Para poder comunicarse, los seres humanos han inventado diversos mecanismos y herramientas. El *lenguaje*, según David K. Berlo<sup>31</sup>, es uno de los códigos usados por el ser humano para expresar sus ideas. De acuerdo con Alicia Poloniato<sup>32</sup>, el *lenguaje* es definido como el instrumento inventado por cada grupo social o comunidad humana para comunicarse entre sí, para aprehender y comprender su realidad. El lenguaje es un producto cultural, condicionado por la misma sociedad en la cual es producido. Por tal razón, para lograr una comunicación es necesario que se establezca un acuerdo social, un código común que sirva como punto de referencia.

La *lingüística* estudia todas las manifestaciones del lenguaje humano, producidas en cualquier sociedad, época y periodo. Específicamente, la lingüística relata la historia de todas las lenguas del mundo y describe las leyes que las rigen. La *lengua*, según Ferdinand de Saussure<sup>33</sup>, es una parte del lenguaje, o sea, un conjunto de convenciones necesarias establecidas y adaptadas por una determinada sociedad para permitir el ejercicio de esa facultad en los individuos. La lengua resulta de la facultad del lenguaje y, aunque posee normas establecidas que rigen su función, tiene también la capacidad de evolucionar. La lengua es, en conclusión, la parte social del lenguaje y existe también por un acuerdo establecido entre los individuos de una comunidad; es un sistema de signos útil en la unión del sentido con la imagen acústica, es decir, la lengua es un sistema creado para expresar y

<sup>29</sup> *Ibidem*, p. 17.

<sup>30</sup> *Ibidem*.

<sup>31</sup> David K. Berlo. El proceso de la comunicación: introducción a la teoría y a la práctica. Traducción: Silvina González Roura y Giovanna Winckhler. 14ª reimpresión. México, Editorial El Ateneo, 1992, p. 3.

<sup>32</sup> Alicia Poloniato. Cine y comunicación. 2ª edición. México, Editorial Trillas, Marzo 1990, p. 39.

<sup>33</sup> Ferdinand de Saussure. Curso de lingüística general. Traducción: Amado Alonso. España, Alianza Editorial, 1983, p. 74.

transmitir ideas. Otros sistemas inventados con este fin son la escritura, el alfabeto de los sordomudos, las señales militares, las formas de cortesía, etc.

El *código* de una lengua es un sistema de clasificación de reglas y unidades. Es la forma en la cual los símbolos o mensajes son estructurados de forma comprensible para el receptor. Dicho código puede ser un mensaje elaborado en cualquier idioma o clave, en imágenes, palabras o gestos, y lo adquirimos por experiencia y aprendizaje.

Una lengua tiene dos articulaciones, es decir, los subsistemas pertenecientes a los códigos de las lenguas naturales se articulan en dos grupos. En la primera articulación existen unas unidades mínimas de forma y contenido llamadas *signos* o *morfemas*, las cuales forman parte de las señales y los mensajes. Por ejemplo, podemos descomponer la frase "*Vengan a la casa*" (*Ven-gan-a-la-ca-sa*) y formar nuevas combinaciones con esos elementos: "*Ven-gan-a-mi-ca-sa*", "*Ven-gan-a-la-ca-sa*", "*Ven-dan-la-ca-sa*". En la segunda articulación cada uno de estos signos o morfemas puede ser descompuesto en unidades más pequeñas llamadas *figuras* o *fonemas*, las cuales pueden ser combinadas de forma distinta y formar nuevos signos. Por ejemplo, con los elementos "*V-e-n-g-a-n-a-m-i-c-a-s-a*", podemos formar "*a-s-a*", "*s-a-c-a*", "*g-a-n-a*".

Un *signo* es un objeto o hecho perceptible que representa o nos da información sobre un hecho distinto de sí mismo; por ejemplo, cuando levantamos la mano en señal de saludo existen dos planos: el movimiento de la mano es el *hecho perceptible* y la *información* es el significado que le atribuimos. Así, los signos deben combinarse según ciertos principios conocidos, y si no se apegan a eso probablemente no se entenderá la información. Por ejemplo, si decimos en castellano "*El perros ladran*", tal vez no nos entiendan. De tal forma, tenemos que el *significante* es la forma como se escribe o suena el signo, y el *significado* es el contenido de ese signo. Según Saussure<sup>34</sup>, el *signo lingüístico* es una asociación de una imagen acústica o *significante*, y una imagen mental o *significado*. En otras palabras, en el signo existen dos partes: una *acústica* la cual es perceptible por los sentidos, y la otra *mental*, la cual es evocada por la anterior. De tal forma, *significante* y *significado* están unidos en el signo. Los signos son arbitrarios y motivados pues entre ellos y la realidad que representan no existe una relación natural, es decir, los signos no están motivados por la realidad. Así pues, los signos más conocidos son las palabras, pero existen otros tales como las indicaciones y semáforos en las calles para hacer eficiente el tráfico.

Por otra parte, las señales son indicios hechos con la intención de transmitir mensajes. Son diferentes de los indicios simples o naturales, o sea, aquellos eventos capaces también de transmitir información: humo (*manifestación*) es indicio de fuego (*significación*).

Así pues, las lenguas son instrumentos usados para transmitir mensajes y establecer comunicaciones con otros individuos, con una constante actualización de sus señales. El emisor y receptor deben compartir códigos comunes y explícitos. Si estas condiciones no están presentes entonces no se le puede llamar lenguaje. Lo anterior puede aplicarse al lenguaje cinematográfico.

<sup>34</sup> Ibidem, p. 19.

<< Por tanto, disentimos de los estudiosos que afirman la existencia de un lenguaje cinematográfico sólo por el hecho de que se refiere a códigos.

En el cine, las imágenes visuales son las señales intencionalmente producidas por todo un equipo—a la cabeza del cual está el director—para transmitir determinados mensajes a los espectadores. Si éstos son capaces de establecer la asociación, es porque comparten códigos con el emisor.

Es evidente que tanto las señales cinematográficas como los códigos en que se sustentan y que permiten la relación con los mensajes, son de naturaleza diferente de los de las lenguas naturales.

Como a continuación estudiaremos, las señales cinematográficas se basan principalmente en la percepción visual. En las lenguas naturales, al producirse una señal ésta es percibida por el oído; en el cine, por la vista y sólo en segundo lugar por el oído. Dicha condición es propia también de otros sistemas de señales como la escritura, ya sea ideográfica o alfabética.>><sup>35</sup>

Existen también códigos visuales, auditivos, olfativos, gustativos, entre otros. Los códigos del cine son diversos y amplios. Sus articulaciones pueden ser más de dos y además variables.

Para comprender la ilusión de imagen en movimiento es necesario describir las imágenes fijas. Pierce llamó *signos icónicos* a los signos gráficos que guardan relación o semejanza con el objeto que representan: *dibujos, pinturas, mapas, fotografías*. Según Umberto Eco, a través de nuestros códigos perceptivos creemos ver, en un dibujo o fotografía por ejemplo, algunas propiedades del objeto. Existen además, los códigos de reconocimiento de los objetos, los cuales son aprendidos por la experiencia y condicionados culturalmente. En esta percepción existe un proceso de selección donde vemos sólo aquello que nos interesa según nuestros motivos.

<< Los presuntos signos icónicos o visuales más que signos son enunciados porque equivalen a señales con su correspondiente mensaje, y no a una parte de la señal/mensaje. Los verdaderos signos forman el enunciado visual o imagen significando, a veces, lo mismo en ese enunciado que en otros, mientras que en otros casos se les atribuye un significado en la integración en el contexto del enunciado [...].>><sup>36</sup>

En los inicios del cine, algunas personas pensaron que el lenguaje cinematográfico y el teatral eran iguales. Tal vez se debió al hecho de la adaptación de obras literarias y teatrales a películas, de la inclusión de escenarios, decorados de estilo teatral, e incluso de la contratación de actores con formación teatral.

<< Los elementos constitutivos de los lenguajes teatral y cinematográfico son diferentes. Uno ocurre en vivo, diariamente distinto; el otro es registrado y percibido por el espectador cuando ya no ocurre. Su utilización de tiempo y espacio no es la

<sup>35</sup> Alicia Poloniato, *Opus citatus*, p. 43.

<sup>36</sup> *Ibidem*, p. 46.

misma. La narrativa obedece a distintas leyes: en el teatro es una herramienta en la que se apoya el actor a fin de lograr continuidad en la expresividad; en el cine—con excepciones—la continuidad narrativa se asume de otra manera, dada la fragmentación requerida para la filmación. Por otra parte, las posibilidades de angulación, movilidad de la cámara, así como de asumir puntos de vista—objetivos y subjetivos—no existen en el teatro. La convención teatral tiene sus equivalentes pero con técnicas y lenguajes específicos. Ninguno de los dos es mejor o peor que otro, son distintos.>><sup>37</sup>

Para Steven Bernstein la cinematografía es *un lenguaje en el cual existen o se nos muestran diversas ideas organizadas de manera semejante al lenguaje escrito*<sup>38</sup>. Entendiéndolo así, el lenguaje del cine es principalmente visual. La imagen y la fotografía son su materia prima. Para realizar la unidad de este lenguaje son necesarias pequeñas unidades icónicas básicas pero muy esenciales. El plano, o toma como es llamado en el rodaje, es un *"fragmento de filmación ininterrumpido"*. Un plano, en el campo científico es estrictamente el conjunto de fotografías sucesivas y consecutivas de una parte de espacio en un tiempo determinado. Así también, en un encuadre aparecen diversas figuras, cada una de las cuales recibe el nombre de *signo icónico*, con un significado propio. Pero estos signos, además de estar en el encuadre, crean la ilusión de un plano de profundidad capaz de avanzar o retroceder en el tiempo.

Así pues, el lenguaje cinematográfico está compuesto principalmente por los siguientes elementos: las imágenes y otros elementos visuales accesorios como subtítulos e intertítulos, presentes en la banda visual (*icónica*), los diálogos y comentarios (*sonido fónico*); música (*sonido musical*), y los ruidos (*sonido análogo*), los cuales están integrados en la banda sonora. De lo anterior, el único elemento perteneciente al lenguaje cinematográfico es la imagen, la imagen en movimiento.

Un movimiento de cámara puede ser considerado como un signo pues posee un sentido. En Semiología, ciencia encargada del estudio de todos los signos producidos en una sociedad, un código es un campo o conjunto de comunicaciones donde los cambios del significante<sup>39</sup> corresponden a los cambios del significado. El lenguaje cinematográfico está formado por códigos y subcódigos. Asimismo, un movimiento de cámara o un plano pueden ser vistos como un mensaje y, en consecuencia, las películas como textos. De tal forma, estos mensajes pueden ser interpretados de distintas formas. El cine da la posibilidad de construir textos diversos. De la misma forma, las diversas unidades significativas<sup>40</sup> mínimas en el lenguaje cinematográfico no son estables, ni constantes, ni universales en cuanto a su significado, el cual depende del contexto.

<< Al colocar los planos técnicos en el orden determinado por el guión, éstos empiezan a ejercer influencias unos sobre otros. Pierde el carácter de unidad cerrada y completa

<sup>37</sup> Raúl Zermeno, y Armando Casas. "El actor al interior del cine". *Estudios cinematográficos: La actuación en cine*. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, CUEC-UNAM, Otoño, 1995. Año 1, núm. 4, p. 25.

<sup>38</sup> Steven Bernstein. *Técnicas de producción cinematográfica*. Traducción: Daniel Escribano Rodríguez y Claudio Ardisson Pérez. México, Editorial Limusa, 1993, p. 11.

<sup>39</sup> *Significante*: Imagen acústica o manifestación fonética del signo lingüístico. Ramón García-Pelayo y Gross (colaborador). *El Pequeño Diccionario Larousse Ilustrado*. Francia, Ediciones Larousse. 1976, p. 921.

<sup>40</sup> *Significativo*: Que expresa un significado particular, o que tiene un especial valor expresivo: un gesto significativo. *Ibidem*, p. 921.

en sí misma, rompiéndose definitivamente la estabilidad de su estructura interna. Todo esto, depende de la posición que ocupe cada toma en la corriente de ideas que fluyen a través de las grandes unidades de composición de la película.

En cada plano, los elementos que lo integran se unen y organizan con base en principios preceptuales ópticos y acústicos pero, al ser colocados los planos en una secuencia, los elementos mencionados se organizan también de acuerdo a pautas narrativas o dramáticas. [...] Cada corte interrumpe la continuidad del espacio y tiempo de un plano determinado, acorta su longitud y, por ende, su duración. Pero desde otro punto de vista, al combinar varios planos mutilados por cortes, se crea un nuevo espacio y tiempo que no están contenidos en ninguno de los planos aislados, sino en su suma.

Puede decirse lo mismo respecto al movimiento. Cada movimiento tiene dimensiones espacio-temporales y, puesto que el movimiento cinematográfico es una ilusión óptica, sus dimensiones espacio-temporales pueden ser variadas a voluntad. En el cine, las dimensiones pueden transmutarse, el largo y el ancho pueden convertirse en profundidad, el tiempo en espacio y el espacio en tiempo. El espacio pierde su calidad estática, por efecto del montaje, y la cambia por un dinamismo que depende del tiempo, dimensión que es afectada por los cortes. También al cortar el plano técnico, su longitud se determina de acuerdo a su relación con la totalidad de la película y con la imagen total que se busca crear. El acto de cortar el plano altera la relación entre los conjuntos rítmico, armónico y melódico.>><sup>41</sup>

Las señales cinematográficas presentan tres planos: 1) el *plano representativo* (lo que se dice), es el mensaje que las imágenes y la acción nos transmiten; 2) el *plano expresivo* (cómo se dice), esto es, la forma como el mensaje es dicho y; 3) el *plano apelativo* (para qué se dice), el cual busca activar una reacción en el receptor tal como son la reflexión, la toma de conciencia, la pasividad o la acción.

El cine puede captar la vida misma. Pero ofrece también la posibilidad de construir una lógica narrativa diferente de la realidad con esos fotogramas, fragmentos de un instante determinado. Así, la película cinematográfica nos muestra un manejo de la realidad para expresar y construir diversas situaciones, historias o ficciones.

<< [...] De cualquier manera, las tomas cinematográficas siempre serán documentos de hechos ocurridos ante las cámaras y micrófonos. Al ser estos planos integrados a una obra cinematográfica, pierden su carácter de documento y se transforman en una estilización subjetiva de la realidad, que crea una imagen artística de ésta.>><sup>42</sup>

Aún así, quien decide e interpreta el mensaje o mensajes cinematográficos es el espectador. Tal cosa dependerá del contexto social, económico y cultural donde se encuentre, así como de sus experiencias, motivos y sentimientos, en un momento determinado.

<sup>41</sup> Juan Roberto Mora Catlett. "La música y el montaje cinematográfico. un paralelismo artístico." *Estudios cinematográficos: La música para cine*. Mitl Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC. Abril-Junio, 1998. Año 4. núm. 12. p. 45.

<sup>42</sup> Ibidem, p. 43.

<< El espectador presupone y busca en la película tanto un sentido como un significado. Su forma natural de percibir la realidad y su inclinación a buscar significación en todo, crean la garantía de que la obra puede ser comprendida.>><sup>43</sup>

Una de las razones para fomentar la producción de películas nacionales, donde sean narradas las historias de nuestra propia sociedad es la siguiente:

<< La imagen cinematográfica, así como los enunciados visuales fijos, no es un espejo de la realidad, no es su análogo. Hay códigos perceptivos, códigos de reconocimiento y códigos icónicos—por no mencionar sino algunos—que se absorben con la educación social y que constituyen los instrumentos con los cuales una de las razones de nuestra insistencia en la necesidad de un buen cine nacional, que no excluyera naturalmente un porcentaje de películas extranjeras, porque cada sociedad tiene sus propios códigos que pueden llegar a diferir en mucho de los de otras sociedades. Si todo el cine que se ve es extranjero, se pierde, aunque sea insensiblemente, autonomía cultural.>><sup>44</sup>

## 1. 5. CINE COMO INDUSTRIA

El doblaje de obras audiovisuales forma parte de la industria cultural, principalmente norteamericana pues en el caso de México ya no existe una industria cinematográfica, pero para ubicar el papel del doblaje es necesario definir lo que es una industria cultural cinematográfica, lo cual veremos en este apartado.

Se puede entender por industria a la destreza u oficio humano para realizar o crear una cosa. Para llevar a cabo tal actividad es necesario adquirir esta capacidad a través de la práctica y la experiencia. En términos económicos, una industria es la actividad sistemática del ser humano, destinada a producir y distribuir, así como satisfacer, los servicios y bienes que una comunidad determinada necesita. Estos bienes y servicios son vistos como *mercancía*, sujetos de cambio, y su función primordial es la de satisfacer la demanda de una necesidad.

<< Sólo usando cierta amplitud conceptual y trasplantada así a una clasificación, resulta legítimo definir a la industria. De este modo la industria se perfila como un grupo de empresas que producen un grupo similar de mercancías. La línea divisora entre las diferentes industrias debe trazarse ya sea de acuerdo con la sustituibilidad de la mercancía o con un criterio tecnológico.

Ha parecido pues, mucho más sencillo y fácil que definir lo que es industria, el establecer una clasificación de industrias basada sobre un criterio tecnológico, que sobre la posibilidad de la sustitución en el mercado.>><sup>45</sup>

Los servicios están destinados a realizar un trabajo para o en el provecho de otras personas, y no son identificables con un objeto tangible o concreto que se consuma con los primeros usos. Ante la gran variedad de bienes y servicios existentes, es lógico deducir o

<sup>43</sup> Ibidem, p. 44.

<sup>44</sup> Alicia Poloniato, *Opus citatus*, p. 47.

<sup>45</sup> Federico Heuer. La industria cinematográfica mexicana. México, Policromía, 1964, pp. 285 y 286.

suponer que existen diferentes tipos de industrias encargadas de crearlos y proveerlos. A grandes rasgos:

<< [...] las industrias extractivas son aquellas que le agregan a los bienes por ellas obtenidos una utilidad primaria o de presencia; las industrias de transformación dotan a sus productos de forma y las industrias de servicios crean la utilidad de espacio y tiempo, o sea las utilidades intangibles.>><sup>46</sup>

La actividad cinematográfica es muy compleja, pues en ella participan diversos elementos. Para entenderla debemos encontrar una definición diferente. La industria cinematográfica se sustenta principalmente en tres aspectos: la producción, la distribución y la exhibición de películas cinematográficas.

<< La industria cinematográfica es un área económica supraindustrial, que conjuga las tradicionales ramas conformadoras de esta actividad: la producción, la distribución y la exhibición; amalgamación armónica de sectores que resume una industria de transformación: la producción, y dos industrias de servicios: la distribución y la exhibición; estos elementos aunque contienen manifestaciones autónomas, en realidad sólo comprenden partes de la unidad.>><sup>47</sup>

La *Industria de Transformación* se divide en industria pesada e industria ligera. Esta última utiliza los bienes, maquinaria y otros instrumentos o medios producidos por la industria pesada para fabricar sus propios productos y hacerlos aptos para el consumo. La producción cinematográfica puede ser identificada como una industria ligera, pues utiliza la película virgen y las herramientas provistas por la Industria Pesada, para producir un artículo o producto listo para ser consumido (*la película positiva*).

Para producir, distribuir y exhibir una película cinematográfica son necesarios diversos elementos, cada uno con un papel indispensable y crucial. Pero, ¿podemos hablar de una industria cinematográfica mexicana?

En el caso de México, no existe propiamente una industria cinematográfica, pues falta la infraestructura necesaria para producir películas cinematográficas. Los realizadores nacionales apenas sobreviven y las escasas producciones cinematográficas han sido realizadas con inversiones privadas y ocasionales apoyos gubernamentales.

<< Se entiende por industria cinematográfica nacional al conjunto de personas físicas o morales cuya finalidad habitual sea la creación, realización, producción, distribución, exhibición, comercialización, fomento, rescate y preservación de las películas cinematográficas>><sup>48</sup>

*Persona física* es todo aquel individuo con capacidad jurídica para realizar actos, hechos o situaciones jurídicas; capacidad que se alcanza con la mayoría de la edad excepto en caso de tener algún impedimento. En tal situación, se determina una persona que ejerza la patria

<sup>46</sup> Fernando Contreras y Espinosa. *La producción, sector primario de la industria cinematográfica*. México. UNAM. Dirección General Difusión Cultural. Departamento de Actividades Cinematográficas. 1973. p. 14.

<sup>47</sup> *Ibidem*. p. 14.

<sup>48</sup> Cámara de Diputados. *Ley Federal de Cinematografía*. México. 5 de enero de 1999: artículo 3°. p. 32.

potestad sobre él. *Persona moral* es la agrupación u organización de dos o más personas, físicas o morales, con derechos y facultades similares a los de la persona física. En el artículo 5º de la Ley del Impuesto Sobre la Renta, una persona moral es:

<< [...] entre otras, las sociedades mercantiles, los organismos descentralizados que realicen preponderantemente actividades empresariales, las instituciones de crédito, y las sociedades o asociaciones civiles.>><sup>49</sup>

Por otra parte, una *empresa* es cualquier organización o sociedad conformada con recursos financieros, técnicos o humanos, para lograr un fin común o un determinado objetivo. A pesar de esto, su definición varía mucho y, por ejemplo, según el mismo artículo 16º del Código Fiscal de la Federación, una *empresa* es la persona física o moral que efectúe actividades de carácter empresarial, ya sea por conducto de terceros o fideicomiso. Existen diferentes tipos de empresas (*alimentadora, controladora, controlada, filial, etc.*), pero la que más nos interesa para el desarrollo de este trabajo es la de tipo *mercantil*. La empresa mercantil es la persona o agrupación de varios individuos unidos alrededor de intereses económicos comunes.

Generalmente, para tener una empresa es necesario contar con un *establecimiento*, lugar de negocios donde se realizan, parcial o totalmente, tales actividades. El establecimiento puede ser entendido como:

<< La planta o grupo de plantas bajo una sola dirección o gerencia, y pueden estar constituidos por varios edificios fabriles y otros edificios adicionales, tales como una central de energía eléctrica; un almacén; una fábrica, y otras oficinas administrativas directamente relacionadas con el público>><sup>50</sup>

De esta manera, la importancia de la industria cinematográfica debe ubicarse tanto en el campo económico como en el cultural y social. El cine de cada país refleja sus intereses, preocupaciones y cultura. En suma, es una carta de identidad y presentación ante el mundo. Con virtudes y defectos, cada industria establece ciertos estereotipos y derriba otros. Como instrumento de propaganda, es un medio útil en la propagación de ideas, ideología y conciencia entre los espectadores.

<< La industria cinematográfica nacional por su sentido social, es un vehículo de expresión artística y educativa, y constituye una actividad cultural primordial, sin menoscabo del aspecto comercial que le es característico. Corresponde al Poder Ejecutivo Federal la aplicación y vigilancia del cumplimiento de esta ley y su reglamento.

Las entidades federativas y los municipios podrán coadyuvar en el desarrollo y promoción de la industria cinematográfica, por sí o mediante convenios con la autoridad federal competente.>><sup>51</sup>

<sup>49</sup> Ley del Impuesto Sobre la Renta: artículo 5º. Prontuario Fiscal Correlacionado 2000. 1ª reimpresión. México, Ediciones Contables, Administrativas y Fiscales, S.A. de C.V. (ECAFSA), abril de 2000, p. 19.

<sup>50</sup> Stephany Paola. Diccionario de contabilidad. Sin impresión, ni país, ni editorial. Octubre de 1994, p. 163.

<sup>51</sup> Cámara de Diputados. Ley Federal de Cinematografía. México, 5 de enero 1999: artículo 4º, p. 32.

Anteriormente vimos las tres bases de la industria cinematográfica: producción, distribución y exhibición. Pero definir al cine como una industria es una tarea compleja y abarca un campo muy amplio. En los siguientes apartados serán explicadas con más detalle cada una de las tres bases antes mencionadas, así como los elementos técnicos y artísticos necesarios en la producción cinematográfica; información de gran ayuda para comprender mejor al cine y al doblaje de películas.

### 1.5.1. PRODUCCIÓN

En sentido estricto, la producción comprende desde la planificación de la película y la organización de aquellos elementos involucrados en la producción (*preproducción*); la ejecución de la película (*producción*); hasta la edición, montaje y la elaboración de la primera copia o copias. En este proceso entran en acción aquellas actividades planificadoras y directivas dirigidas a obtener el mayor beneficio económico posible derivado de la ejecución y exhibición de la cinta, así como otras actividades similares, donde alcanza el estado de artículo de consumo.

<< Artículo 14. La producción cinematográfica nacional constituye una actividad de interés social, sin menoscabo de su carácter industrial y comercial, por expresar la cultura mexicana y contribuir a fortalecer los vínculos de identidad nacional entre los diferentes grupos que la conforman. Por tanto, el Estado fomentará su desarrollo para cumplir su función de fortalecer la composición pluricultural de la nación mexicana, mediante los apoyos e incentivos que la ley señale.>><sup>52</sup>

Para llevar al cabo la producción es necesario contar de antemano con el debido financiamiento, el cual permitirá cubrir los gastos de materiales, instrumentos y sueldos del personal involucrado en el proyecto y su realización. Como en gran medida y comparado con otras industrias, el mercado cinematográfico es incierto, el productor o personas encargadas de dar el financiamiento necesitan tener ciertas garantías en cuanto al futuro de su inversión. Con este fin se realizan la elección del tema adecuado y el estudio de mercado correspondiente, donde se toman en cuenta las tendencias artísticas prevalecientes y las posibilidades de éxito del filme. Al tener en cuenta todo lo anterior, se elabora el guión, tomando en cuenta los actores o reparto previamente seleccionado. Al mismo tiempo, se establece un plan de trabajo que incluye el tiempo de rodaje, las locaciones, el presupuesto total de los materiales e instrumentos, sueldos y otras cuestiones administrativas tales como arrendamientos o renta de estudios, e incluso los futuros costos de la publicidad de la cinta.

**La función del productor:** Es el productor quien se encarga de supervisar la ejecución de la película, tanto en el plano industrial como en el administrativo y artístico. Por lo tanto, el productor debe poseer el conocimiento suficiente sobre la situación del mercado cinematográfico al cual va a dirigir la película, del manejo administrativo de una empresa y de las técnicas de producción cinematográfica, pero también debe contar con una sensibilidad artística y creativa. De esta forma, si realmente desea tener éxito, el productor debe equilibrar estas partes y no inclinarse sólo por una de ellas.

<sup>52</sup> Ibidem: artículo 14, p. 34.

<< **Artículo 13.** Para los efectos de esta ley se entiende por productor a la persona física o moral que tiene la iniciativa, la coordinación y la responsabilidad de la realización de una película cinematográfica, y que asume el patrocinio de la misma. En caso de duda se estará a lo dispuesto por la Ley Federal del Derecho de Autor.>><sup>53</sup>

De esta forma, es de gran importancia la función del productor pues entraña una gran amalgama de conocimientos, responsabilidades y elementos propios de la producción cinematográfica.

**Jefe de producción:** Junto a la figura del productor, el jefe de producción es quien dispone y distribuye los medios económicos y, desde un punto de vista mercantil o industrial, da forma a la película. Él es, por lo menos en las productoras de Hollywood, la figura que sustituye al productor, pues se especializa en dirigir y organizar la producción de la cinta. Trabajando muy de cerca con el director, elabora un plan de trabajo en el cual quedan establecidos los gastos y presupuestos. Asimismo, contrata a los actores y personal técnico fotográfico, y vigila también la estructuración y ejecución del rodaje (*aspectos técnicos y artísticos*) hasta la finalización de la cinta.

### 1.5.2. ESTUDIOS

Generalmente, un estudio (*empresa*) cuenta con instalaciones de grandes proporciones, las cuales alojan foros, con una superficie aproximada de 40 por 90 metros, y una altura de 20 a 30 metros en promedio. Estos foros son construidos a prueba de ruidos exteriores, y poseen estructuras con sistemas de poleas y rieles colocadas en el techo, por encima de los sets o escenarios, donde son instalados los instrumentos y el sistema de iluminación, así como cámaras y micrófonos. Además, un estudio cuenta también con equipos de sonido, salas de grabación, salas de doblaje, salas de proyección, cuartos de edición, almacenes, cuartos de abastecimiento de materiales necesarios para el rodaje como la película virgen; así como camerinos, bodegas para el vestuario y los muebles, plantas de luz y, aunque no siempre, cámaras cinematográficas y laboratorios. Asimismo, ofrecen servicios complementarios tales como sanitarios, comedores, cafeterías, restaurante, etc. Algunos estudios cuentan con grandes extensiones de terreno, conocidas como *back-lots*, donde es posible filmar escenas imprevistas en exteriores, ya que cuentan con las instalaciones necesarias para construir, por ejemplo, escenarios, casas, e incluso, pueblos enteros.

La ejecución técnica del filme se realiza en los estudios independientes o empresas dedicadas a rentar el instrumental, equipo y personal necesarios; o por lo menos así sucede cuando la productora no posee sus propias instalaciones. En este caso, la productora puede estar separada de estas empresas y solicitar sus servicios, previo contrato, sólo cuando así lo requiera, pero cuidando siempre el cumplimiento del plan de trabajo establecido. De esta manera, cuando es el caso, la empresa productora escoge y encarga la realización de la obra al estudio que considera adecuado. Mediante un contrato, el estudio cede sus instalaciones y personal técnico durante el tiempo del rodaje.

<sup>53</sup> Ibidem: artículo 13. p. 34.

La plantilla del personal técnico y administrativo de un estudio está compuesta en promedio por: el director de los estudios, el tenedor de libros, el empleado de oficina, el director de obras, los guionistas, los camarógrafos, los auxiliares de camarógrafos, el secretario del rodaje, el montador, los iluminadores, el ingeniero de sonido, los maquillistas, los asesores y encargados del vestuario, los diseñadores, las personas encargadas de la construcción de los escenarios, maquetas y decorados; los peluqueros, carpinteros, pintores, electricistas, obreros, mujeres de limpieza y conductores.

Pero para que la cinta llegue a los consumidores, la industria cinematográfica utiliza dos industrias de servicios: *los distribuidores*, dedicados a la distribución y colocación del artículo en el mercado; y *los exhibidores*, cuyo objeto es la presentación de la película ante un público.

### 1.5.3. DISTRIBUCIÓN

Una vez terminada la cinta, se busca colocarla en el mercado. Para realizar tal operación, los productores utilizan los servicios de las compañías distribuidoras, oficiales o privadas, escogiendo la más conveniente y rentable de acuerdo con sus exigencias y necesidades. Según la Ley Federal de Cinematografía:

« Artículo 16. Se entiende por distribución cinematográfica a la actividad de intermediación cuyo fin es poner a disposición de los exhibidores o comercializadores, las películas cinematográficas producidas en México o en el extranjero, para su proyección, reproducción, exhibición o comercialización, en cualquier forma o medio conocido o por conocer.»<sup>54</sup>

El productor otorga la concesión exclusiva a la empresa distribuidora para que ésta realice la explotación de la cinta en determinados territorios. Aunque existen algunos productores que distribuyen directamente su material con los exhibidores, son mayoría las empresas especializadas en distribuir el producto para ser consumido.

Los integrantes de la distribuidora cinematográfica en ocasiones pueden influir en la producción de las cintas, pues tienen el poder y control económico para exigir esto, apoyándose en un supuesto conocimiento de los gustos del público a través del análisis del mercado. Normalmente, una distribuidora adquiere las cintas de varias compañías productoras durante un periodo determinado. Después, mediante una concesión y el previo cobro de alquiler, la compañía distribuidora cede a los cines los derechos de proyección durante cierto tiempo o por un determinado número de proyecciones. Para lograrlo, existe una amplia y compleja organización la cual, por medio de agencias especializadas, mantiene cierto control y una estrecha relación con los exhibidores de cada región.

« Artículo 17. Los distribuidores no podrán condicionar o restringir el suministro de películas a los exhibidores o comercializadores, sin causa justificada, ni tampoco condicionarlos a la adquisición, venta, arrendamiento o cualquier otra forma de

<sup>54</sup> Cámara de Diputados. Ley Federal de Cinematografía. México, 5 de enero de 1999: artículo 16, p. 35.

explotación, de una u otras películas de la misma distribuidora o licenciataria. En caso contrario se estará a lo dispuesto por la Ley Federal de Competencia Económica.>><sup>55</sup>

En un principio, los exhibidores, en su mayoría ambulantes, podían obtener las cintas como una propiedad directamente del productor, proyectarla un ilimitado número de veces, y disponer de ella como mejor les pareciera—como venderla a otros empresarios. Ante la creciente demanda de material nuevo por parte del público y el surgimiento de más salas, pronto el sistema de distribución comenzó a cambiar. Los exhibidores se unieron para crear agencias y organizaciones de distribución y controlar, en cierta medida, los precios de las películas. En el caso de los grandes productores, como son los norteamericanos, crearon sus propias compañías de distribución, lo cual les permitió ahorrar en costos y afrontar las fluctuaciones del mercado.

Sin duda alguna, la novedad fue la película entregada en alquiler a los exhibidores, y no como una propiedad. Esto permite a los distribuidores abarcar un campo mucho más amplio al elaborar un determinado número de copias de la obra y alquilarlas, por cierto periodo, a una gran cantidad de cines.

Uno de los principales objetivos de quienes manejan una distribuidora es el de conseguir la mayor permanencia posible de sus cintas en los círculos de exhibición, factor determinado por los impredecibles gustos y demandas del público. Para lograr lo anterior, el distribuidor muchas veces queda obligado a realizar la publicidad conveniente a través de la prensa, radio, televisión y otros medios de difusión, cargando parte o la totalidad de los costos en la cuota de alquiler de las cintas. Ante esto, debe conocer el mercado cinematográfico, así como conocer y predecir los gustos de los espectadores para obtener buenos resultados.

Concluyendo, el distribuidor cinematográfico es la persona o compañía (*persona física o moral*) encargada de difundir películas, previo contrato, mediante el cual el productor cede los derechos de difusión y exhibición, en términos temporales y limitados. Asimismo, el distribuidor recaba, controla y distribuye los ingresos y su propia comisión, generados por la exhibición y explotación del filme. En algunos casos, financia parte de la película, así como organiza y lanza la campaña publicitaria respectiva.

#### 1.5.4. EXHIBICIÓN Y EXPLOTACIÓN MERCANTIL

La exhibición puede ser identificada como la reproducción o proyección de la película ante un auditorio. Es la última fase del proceso productivo cinematográfico, donde la cinta alcanza el estatus de *artículo de consumo*.

Según la Ley Federal de Cinematografía, con la exhibición o explotación mercantil de las películas se espera obtener ganancias económicas provenientes o derivadas principalmente de:

---

<sup>55</sup> Ibidem: artículo 17, p. 35.

<< I. La exhibición en salas cinematográficas, videosalas, transportes, o cualquier otro lugar abierto o cerrado en que pueda efectuarse la misma, sin importar el soporte, formato o sistema conocido o por conocer, y que la haga accesible al público.

II. La transmisión o emisión en sistema abierto, cerrado, directo, por hilo o sin hilo, electrónico o digital, efectuada a través de cualquier sistema o medio de comunicación conocido o por conocer, cuya regulación se regirá por las leyes y reglamentos de la materia.

III. La comercialización mediante reproducción de ejemplares incorporados en videograma, disco compacto o láser, así como cualquier otro sistema de duplicación para su venta o alquiler.

IV. La que se efectúa a través de medios o mecanismos que permitan capturar la película mediante un dispositivo de vinculación para navegación por el ciberespacio, o cualquier red similar para hacerla accesible en una pantalla de computación, dentro del sistema de interacción, realidad virtual o cualquier otro medio conocido o por conocer, en los términos que establezcan las leyes de la materia.>><sup>56</sup>

Como se vio anteriormente, las empresas de distribución son las encargadas de ubicar las cintas en los circuitos de exhibición más convenientes. Esto se lleva al cabo por medio de un contrato entre las distribuidoras y los exhibidores, y generalmente se realiza de forma verbal, por comisión o por precio fijo, tomando en cuenta también las expectativas de la cinta entre el público, la calidad de la misma, así como la capacidad económica y de programación de la distribuidora.

Ahora bien, el *precio de entrada* es definido como el importe cobrado por el propietario de un cine. Generalmente se establece con base en el costo de la proyección, el poder adquisitivo de los espectadores y sobre un número medio de localidades, donde se busca compensar las pérdidas con los beneficios de películas exitosas. Así lo dice la ley mencionada:

<< **Artículo 20.** Los precios por la exhibición pública serán fijados libremente. Su regulación es de carácter federal.>><sup>57</sup>

En el caso de películas mexicanas, la Ley Federal de Cinematografía establece o reserva el 10% del tiempo total de exhibición con el objetivo de asegurar la proyección de éstas y sus respectivos ingresos y protegerlas económicamente. Veamos lo que señala al respecto:

<< **Artículo 19.** Los exhibidores reservarán el diez por ciento del tiempo total de exhibición, para la proyección de películas nacionales en sus respectivas salas cinematográficas, salvo lo dispuesto en los tratados internacionales en los cuales México no haya hecho reservas de tiempo de pantalla.

Toda película nacional se estrenará en salas por un periodo no inferior a una semana, dentro de los seis meses siguientes a la fecha en que sea inscrita en el Registro Público

<sup>56</sup> Ibidem: artículo 18, fracciones I-IV, p. 36.

<sup>57</sup> Ibidem: artículo 20, p. 36.

correspondiente, siempre que esté disponible en los términos que establezca el reglamento.>><sup>58</sup>

En síntesis, la exhibición es propiamente la proyección o reproducción de la cinta cinematográfica a través de cualquier medio conocido o por conocer. En esta etapa de la exhibición, la película alcanza el estado de artículo de consumo, pues cubre una determinada necesidad o demanda de ciertos espectadores. Para llevar al cabo lo anterior, es necesario contar con los espacios apropiados para la proyección de estas películas (*salas cinematográficas*), así como la participación de una compleja organización de compañías distribuidoras que surtan el material.

### 1.5.5. PUBLICIDAD

La publicidad de películas comenzó en los orígenes del cine, con los voceadores ubicados en las entradas de las carpas, y con los carteles que subrayaban la novedad del dispositivo cinematográfico. Con la consolidación de la industria cinematográfica, norteamericana sobre todo, se crearon servicios y departamentos especializados en la publicidad de películas, donde su personal hacía notas y comunicados para la prensa.

Hoy en día, grandes sumas de dinero son invertidas en la publicidad de un filme para hacerlo destacar entre otras películas estrenadas en la misma temporada. Por tal razón, entre otras, el costo de las películas y los precios de entrada aumentan o se hacen más caros.

La publicidad establece o acentúa las diferencias y oportunidades comerciales de un filme: *las posibilidades de éxito dependen del capital invertido, de la organización y de los medios de lanzamiento*. En algunos países, tal como sucede en Francia, la promoción de películas por televisión está prohibida, para evitar la discriminación y la diferencia en las posibilidades de éxito de un filme. En otros países, como en los Estados Unidos, está autorizada la difusión televisiva de *avances* o *trailers*, donde se invierte el 80% de la inversión total, y el 20% restante se destina a la prensa, la radio y, en menor cantidad, para carteles. La elaboración de la publicidad en carteles queda a cargo de diseñadores gráficos, quienes, sobre todo en Hollywood, crean un logotipo original para el título de la cinta y dibujos especiales destinados a aparecer en carteles, carpetas para prensa, publicidad en cines, los discos de la banda sonora (*soundtrack*) y cajas de video.

### 1.6. REALIZACIÓN CINEMATOGRÁFICA

La producción cinematográfica abarca estrictamente desde la planeación o proyecto de una película hasta la primera copia definitiva. El tipo de producción que más nos interesa es el largometraje. Debido a que este tipo de producción es una de las materias primas de la industria del doblaje, es necesario describir el proceso productivo y organización involucrados.

---

<sup>58</sup> Ibidem: artículo 19, p. 36.

### 1.6.1. PREPRODUCCIÓN

La preproducción es la etapa de planificación de la película cinematográfica. Para realizar una obra de semejante naturaleza es necesario contar con los recursos económicos o el patrocinio suficiente. Tal planificación tiene como objetivos el lograr un buen aprovechamiento del tiempo disponible, la correcta ejecución de la obra y evitar pérdidas económicas, entre otras cosas.

En este proceso, el productor proporciona o se encarga de conseguir el capital necesario. Asimismo, escoge y conforma el equipo de trabajo y artístico que intervendrá en la realización cinematográfica. Una de las primeras personas en integrarse a este equipo de trabajo es el director cinematográfico quien, en teoría, se encarga de unificar el trabajo de los diferentes elementos o equipos participantes, así como de asumir el control artístico y creativo de la obra. Junto con el productor, se encarga de supervisar la ejecución y calidad de la cinta, y anticipa su posible impacto en el mercado cinematográfico durante su exhibición pública.

El proyecto de realización de la película debe observar, evaluar, organizar y distribuir los distintos elementos técnicos y artísticos. Al mismo tiempo, debe contemplar el cálculo y distribución del capital requerido para cada fase. Así, el proceso de preproducción incluye:

- Selección del tema.
- Selección del personal técnico y del elenco artístico (estelar y papeles secundarios).
- Contratación de estudios y construcción de escenarios.
- Selección de locaciones para tomas en exteriores, vestuario, música y números musicales o *playbacks* en caso de ser necesarios.

### 1.6.2. RODAJE O FILMACIÓN

El *rodaje*, o producción cinematográfica, es propiamente el proceso de ejecución de la película. Cada director sigue su propio método de trabajo. Algunos se apegan estrictamente a un guión y plan de trabajo, mientras otros improvisan. Esto, sin embargo, no significa que un sistema de trabajo sea mejor que otro.

En el caso de escenas rodadas en exteriores, la realización será generalmente así:

**Acción diurna:** Se filma desde la mañana hasta la puesta del sol, con tiempo para almorzar.

**Acción nocturna:** Se filma después de la hora de cenar hasta poco antes del amanecer.

Un día de rodaje o filmación puede ser descrito de la siguiente forma—esto según el ejemplo citado por Simón Feldman, en su libro *La realización cinematográfica*<sup>59</sup>. El día anterior al rodaje—generalmente en la tarde—se elabora un programa de trabajo y se distribuye la hoja de llamado. Cuando llega el día de la filmación, durante las primeras horas de la mañana, el director se reúne con el compaginador o editor para ordenar el

<sup>59</sup> Simón Feldman, *La realización cinematográfica: análisis y práctica*. 5ª edición. España. Gedisa Editorial, 1994. pp. 172 y 173.

material ya filmado, mientras el equipo de producción y los asistentes preparan el rodaje del día. Después se realiza una proyección, alrededor del mediodía, en la cual el productor o jefe de producción, el director, el editor o compaginador, y el director de fotografía, entre otros, evalúan el material filmado el día anterior (*rushes*), y consideran la posibilidad de corregir las tomas defectuosas, modificarlas o incluso repetir las. Con base en esto, preparan los detalles del rodaje de la siguiente jornada.

El departamento de continuidad se encarga de enlazar lógicamente todas las tomas, escenas y secuencias de la película. Da congruencia entre las tomas y se encarga de cuidar todos los detalles para tal fin. Es así como muchas escenas pueden ser filmadas con un orden diferente de aquél con el cual aparecerán en el filme. Con esta responsabilidad, el departamento de continuidad tiene cuidado de observar las posibles omisiones en el guión, el vestuario, iluminación, los diálogos y posición de los intérpretes. Antes de comenzar el rodaje, el responsable de continuidad lleva, al estudio o locación, una copia del guión y unas hojas de continuidad donde registra el desarrollo de la filmación. Asimismo, junto al director, afina los últimos detalles.

Cuando es el momento de rodar, los encargados de la iluminación (*departamento de iluminación*) instalan su equipo y balancean o ajustan los tonos, brillos y exposiciones de determinada escena. El departamento de cámara coloca su equipo fotográfico en posición, de acuerdo con el guión; revisa las distancias focales y la profundidad de campo; selecciona el objetivo de la cámara; regula la cantidad de luz que la película registrará. El director de fotografía se encarga del control visual del filme; de la cantidad de luz que la cámara dejará entrar; y del balance de las diferentes fuentes de luz e iluminación total. En síntesis, el director de fotografía evalúa y dirige tanto el trabajo del departamento de iluminación como del departamento de cámara. Asimismo, inserta la película en la cámara y lleva un control por escrito del material utilizado.

El departamento de sonido espera a que estén listos el escenario, la iluminación y la posición de los actores. Para instalar los micrófonos, el técnico o ingeniero de sonido debe conocer de antemano la posición de todas las lámparas, con el fin de evitar que la sombra de un micrófono entre en la toma. Hay una persona que se encarga de un aparato o tubo conocido como brazo telescópico (*boom*), usado para mantener un determinado micrófono por encima de la toma o por debajo de ésta. Asimismo, esta persona ayuda a colocar y, en ocasiones ocultar, los micrófonos en ciertos puntos del escenario o en los actores mismos.

Paralelamente, el personal del departamento de maquillaje ha estado trabajando con los actores; mientras el equipo de utilería, los carpinteros, el departamento de arte y efectos especiales han hecho su labor en el escenario.

Cuando todos están listos, se realizan los ensayos preliminares con todos los equipos. El director evalúa la toma o escena, el desempeño de cada uno de los elementos participantes, el sonido y, sobre todo, la imagen que será registrada en la película. Finalmente se procede a la filmación de esa toma.

Al finalizar el rodaje del día cada equipo empaca sus instrumentos y prepara el trabajo de la siguiente jornada. El departamento de continuidad inscribe en el guión maestro los cambios efectuados durante el rodaje de ese día.

### 1.6.2.1. Equipo Técnico y Artístico

El número y función de personas involucradas varía según el tamaño, género de la cinta y recursos económicos. En la producción de largometrajes participan, en promedio, de 20 a 30 personas: *director y asistentes, director de fotografía, camarógrafo y ayudantes, director de producción y ayudantes, operadores de sonido, compaginadores, escenógrafo, utileros, modistas, maquilladoras, electricistas, etc.*

Existen principalmente dos grupos de trabajo: 1) *Producción*: De acuerdo con sus recursos económicos disponibles y los objetivos de la cinta, se establece un plan de trabajo práctico; 2) *Dirección*: Se encarga de la realización técnica y artística, siguiendo un plan de trabajo hecho con el departamento o equipo de producción. En síntesis, se encarga de la calidad artística y estética de la cinta.

Por otra parte, existe el grupo de los intérpretes, el cual está dividido en dos clases: 1) *Los Actores profesionales*, preparados en escuela o en su oficio, con una técnica y lenguaje determinados; 2) *Los "tipos"*, o personajes tomados de la vida real para representar un determinado papel según el género<sup>60</sup>.

#### Departamento de producción de rodaje:

- Director: El director es quien asume la dirección unificadora de todas las actividades cinematográficas, de todos los miembros de los equipos participantes. Asimismo, se encarga de transformar en imágenes el contenido del guión. Su trabajo comprende desde la planificación, el rodaje, hasta el montaje de la cinta y la primera copia.
- El primer asistente del director: Es el enlace con todos los departamentos de producción y el director. Esto es para que el director pueda concentrarse mejor en la creación de la obra.
- Director de fotografía: Se encarga del control visual de la cinta supervisando, entre otras cosas, la iluminación y la cantidad de luz que la cámara capta.

#### Departamento de sonido:

- El mezclador/ Técnico de sonido: Como jefe del departamento de sonido, determina la posición de los micrófonos y el equipo de grabación. Registra y graba el sonido deseado.
- Operador de brazo telescópico (*boom*): Es quien se encarga del aparato usado para sostener un determinado micrófono durante el rodaje. También ayuda a colocar los micrófonos en el escenario, en la locación o en los actores.

<sup>60</sup> Nota del autor: En el neorrealismo italiano fue frecuente este hecho.

### 1.6.2.2. Laboratorios

Son empresas dedicadas a realizar el revelado de películas, así como la impresión y elaboración de copias en negativo y positivo, en formatos de 8, 16 y 35 mm, en blanco y negro y en color. También se encargan de hacer las transferencias de un formato a otro y de los efectos especiales tales como cortinillas, disolvencias, intertítulos y subtítulos, oscurecimientos, mezcla o balance de colores, sobrexposición y subexposición, etc.

Generalmente, los laboratorios cuentan con instalaciones necesarias como cuartos para revelado, almacenes de abastecimiento de película, cuartos de edición, salas de proyección, moviolas y demás equipo indispensable.

Durante la producción, y luego la postproducción, se desarrolla una relación de trabajo muy cercana entre el realizador de películas y el laboratorio. Este último puede dar al productor la información conveniente o asesoría técnica para obtener mejores resultados a la hora de filmar.

En ocasiones, el laboratorio recibe el material de un día de rodaje (*rushes* o *dailies*). Para revelar la película, el laboratorio necesita obtener la información detallada del material.<sup>61</sup>

- Tipo de material filmico (por ejemplo, negativo Eastman 7292)
- Tamaño de película
- Número de emulsión, que es el número de código conteniendo los pormenores del fabricante
- Longitud del rollo
- Nombre de la compañía productora
- Cualquier otra instrucción especial
- Instrucciones de copiado (color, blanco y negro, con graduación, etc.)

Otra de las funciones del laboratorio es la de producir copias para la diaria evaluación del rodaje y para los trabajos de postproducción. Asimismo, las empresas de doblaje también solicitaban estos servicios. Para tal fin, un laboratorio posee cuatro tipos de copadoras:

- Copiadora continua de contacto: En ella realizan las copias de trabajo y las copias finales. Se caracteriza por su alta velocidad de copiado.
- Copiadora de paso de contacto: Realiza la copia cuadro por cuadro al sujetar y presionar levemente el original y la copia, y transportarlos frente un haz luminoso. Este mecanismo posee una mayor estabilidad y corre con una velocidad más lenta que la copiadora anterior, lo cual resulta en una imagen de mejor calidad.
- Copiadora óptica continua: Esta máquina utiliza lentes especiales para refotografiar la imagen original. Está compuesta por una cámara y un proyector. A través de sus lentes la imagen de la película original es proyectada sobre la película de copia.

---

<sup>61</sup> Steven Bernstein. *Opus citatus*, p. 110.

- Copiadora óptica de paso: Es más lenta que la copiadora anterior. Como la copiadora de paso de contacto, imprime un cuadro intermitente por vez y realiza diversos efectos visuales.

Algunos directores prefieren copiar en video a través de dos tipos de máquinas telecine. Una de ellas es un diseño de *cámaras-tubo*, la cual proyecta la imagen hacia la cámara de video. En el segundo tipo de *máquina telecine*, el punto rastreador analizador mide o lee el valor cromático (*balance de color*) y lumínico (*brillantez*) de una imagen, la cual convierte en señal de video. Aquí, un rayo luminoso se mueve a través de un tubo y lee la imagen de la película.

Actualmente, con la aparición de nuevos sistemas digitales es posible digitalizar, editar y almacenar el material original y utilizarlo cuantas veces sea necesario. De esta forma, al eliminar el exceso de generaciones de copiado, se obtiene o conserva una imagen de la misma calidad que la original.

### 1.6.3. POSTPRODUCCIÓN

Después del rodaje sigue el proceso de acabado de la película conocido también como postproducción, el cual consta de las siguientes etapas:

**Edición:** La edición es una de las partes más importantes en el proceso de terminación de una película. Por medio de la edición se ordenan los diversos planos, y se crean secuencias y escenas. Para realizar esto, es necesario apegarse de forma estricta al guión cinematográfico.

**Primer corte y copia de trabajo:** Una vez terminada la filmación de todas las escenas, el director y el editor cortan, ordenan y pegan todas aquellas tomas y secuencias—generalmente de 30,000 a 50,000 pies de película—previamente marcadas y seleccionadas.

En un aparato llamado *moviola*, el editor trabaja dos tipos de materiales. Por un lado, la película con las imágenes y, por otro lado, las películas o cintas con los diálogos, efectos de sonido y música de fondo. Todo esto con el fin de lograr una perfecta sincronía entre imagen y sonido. En esta primera etapa de la edición se realiza un *primer corte*, de acuerdo con el guión, y se obtiene una *copia de trabajo* en positivo, la cual servirá como guía en los trabajos de sincronización de sonido, montaje y efectos de óptica a realizar en un laboratorio, tales como cortinillas, disolvencias, títulos, sobrexposición, subexposición y revelado.

**Edición sincrónica:** En este tipo de edición el editor sincroniza y graba, en material magnético o digital, los efectos sonoros y los sonidos ambientales. Lo anterior lo hace principalmente de dos maneras: una consiste en proyectar la película en una sala de grabaciones ante personas especializadas en efectos de sonido, quienes dotan a la película de un fondo sonoro o la ilusión de un ambiente, por ejemplo: el efecto de pasos sobre diferentes superficies, el galope de caballos, el disparo de armas, el rechinar de una puerta, el sonido de un incendio o la combustión de un objeto determinado. La otra forma es aquella en la cual el editor sincrónico recurre a un archivo de sonidos pregrabados y

difíciles de recrear en una sala de grabación, como son: el sonido del viento, el caer del agua, el ruido de tráfico, los ladridos de perros, los sonidos de lluvia, etc. Luego los sincroniza, distribuye en diferentes planos auditivos, y los incorpora a la película.

**Doblaje, Postsincronización o Sonorización:** Cuando algunas escenas son rodadas o filmadas en exteriores, la calidad del sonido puede ser afectada por diversos ruidos ajenos a los propósitos de la película: murmullo de la gente, tráfico, plantas de luz, aviones, trenes, etc. Para tener un mejor control del sonido, los diálogos se graban de nuevo con los mismos actores, pero ahora en salas de grabación especializadas y protegidas contra ruidos indeseables. Los diálogos grabados en locaciones sólo se usan como una guía para el doblaje, donde se obtiene una grabación de sonidos y diálogos de mayor calidad. En este punto, el editor puede marcar las escenas, cortar los dos extremos de la película y pegarlos en forma cíclica o *sinfin (loops)*, o puede digitalizar las imágenes por medio de un programa especial de computadora, seleccionar la escena y pasarla constantemente. Así, con la guía de los diálogos originales, cada actor repite sus argumentos para ser grabados con un mejor tratamiento auditivo. Asimismo, con el fin de facilitar el doblaje de películas de un idioma a otro se realiza una *pista internacional*, la cual contiene la música y efectos sonoros excepto los diálogos. Además, se realiza un cuaderno o guión con el argumento y los tiempos de entrada y salida de los diálogos, música y efectos sonoros.

**Música:** La copia de trabajo, o el primer corte, es proyectada al director, al editor y al compositor musical. Ellos realizan las anotaciones pertinentes y determinan las tomas, secuencias y escenas donde serán integradas la música de fondo, las disolvencias musicales y otros elementos. Finalmente, la creación y arreglos musicales son grabados y mezclados, cuidando la calidad y sincronía de la música con las imágenes.

**Regrabación (Re-recording):** Hasta este momento la película aún no tiene integrado el sonido. Las diferentes bandas sonoras (*pista de diálogos, pista de música, pista de efectos sonoros y pistas especiales*) son sincronizadas con la acción, mezcladas, balanceadas en cuanto el nivel de volumen, y grabadas en una sola pista. Esta última pista es conocida también como *master (original)*, por tener todos los sonidos del filme.

**Traspaso (Transfer):** La pista resultante de la regrabación es enviada al laboratorio. Ahí se realiza el traspaso a material óptico (*película*).

**Luces, Corte de Negativo y Revelado:** Cuando la copia de trabajo ha sido aprobada, esto es, cuando todos los trabajos de edición, montaje, sonorización, regrabación, doblaje y otros han sido cumplidos, entonces el negativo es cortado y ordenado hasta hacerlo coincidir con la película autorizada. Luego este negativo es enviado al laboratorio donde se balancea la intensidad de la luz de las imágenes, y se realizan diversos efectos ópticos como disolvencias y exposiciones. Finalmente, según las indicaciones del director, se sincroniza este negativo con la pista óptica de sonido, y entonces la primera copia compuesta es revelada. Esta última es la película definitiva y es así como será exhibida ante el público.

**Avance o Trailer:** El trailer es el avance de la película utilizado en la publicidad de la misma a través de la televisión y salas cinematográficas. Su elaboración puede ser preparada desde la etapa de planificación de la película. Así, el director selecciona ciertas

escenas para ser filmadas dos veces o más: una para la película y otra para el avance. Algunas veces este trailer es construido a partir de los recortes de escenas desechadas o no seleccionadas (*trims*). También, para realizar el trailer, el director puede disponer de la copia de trabajo cuando ésta ya no es necesaria.

En el proyecto de planificación de un trailer se incluye el guión donde se especifica, de un lado, la escena seleccionada y, en el otro, el diálogo de esa escena y las líneas del narrador del trailer. Como en el mismo caso de la elaboración de una película, se realiza una regrabación sonora del trailer y luego un negativo de esta última. De esta manera se encargan las copias necesarias para la publicidad de la cinta. Así también, en la promoción pueden ser utilizados otros medios como carteles, periódicos, revistas, radio e Internet.

En el presente capítulo hemos visto lo que es el cine, así como su estructura, composición, organización y desarrollo. De tal manera, antes de abordar el capítulo sobre doblaje de películas, es conveniente desarrollar una sección especial sobre el sonido cinematográfico, conocer sus características acústicas, cómo es grabado y cómo el espectador percibe el sonido de un filme. El siguiente apartado tratará dicho tema pues el sonido, al estar presente como diálogo, música o efectos sonoros, es el elemento básico tanto de la producción cinematográfica sonora como del doblaje.

## CAPÍTULO II. SONIDO PARA CINE Y DOBLAJE

Cada uno de los elementos de una película es de importancia decisiva. El sonido contribuye a crear y percibir diversas dimensiones, apoya el argumento de la cinta, subraya ciertas escenas e incluso guía los sentimientos y percepciones del espectador. Un adecuado sonido (*efectos sonoros, diálogos y música*) puede hacer más creíble el desarrollo de la trama. Para comprenderlo mejor es recomendable dar una definición, pues tanto la producción cinematográfica como el doblaje se apoyan de manera importante en el sonido.

### 2.1. DEFINICIÓN DE SONIDO

La *acústica* es la teoría de los sonidos o ciencia encargada del estudio del sonido y los cuerpos sonoros en general. Un *sonido* es una serie de compresiones intermitentes que golpean el aire o la atmósfera alrededor de la fuente sonora, o sea, es una oscilación acústica, o movimiento oscilatorio de una fuente de origen, capaz de provocar en los seres humanos la sensación de escuchar. La atmósfera es sometida entonces a constantes cambios de presión los cuales viajan, en todas direcciones, en forma de "*anillos concéntricos de presión*" hasta alcanzar cualquier estructura ligera como el tímpano del oyente o el diafragma del micrófono. Junto o detrás de cada uno de estos anillos surge y se propaga un área de baja presión conocida también como *área de rarefacción*.

Un sonido (*fenómeno sonoro*) es un tipo de onda, y está relacionado con las vibraciones de los cuerpos materiales que lo producen. Cuando escuchamos un sonido determinado, existe un cuerpo material que vibra y produce tal fenómeno sonoro. Todos los cuerpos son fuentes sonoras las cuales, al vibrar, producen ondas que se propagan a través de un medio material sea éste sólido, líquido o gaseoso. Estas ondas hacen vibrar, en nuestro órgano auditivo, un pequeño hueso llamado *yunque*, contra el *tímpano* del oído, el cual es una pequeña membrana. Estas vibraciones viajan a través de pequeñas terminales de nervios auditivos directamente al cerebro, el cual las reconoce y decodifica.

<< el sonido es una onda longitudinal que se propaga en un medio material (sólido, líquido o gaseoso), y cuya frecuencia está comprendida, aproximadamente, entre 20 y 20 000 Hz. >><sup>62</sup>

Un sonido está compuesto por una frecuencia primaria llamada *fundamental*, y otras frecuencias múltiplos de la primera llamadas *armónicas*. Por ejemplo, un sonido con una frecuencia fundamental de 3,000 Hz, tendrá una armónica de 6,000 Hz, otra de 9,000 Hz y así sucesivamente.

La *frecuencia* de un sonido es el número de compresiones u oscilaciones, similares y cíclicas, que pasan por un punto en un segundo (*unidad de tiempo*). La distancia entre las

<sup>62</sup> Beatriz Alvarenga Alvarez, y Antonio Máximo Ribeiro da Luz. Física general: con experimentos sencillos. Traducción: José Carlos Escobar Hernández. 3ª edición. México, Editorial Harla, 1983, p. 605.

áreas de compresión se llama *longitud de onda*, la cual es una representación gráfica del sonido para mediciones científicas. Un *ciclo* es la distancia entre un área de compresión y la siguiente. A la medida de frecuencia se le asigna el término *hertz* o *herzios* (Hz). El oído humano logra captar generalmente entre los 20 y 20 000 Hz, aunque esto varía de una persona a otra. Una onda longitudinal (*sonido*) que se propaga con una frecuencia menor o inferior de 20 Hz es llamado *infrasonido*, mientras un sonido con una frecuencia superior de 20 000 Hz se le conoce como *ultrasonido*.

El sonido se propaga por cualquier medio material, pero si éste no existe entonces no podrá llegar hasta un receptor. A diferencia de la luz, el sonido no puede viajar en el vacío. De esta forma, el cuerpo sonoro es el emisor de ondas sonoras, las cuales se propagan a través de un determinado medio hasta llegar al oído y luego al cerebro, el cual selecciona y decodifica esos sonidos.

**Cuerpo sonoro (emisor)—sonido (mensaje)—aire, atmósfera (medio)—oído, cerebro (receptor, decodificador)**

Un objeto o cuerpo (*resonador*) resonará mucho más cuando sea activado o golpeado por una frecuencia de resonancia semejante a la suya, lo cual no impide que otro tipo de frecuencias lo haga resonar. En el caso de la voz humana, el cuerpo de una persona o algunas de sus partes agregarán sus frecuencias a la fuente sonora que produzca frecuencias similares. El sonido normal, después de salir de la fuente, vibra a través de la estructura de ésta y en su desplazamiento se encuentra con otros cuerpos sonoros cercanos, por lo cual otras frecuencias son creadas naturalmente. De esta manera lo que percibimos es una combinación de frecuencias fundamentales, frecuencias armónicas y frecuencias de resonancia.

La velocidad del sonido es de 340 m/s, si el aire o ambiente está a 20°C. Cuando aumenta la temperatura de un gas como el aire, también aumenta la velocidad de propagación del sonido, pues las moléculas del gas se agitan más rápido. En el caucho la velocidad de propagación de un sonido es de 54 m/s, en agua de 1,450 m/s, en hierro de 5,100 m/s, y en granito de 6,000 m/s. Asimismo, el sonido puede ser reflejado, absorbido o refractado.

Un sonido puede manifestarse principalmente de tres formas: 1) el sonido como un fenómeno físico, el cual tiene dimensiones físicas; 2) las percepciones humanas de esas dimensiones físicas del sonido, es decir, cómo es captado el sonido por el oído humano e interpretado por la mente y; 3) el sonido como una representación de un concepto abstracto, un objeto físico o una actividad, esto es, cómo la mente encuentra significado a los parámetros sonoros percibidos. De esta forma los fenómenos sonoros son estudiados desde dos perspectivas generales: una es de tipo físico, la cual es relacionada con el sonido y sus dimensiones físicas, y otra de carácter psicológico, donde se plantea cómo una persona percibe esos sonidos.

### Dimensiones físicas del sonido

Frecuencia  
 Amplitud  
 Tiempo  
 Timbre (*componentes físicos*)  
 Espacio (*componentes físicos*)

### Parámetros percibidos

Tono  
 Volumen (*fuerza*)  
 Duración  
 Timbre (*calidad total percibida*)  
 Espacio (*calidad percibida*)

**Tono:** Es la concepción percibida de frecuencia, o sea, es la sensación producida por la frecuencia de onda sonora correspondiente en el oído. Si aumenta tal frecuencia se producirán más vibraciones en la fuente sonora, o sea, se producirán sonidos con un mayor número de ciclos por segundo denominados *Hertz* o *hercios* (*Hz*). El área de frecuencia que capta el oído humano está comprendida entre los 20 Hz y los 20 000 Hz (20 KHz). La altura de un sonido está relacionada con la frecuencia de la onda sonora. Un sonido de frecuencia pequeña es *grave* o *bajo*, y uno de gran frecuencia es *agudo* o *alto*.

**Volumen:** Es una medida psicológica. Es la fuerza de una onda de sonido. En otras palabras, es la percepción de la excursión total de la onda sonora en una unidad o momento en el tiempo. Usualmente los humanos tendemos a percibir un cierto nivel de volumen en valores relativos, al compararlo y contrastarlo con otros valores: volumen extremadamente suave, muy suave, suave, medio fuerte, fuerte; más fuerte que, más bajo que, etc.

**Amplitud de Onda:** Es la cantidad de desplazamientos u oscilaciones del medio en cualquier momento dentro de cada ciclo de la forma de onda sonora. La amplitud no debe ser confundida con la medida psicológica *volumen*.

**Intensidad:** La intensidad de un sonido es una característica del sonido relacionada con la energía de vibración de la fuente sonora que atraviesa la unidad de superficie en cada segundo. A mayor cantidad de energía de una onda sónica dirigida al oído, mayor la intensidad de sonido percibido. De esta forma, la intensidad de cualquier sonido es mayor cuando la amplitud de la onda sonora lo es también:

<< Cuando nos alejamos de la fuente sonora, la intensidad del sonido disminuye de una forma inversamente proporcional a la distancia, cuando el sonido se emite en un medio homogéneo, isótropo y no absorbente, propagándose en ondas esféricas. [...] La intensidad sonora es difícil de medir, por lo que se mide generalmente la presión sonora en un número suficiente de puntos de la superficie esférica que envuelve a la fuente.>><sup>63</sup>

La intensidad del sonido es medida en una unidad logarítmica llamada *Bel* —en honor a Alexander Graham Bell—pero en la práctica se usa un submúltiplo de esa unidad llamado *decibel* o *decibelio* (dB). El oído humano puede tolerar, sin perjuicio para su salud, una

<sup>63</sup> Manuel Recuerdo López. Estudios y controles para grabación sonora. México, Instituto Politécnico Nacional, 1991, p. 58.

intensidad de 100 dB e incluso 120 dB. Después de estas intensidades resulta perjudicial y doloroso al oído.

**Tiempo:** El tiempo es percibido por los humanos como duración. De acuerdo con la duración relativa de los sonidos sucesivos, el ser humano percibe o establece el ritmo musical. Para hacerlo así, el oyente calcula el tiempo entre el inicio de un sonido y cuando éste acaba, con relación de los sonidos que lo preceden y acontecen simultáneamente con él.

**Timbre:** Es la calidad total de un sonido, esto es, la percepción de la suma de todos los elementos de un sonido. El timbre está compuesto por un conjunto de sonidos como la fundamental y los armónicos de la misma, aunque el escucha los perciba como un solo sonido. Así, podemos reconocer un sonido como único por medio de su timbre. Es el resultado global de todos los componentes o elementos de amplitud y de frecuencia que crean o componen un sonido particular. En resumen, es la calidad total de un sonido.

<< nuestro oído es capaz de distinguir dos sonidos de la misma frecuencia e intensidad, dado que la forma de las ondas sonoras correspondientes a ellos sean distintas. Decimos que ambos sonidos tienen diferente timbre.>><sup>64</sup>

**Percepción de las Características Espaciales:** Es la idea que tenemos de la localización de la fuente sonora en un ambiente determinado, y cómo influye este último en la propagación y percepción de los sonidos.

Los seres humanos percibimos la realidad a través de varios receptores, o sea, nuestros sentidos. De esta manera, la información recabada por ellos es transmitida por medio del sistema nervioso periférico humano hasta el cerebro, donde es interpretada para emitir una respuesta. Así pues, mencionaremos que los sentidos son:

Sentido	Receptores
1. Olfato	- <i>Neuronas bipolares (células olfatorias).</i>
2. Vista	- <i>Fotorreceptores del ojo: conos, activados con la luz brillante y; bastones, activados con luz mortecina.</i>
3. Gusto	- <i>Papilas gustativas.</i>
4. Oído	- <i>Receptores cocleares:</i> Son receptores para la audición tales como el timpano; los huesecillos martillo, yunque y estribo; el nervio acústico, entre otros. - <i>Receptores vestibulares:</i> Son para el equilibrio. El utrículo, el sáculo y los componentes del caracol, entre otros, perciben la orientación de la cabeza con respecto de la gravedad y la aceleración. Las ampollas semicirculares perciben movimientos lineares.
5. Tacto	- <i>En la piel se encuentran: mecanorreceptores, termorreceptores y nociceptores.</i>

<sup>64</sup> Beatriz Alvarenga, et al. *Opus citatus*, p. 610.

En individuos sanos, el cerebro siempre responde a un estímulo, es decir, a una variación de energía; y la calidad de respuesta dependerá de la previa experiencia del individuo, de su percepción y del contexto donde esté ubicado.

<< Los sonidos altos o continuos llaman nuestra atención, como en las escenas del motel en *Sombras del mal*. Cualquier cambio en cuanto volumen o naturaleza nos atraen igualmente, de modo que podría desviarse con un sonido nuevo, sobre todo si proviene de fuera de nuestro campo visual.

Esto probablemente es resultado de un instinto de sobrevivencia: cualquier cosa que haga ruido en el ámbito de nuestra audición constituye una posible amenaza, especialmente si no nos habíamos percatado antes de su presencia, y respondemos de forma involuntaria a este tipo de estímulos.>><sup>65</sup>

## 2.2. SONIDO CINEMATográfico

La banda de sonido de una película está conformada por los diálogos, la música y los efectos especiales de sonido. Actualmente en la producción cinematográfica se usa la cinta magnética y la película de traspaso para realizar la grabación, regrabación y transferencia del sonido, aunque actualmente la tecnología digital ha sido incorporada también. Al final de estos procesos se obtiene la película, la cual tiene sincronizadas la banda de imagen y la banda de sonido.

De forma general, en la producción cinematográfica el sonido es grabado principalmente de dos formas:

- **Sonido sincronizado:** Se le llama así porque es registrado durante el rodaje de forma sincrónica. Cuando se hace directamente en la cámara, el sonido queda sincronizado e impreso en la película, a un lado del cuadro de la imagen. Cuando se graba en un mecanismo aparte (*magnetófono o multitrack*), se tiene la posibilidad de manejar y manipular, por separado, tanto la imagen como el sonido, aunque con la precaución de registrar en ambas cintas una señal de sincronización.
- **Sonido añadido o sonorización:** Es cualquier sonido no sincronizado, registrado durante el rodaje o en la postproducción, como diálogos, voz, música, efectos sonoros y ruidos. A este proceso se le conoce también como *doblaje* o *postsincronización*, y puede ser registrado en diversos formatos como cinta magnética, disco duro, casete y/o cinta perforada. Los dos elementos más comunes del sonido añadido son los comentarios y la música.

Al realizar la filmación de una escena, la grabación del sonido se realiza de las siguientes formas:

<sup>65</sup> Penny Mintz. "El sonido en las obras de Orson Welles". *Orson Welles's use of sound*, en *Film Sound: Theory and Practice*, Elisabeth Weis y John Belton (eds.). Columbia University Press, Nueva York, 1985, pp. 289-297. Traducción: Leticia García Urriza. Estudios Cinematográficos: El sonido cinematográfico. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, CUEC. Marzo-Mayo, 1996. Año 2, núm. 5, p. 8.

- **Conjuntamente:** La imagen y los diálogos son filmados y grabados respectivamente en una sola película.
- **Separadamente:** La imagen es filmada en la cámara mientras el sonido es registrado en la grabadora de sonido pero, al mismo tiempo, se establece una conexión y sincronía entre ambos sistemas.
- **Previamente:** Aquí se utiliza el sistema de *playback*. Las canciones, temas musicales o determinada música son grabados con anterioridad. Posteriormente, durante el rodaje, esta música es reproducida según las indicaciones del guión, mientras la cámara va filmando los movimientos sincronizados de los actores.
- **Independientemente:** La música, los ruidos, los efectos sonoros y otros elementos son grabados de forma arbitraria e independientemente de las imágenes. Luego, al realizar el montaje de la película, se ejecuta la sincronización o combinación de imagen con sonido.

Por otra parte, las tres formas básicas de sonido para cine son: 1) *sonido espacial*, 2) *música* y, 3) *sonido ideacional*. Podemos escuchar un solo sonido o sus distintas combinaciones.

Los *sonidos espaciales* son aquellos fenómenos sonoros regidos por las leyes físicas estudiadas por la acústica. Son las manifestaciones físicas y reales del sonido. Por medio del timbre e intensidad del sonido es posible determinar las cualidades del ambiente o medio circundante: un sonido producido en un cuarto lleno con muebles, los cuales absorben y reflejan el sonido, sonará con una reverberación diferente de aquel sonido reproducido en el mismo cuarto pero vacío, donde ya no hay muebles y sólo las paredes reflejan y absorben las ondas sonoras. De esta forma nuestros oídos pueden identificar la fuente sonora, y determinar su distancia y posición. Así se tiene la sensación de profundidad auditiva.

Los sonidos espaciales pueden ser captados y registrados principalmente en las siguientes manifestaciones: *Sonido directo*, el cual proviene directamente de la fuente sonora. *Sonido reflejo*, o sea, las reflexiones sonoras procedentes de la misma fuente (*emisor*) a través de los objetos situados alrededor del micrófono. Es esencial para dar la sensación de perspectiva. *Sonido ambiente*, el cual resulta y proviene de forma difusa desde varios puntos. *Sonidos aislados*, los cuales son la suma de sonidos grabados sin que la cámara esté filmando. Son aquellos sonidos de actividad y de ambiente de los lugares de la acción cinematográfica (*murmullos, lluvia, tráfico, etc.*). Estos efectos pueden ser grabados, en el lugar donde se filmó, instantes después o al día siguiente, en condiciones mejor controladas.

La *música* generalmente es usada para despertar y desencadenar nuestros sentimientos con respecto de la escena en curso. En algunos filmes es utilizada para identificar a los personajes, dando a cada uno de ellos una composición musical determinada. Puede servir también como punto de apoyo de algunas escenas. Puede estar fuera de la toma, como algo ajeno o como música de fondo, o puede aparecer como parte de la trama, a través de una radio o una orquesta.

<< Con la introducción de la música, la vida registrada en el cuadro puede cambiar su coloración y hasta su esencia misma. Es más: la música puede introducir en el material filmado una nota lírica nacida de la experiencia del propio autor. [...] Se puede utilizar también la música para producir la distorsión necesaria para aligerar o hacer más pesado, más transparente o más sutil o, por el contrario, más vasto, el material audiovisual. Con la utilización de la música el director puede dirigir en una u otra dirección las emociones del público ensanchando su campo de percepción de la imagen visual. El significado de lo que se presenta al público no cambia, simplemente toma una nueva coloración. El público lo ve (o por lo menos se le ofrece esa oportunidad) dentro del contexto de una nueva entidad de la cual la música es parte integral. La percepción, pues, se profundiza.>><sup>66</sup>

Los *sonidos ideacionales* son usados para sugerir estados de ánimo, el carácter y la personalidad de cada uno de los protagonistas o ciertas ideas. Por ejemplo, cuando el sonido es montado sin respetar la sincronía o lógica de las imágenes: un personaje filmado en una toma panorámica pero en la cual escuchamos su voz en primer plano o, por el contrario, vemos al protagonista en primer plano pero su voz, al mismo tiempo, va desapareciendo o es sustituida por otro sonido.

En resumen, el sonido cinematográfico puede ser utilizado como punto de apoyo de la imagen; como contrapunto o contraste, de manera real o ilusoria; o como una posibilidad descriptiva a disposición del filme, de su imagen, de la intención del argumento.

<< [...] Para que un film pueda sacar provecho del sonido, éste debe estar contemplado incluso en el guión. El sonido no es algo que deba ponerse al final como una capa de pintura; necesita ser como ciertos tintes que penetran la madera. El sonido tiene que ser parte del guión. Hay escenas que por fuerza dependen del sonido, y eso normalmente produce resultados más interesantes. El sonido influye en las personas de maneras de las que no son conscientes. Si se quitara, la gente instantáneamente se percataría de que algo no funciona, pero no es consciente de su presencia mientras ve la película.>><sup>67</sup>

De esta forma encontramos que el sonido ofrece las siguientes posibilidades:

**Realismo o Sensación de Realidad:** El sonido puede aumentar el grado de credibilidad de la imagen.

**Continuidad Sonora:** Los efectos sonoros, los diálogos o la música pueden ofrecer una continuidad sonora y crear el encadenamiento psicológico de las tomas, escenas y secuencias de una película y, en suma, la continuidad de la trama.

**La palabra (Diálogos):** A través de la palabra se pueden decir cosas que la imagen no puede explicar y viceversa. La imagen obtiene la libertad para ser expresiva en vez de

<sup>66</sup> Andrey Tarkovski. "La música y el sonido ambiental". *Esculpir el tiempo*. Traducción: Miguel Bustos García. Estudios cinematográficos: La música para cine. Mital Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Abril-Junio, 1998. Año 4, núm. 12, p. 25.

<sup>67</sup> Vincent LaBrutto. "Walter Murch: entrevista". *Vincent LaBrutto, Sound on Film: Interviews with Creators of Film Sound*, cap. IX. Praeger, Londres, 1994; pp. 83-99. Traducción: Leticia García Urriza. Estudios Cinematográficos: El sonido cinematográfico. Alfredo Joskovicz (director). Trimestral. México, CUEC, Marzo-Mayo, 1996. Año 2, núm. 5, p. 30.

explicativa. Por medio de la voz *en off* (sonido que proviene de una fuente situada fuera del campo visual) se puede saber lo que un personaje piensa, esto es, se pueden exteriorizar las ideas, un monólogo interior, razonamientos, sueños, etc.

**El Silencio:** Es otra forma de información. Puede sugerir, transmitir o simbolizar emociones como pueden ser la angustia, la soledad, la muerte o el amor. El silencio permite percibir la cadencia y ritmo de los sonidos, diálogos e ideas. Además, puede sugerir un efecto dramático.

**Las Elipsis Posibles de Sonido y de Imagen:** Gracias a su dualismo, y al igual que en la gramática, en el cine las elipsis sonoras o visuales consisten en suprimir aquellos sonidos o imágenes que no son indispensables para comprender y crear el filme<sup>68</sup>. Un ejemplo de elipsis sonora es cuando dos personajes discuten; la música entra en primer plano y ya no se escucha el diálogo, solamente imaginamos lo que pasa. Una elipsis visual es cuando durante la toma sólo escuchamos un sonido o ruido producido por un personaje pero no vemos a este último.

**La Yuxtaposición de Imagen y Sonido:** Es poner la música y la imagen como contrapunto o como contraste entre ellos.

**Asincronismo y Sonidos con Carga Simbólica:** Pueden existir películas con *asincronismo*, esto es, no existe necesariamente una sincronía entre el contenido visual y el contenido sonoro. Existen *sonidos con una carga simbólica* destinada a ser entendida por el espectador. Tales efectos pueden ser obtenidos mediante *la metáfora y el símbolo cinematográficos*. Según Marcel Martin, en la metáfora el sonido, por medio de su "*carga gráfica y simbólica*", hace evidente el significado de la acción visual.

<< [...] por ejemplo, el aliento entrecortado de un hombre angustiado se relaciona con el resoplido de una locomotora (*Éxtasis*) mientras que la salida de vapor de otra locomotora acompaña la exuberancia ruidosa de soldados que van al frente (*Okraina*) [...]; unas gaviotas chillonas parecen burlarse del chico que pescó los peces que acaban de comerse (*El ritmo de la ciudad*).

El uso irrealista de sonido (es decir, en asincronismo con la imagen) determina otro tipo de metáforas mucho más originales. En *Mascarade (Mascarada)* los relinchos se superponen a la imagen de burgueses riéndose, los alaridos de ocas al grito de unas muchachas, los gruñidos de cerdos al de tres borrachos desplomados, y los cacareos de gallinas a unas chicas de *music hall* que charlotean; en *Miracolo a Milano (Milagro en Milán)*, las palabra de dos capitalistas que discuten sobre la propiedad de un terreno poco a poco se transforman en ladridos; en *El Millón*, René Clair superpone a un tumulto de hombres que se pelean por una chaqueta los silbatos de un imaginario partido de rugby [...].>><sup>69</sup>

<sup>68</sup> *Elipsis*: "Gram. Figura de construcción que consiste en suprimir en la oración aquellas palabras que no son indispensables para la claridad de la misma: *¿Qué tal? Así, así, ¿Y aquello, qué?* Son oraciones elípticas". Ramón García-Pelayo y Gross (colaborador). *El Pequeño Diccionario Larousse Ilustrado*. Francia, Ediciones Larousse. 1976, p. 384.

<sup>69</sup> Marcel Martin. *El lenguaje del cine*. Traducción: María Renata Segura. 3ª edición. Barcelona, Gedisa Editorial. 1995, p. 128.

**El Símbolo Sonoro:** Es cualquier manifestación sonora que, de acuerdo con la imagen, toma una nueva dimensión expresiva más amplia. El sonido acentúa la acción visual y la lleva a otros niveles expresivos.

<< En el momento de la ejecución de los ferroviarios de *La batalla del riel*, los silbidos de las locomotoras gritan su ira y su odio vengativo en los oídos del enemigo; en *Ana Karenina*, el sonido chillón y punzante del martillo de un perito se ensaña con el dolor de la protagonista [...] Cuando el protagonista de *En los muelles* le confiesa a la jovencita que fue él quien hizo caer a su hermano en la emboscada que le costó la vida, la sirena de un remolcador se pone a sonar cerca (el espectador ya no escucha el diálogo); entonces Edie se toma la cabeza entre las manos y estalla nerviosamente entre sollozos, y su gesto explica a la vez mediante el estrépito ensordecedor de la sirena y el horror de la revelación; el primero es, evidentemente, sólo el contrapunto de la segunda, en una interpretación de desacostumbrado poder dramático [...].>><sup>70</sup>

### 2.2.1. DIÁLOGOS, PALABRA

Con la llegada del cine sonoro la lengua fue por fin restituida a través de los procesos de grabación sonora, con la consecuente desaparición o desuso de los intertítulos o rótulos. Con el cine sonoro y la grabación sonora, fue posible restituir la simultaneidad y sincronización del sonido, palabra y diálogos, con la imagen.

La palabra y los diálogos son un medio expresivo. Forman una parte integral de la imagen y del sonido. Por medio de la palabra es posible establecer un encadenamiento de los planos y lograr una continuidad visual, apoyando también la continuidad auditiva y viceversa. A través de la palabra es posible identificar a cada uno de los personajes, pues lleva una carga psicológica determinada, un tipo de tono, intensidad y ritmo adecuados con lo que desean expresar.

<< La mayor parte del tiempo los tipos de sonido que definen el espacio son efectos de sonido y sonido ambiental. El diálogo por lo general atrae nuestra atención y la mantiene lejos de la dimensión espacial: estamos más preocupados por lo que se está diciendo que por la relación entre la fuente y el espacio. El diálogo tiene el efecto de sacarnos del espacio y colocarnos en el ámbito de las ideas. Esta transición la logra completar el editor de sonido a través de la manipulación del ruido de fondo. Normalmente, tenemos la habilidad de desentender los estímulos distractores y centrar nuestra atención en cualquier cosa que elijamos. El cine usurpa ese poder.>><sup>71</sup>

La voz, palabra o diálogos pronunciados dentro o fuera del campo o de la toma nos hacen deducir o imaginar, en su caso, el cuerpo del cual provienen. En el caso de la voz proveniente fuera del campo visual, ésta hace preguntarnos: ¿Quién es ese otro personaje que ha ejecutado tal sonido? ¿Quién es el narrador? ¿Cómo es? ¿Qué lugar desempeña en la trama?

<sup>70</sup> Ibidem, p. 129.

<sup>71</sup> Penny Mintz. "El sonido en las obras de...", p. 6.

Generalmente, las voces en un guión cinematográfico son clasificadas en las siguientes categorías:

- **Voz in:** Es la voz producida o emitida dentro del campo visual.
- **Voz vinculada:** Es la voz emitida en el campo pero sin corresponder con el actor o actores que aparecen en la pantalla; por ejemplo, cuando un hombre habla pero en lugar de su voz escuchamos la de un niño.
- **Voz en off:** Es la voz de un personaje emitida fuera de campo o cuadro visual, aunque en un espacio muy cercano al lugar de la acción, esto es, cuando un individuo habla en la misma escena pero no es tomado por la cámara. Existen otras definiciones en las cuales la voz *en off* también puede ser producida sin tener relación directa o sin estar presente en el espacio de la acción, como la del narrador.
- **Voz over:** Es emitida por una persona fuera del campo visual, como la voz de un narrador.

Tomando en cuenta lo anterior, algunos autores han elaborado sus propias categorías de diálogos cinematográficos. Por ejemplo, Marcel Martín propone las siguientes categorías:<sup>72</sup>

- **Los diálogos teatrales:** Similares a aquellos producidos para el teatro, y son pronunciados frente a la cámara, de forma teatral y buscando obtener intencionalmente una reacción notable en el público.
- **Los diálogos literarios:** Aquí se encuentran las expresiones de autor cinematográfico, la alusión, la elipsis, el medio tono, el silencio, etc.
- **Los diálogos realistas:** Expresados con espontaneidad, claridad y simplicidad. Son los diálogos cotidianos pero no por ello de poca importancia. Sin ellos, es muy difícil conseguir el realismo de la cinta cuando ese es el objetivo.

Por su parte, Jean Mityr propone dos categorías de diálogos, a saber:<sup>73</sup>

- **Diálogos de comportamiento:** Son los diálogos de la vida diaria, los cuales generalmente no afectan las cualidades cinematográficas del filme. Estas expresiones (tales como –¡Hola! ¿Cómo estás? –Estoy retrasado por una hora; etc.) ayudan a comprender mejor a los personajes pero no explican cómo son ellos, ni describen sus pensamientos.
- **Diálogos de escena:** Nos ayudan a comprender mejor a los protagonistas y sus sueños, sentimientos, pensamientos, anhelos e intenciones. Es como el diálogo teatral. Es, por ejemplo, cuando un determinado individuo se encuentra en una discusión o en un debate.

Vemos pues que la palabra o diálogo puede servir como contrapunto o contraste de la imagen. Puede provenir de un punto distinto del de la toma, puede estar en campo o en

<sup>72</sup> Marcel Martín. El lenguaje del cine. 3ª edición. Traducción: María Renata Segura. Barcelona, Editorial Gedisa, 1995, pp. 192 y 193.

<sup>73</sup> Jean Mityr. Estética y psicología del cine. Volumen 2: Las formas. 2ª edición. España, Editorial Siglo XXI, 1984, p. 106.

contracampo. En fin, el punto de escucha, el punto visual y el punto de origen variarán según los criterios y posibilidades creativas.

**El Profesor de los Diálogos (*Dialogue Director*):** Su actividad consiste en ayudar al actor a aprender el argumento y preparar sus respuestas antes del rodaje. Es un asesor de interpretación. Con la llegada del cine sonoro surgió el director o profesor de diálogos con el fin de ayudar a los actores a obtener una dicción comprensible y un ritmo apropiado, como fue el caso de aquellos actores extranjeros que llegaron a Hollywood requiriendo dicha ayuda.

## 2.2.2. MÚSICA, SCORING

La música, como el cine, es un arte temporal. Se desarrolla durante un intervalo o duración en el tiempo, en el cual el espectador u oyente la percibe.

Desde los inicios del cine la música en muchos casos fue incorporada para acompañar aquellas películas mudas o silentes, ya fuera con un pianista o con una orquesta bien organizada. Actualmente la música compuesta o usada en la producción cinematográfica se convierte en otro de sus elementos de expresión y comunicación con el fin de apoyar el contenido y argumento del filme. Asimismo, la música cinematográfica establece una conexión entre la película, el creador cinematográfico y los espectadores. Así pues, las funciones de la música son, entre otras cosas, narrativas, descriptivas, expresivas, estructurales, de interpretación y de ubicación espacio-temporal.

<< La música une o separa, puntualiza y diluye, lleva y retiene, asegura el ambiente, oculta los empalmes de sonido o de imagen que "uncen".>><sup>74</sup>

La música simboliza la película. Puede representar a un personaje, una acción o un estado de ánimo. Asimismo, a través de sus intervenciones, la música puede acompañar e intensificar las imágenes, dar cadencia a los diálogos y/o acentuar el argumento principal.

<< [...] se apoya a los distintos episodios, por así decirlo, con un acompañamiento musical que reitera el tema central para acrecentar la resonancia emotiva o, algunas veces, para tratar de salvar como se pueda una escena fallida.>><sup>75</sup>

Es un medio expresivo cuando no tiene un motivo para aparecer en la acción. La música cinematográfica generalmente va dirigida con un objetivo especial, e influye sobre nuestros sentidos para aumentar nuestra propia sensibilidad. Así pues, casi siempre expone la trama global y dirige nuestra atención y sentimientos hacia ese todo. En síntesis, la música puede ser la parte subjetiva de la realidad cinematográfica.

<< [...] Los seres humanos reaccionan de manera muy particular y con comportamientos muy definidos en cada caso, ya que esto depende de las experiencias

<sup>74</sup> Michel Chion. "Fundamentos para la música de cine". Fragmentos de *La musique au cinéma*, Fayard, 1997. Traducción: Miguel Bustos García. *Estudios cinematográficos: La música para cine*. Mitl Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Abril-Junio. 1998. Año 3. núm. 12. p. 3.

<sup>75</sup> Andrey Tarkovski. "La música y el sonido...", p. 25.

previas de cada individuo. Al trabajar con frecuencias, la música puede inducir a estados de ánimo muy precisos de manera particular o general.

Un cierto ruido, o el hecho de escuchar un trozo melódico específico, puede despertar recuerdos muy particulares en una persona; por otro lado, un ruido o sonido demasiado agresivo, como puede ser un estruendo, o un estallido, provocará sobresalto, sorpresa o miedo en un grupo de seres a la vez. Así, a ciertos estímulos sonoros reaccionaremos individualmente de acuerdo con nuestra memoria y la experiencia que tenemos de ellos; no obstante, a otros reaccionaremos colectivamente, casi por impulso y sin necesidad de que exista esa experiencia previa, es decir, el sistema nervioso nos alertará de que algo no está sucediendo como debiera y el instinto de conservación se pondrá de manifiesto.

Está comprobado que la música puede actuar poderosamente sobre el sistema nervioso de los seres vivos. En el hombre incide en el ritmo cardíaco, la circulación sanguínea y el ritmo respiratorio; físicamente afecta a todo el organismo.>><sup>76</sup>

Usualmente la música para cine puede ser música ambiental o música paráfrasis<sup>77</sup>. Durante el desarrollo del filme, la música es usada de varias formas:

- **Función rítmica:** Como reemplazo de un ruido real. Como sublimación de un ruido, sonido o grito, o transformación progresiva de un ruido en música. Como resalto de una acción visual o sonora; por ejemplo, cuando un avión se desploma lentamente y la música va describiendo la trayectoria de la caída con un decreciendo y finaliza con un golpe de platillos cuando el avión toca suelo. Asimismo, la música puede acompañar el ritmo del montaje o la sucesión de los distintos planos.
- **Función dramática:** Crea el ambiente de la escena, plano o acción. Ese es su objetivo. En este punto o sección la música es un contrapunto o gancho psicológico, emocional, a veces consciente. Sirve de guía y gancho psicológico para atraer la atención del espectador. Va dirigida principalmente a los sentimientos.
- **Función lírica:** Esta función musical es la de profundizar en los sentimientos y la acción visual entre el público; así como la de reforzar el momento más importante o decisivo del argumento. Mediante el uso de la tonalidad, la armonía, el ritmo y la melodía, la música trata de dar una visión o sensación global en el espectador.

La música subraya, enaltece, acentúa, evoca estados de ánimo, apoya las resonancias emotivas y los pasajes emotivos de una película. Puede hacer que destaquen pequeños detalles y, al mismo tiempo, dotar de cierta carga psicológica y emocional algunas acciones, tomas, personajes y otros elementos.

<< En cuanto a la influencia del melodrama en los códigos de música para cine, éstos se pueden sentir en la explotación metódica de ciertos trops musicales y extramusicales que, por alguna razón, producen respuestas automáticas en el escucha y que trabajan en el mismo nivel simplista y estereotipado que las batallas entre el bien y

<sup>76</sup> Lucía Álvarez. "El compositor en el teatro y el cine". *Estudios cinematográficos: La música para cine*. Milt Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Abril-Junio, 1998. Año 4, núm. 12, p. 49.

<sup>77</sup> Nota del autor: *Paráfrasis* es una explicación o interpretación aumentada o amplificada de un texto. Así pues, la *música paráfrasis* es el apoyo amplificativo de una o varias imágenes.

el mal en el melodrama: el modo mayor evoca felicidad o heroísmo, el modo menor evoca tristeza, la inminencia de la fatalidad; las armonías consonantes sugieren orden y estabilidad, en tanto las disonancias implican desorden, inestabilidad, locura; un ritmo marcial, o aun un simple tamborileo, nos recuerda a los militares, en tanto el amor se mueve al ritmo de una cadencia en 6/8. Grupos étnicos enteros y/o regiones nacionales tienen igualmente sus tropos musicales como el *Himno de batalla de la República* utilizado por Tiomkin en *Lo que no se olvida*, y por innumerables otros compositores en un sinnúmero de otras películas.>><sup>78</sup>

La música da la posibilidad al director de establecer relaciones comunicativas con su público. Es un canal o medio expresivo capaz de ofrecer un gran número de opciones. De todo esto, del poder de la música, Andrey Tarkovski se dio cuenta y escribió:

<< Sin embargo, la música no sólo es un apéndice de la imagen visual: debe ser un elemento esencial en la realización del concepto total de la obra. Utilizada correctamente, la música tiene la capacidad de modificar todo el tono emotivo de una secuencia filmada, y a tal grado debe ser una parte integral de la imagen, que si uno sacase la música de un episodio particular, la imagen visual no únicamente se debilitaría en su concepción y su impacto, sino que sería cualitativamente diferente.>><sup>79</sup>

Resumiendo, la música cinematográfica puede, entre otras cosas (según Aarón Copland)<sup>80</sup>: 1) crear una atmósfera o contexto convincente, o sea, un tiempo y un lugar veraces; 2) acentuar o apoyar las emociones, sentimientos, estados de ánimo de los personajes, sentimientos no expresados; 3) servir como fondo musical neutral de la acción; 4) establecer un sentido de continuidad al montaje de los diversos planos; 5) subrayar el montaje cinematográfico o teatral de una escena o secuencia; 6) otorgarle un "*sentido de finalidad*" y; 7) establecer una conexión y/o comunicación con el espectador.

Toda escena tiene su propio ritmo, implícito e interno. Eso dicta o sugiere el tipo de música a adaptar, o si incluso debe estar en silencio para tener mayor efectividad.

Para poner música a una película primero hay que ver el *corte final*. En ocasiones el director consulta al compositor antes de iniciar el rodaje, pero generalmente este último realiza su trabajo en el proceso de postproducción. Cuando la música es reproducida durante el rodaje, sea de una toma o escena, entonces este sistema es conocido como *playback*.

<< El *play back* consiste en registrar primero las canciones en un estudio, en condiciones técnicas perfectas. Durante el rodaje los actores cantan de nuevo, siguiendo

<sup>78</sup> Royal S. Brown. "Música para cine: la Buena, la mala y la fea." *Film Music: The Good, the Bad and the Ugly*, en *Cineaste*, vol. XXI, núms. 1-2, 1995. Traducción: Miguel Bustos García. Estudios Cinematográficos: El sonido cinematográfico. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México. CUEC. Marzo-Mayo, 1996 Año 2, núm. 5, p. 67.

<sup>79</sup> Andrey Tarkovski. "La música y el sonido...", pp. 25 y 26.

<sup>80</sup> Jeff Smith. "¿Melodías no escuchadas?: una crítica a las teorías psicoanalíticas de la música de cine". Traducción: Miguel Bustos García. Estudios Cinematográficos: La música para cine. Mittl Valdez Salazar (director). Trimestral. México. CUEC. Abril-Junio, 1998. Año 4, núm. 12, p. 54.

su propia voz transmitida y amplificada. Al no ser registrado el sonido, los ruidos de ambiente contrarios a la calidad del film carecen entonces de importancia. Sin embargo, tal procedimiento no es aplicable más que a los textos cantados y acompañados. No puede aplicarse a las conversaciones, cuya elocución quedaría entonces mecanizada.>><sup>81</sup>

**Composición Musical Cinematográfica:** No existe propiamente un estilo de música para cine. El compositor puede tomar elementos de creaciones musicales de distintas partes del mundo para crear una composición *original* según los objetivos del filme.

Generalmente un compositor empieza su trabajo durante la postproducción de la película, pero algunos prefieren trabajar desde el inicio del proyecto. Un compositor es elegido con base en su reputación, sus trabajos precedentes y/o por referencias. Asimismo, mediante una entrevista, el director y el compositor intercambian puntos de vista, ven algunas ideas sobre la posible música y, si sus intereses siguen el mismo objetivo y congenian, se negocia un contrato. Luego, cuando está listo *el primer corte*, tiene lugar la sesión de ubicación de la música (*spotting*), en donde el director, el editor y el compositor proponen ideas sobre la música y efectos sonoros/musicales. Así, el compositor crea la música especial para el filme, la cual será grabada en un estudio especializado, y sincronizada en una etapa de edición. Por último, en la regrabación, todos los sonidos de la película son sincronizados, mezclados, balanceados y grabados en una sola pista.

**Scoring:** Este vocablo inglés se refiere al proceso de escribir partituras u orquestrar música para imágenes en movimiento.

<< "Scoring" es el término usado para describir el proceso de escribir música para imágenes en movimiento. Estas imágenes pueden ser de varios tipos: un montaje abstracto de figuras y patrones; animación; una cámara fija captando una acción en directo (como un bailarín ejecutando una rutina); o secuencias de acción editadas en cortes rápidos [quick-cut edited action sequences]. Estas imágenes pueden existir en formato de video o en película cinematográfica. En todos los casos, los requerimientos para el compositor son los mismos: Capturar el humor o sentimiento a través de la música y dar realce a lo visual para que esto llegue a ser más dramático junto con la música.>><sup>82</sup>

Este proceso de escribir música para imágenes puede ser principalmente de dos formas:

**Preproducción:** El compositor crea y graba el tema o partituras musicales. El director ensaya, adapta y crea imágenes de acuerdo con el orden de la música. Otra forma es simplemente editar imágenes, previamente grabadas o filmadas, para el tema.

**Postproducción:** El compositor recibe una copia editada del video la cual contiene un código de tiempo registrado en uno de los canales de audio (generalmente en el canal o

<sup>81</sup> Jean Mitry. *Estética y psicología del cine*. Volumen 2: Las formas. 2ª edición. España, Editorial Siglo XXI, 1984, p. 102.

<sup>82</sup> Jon Chapell. "How to score: the art of melding six strings, technology, and video". *Guitar for the practicing musician*. Editor-in-chief: HP Newquist. Monthly. New York, USA. January, 1995. Volume 12, No. 3, p. 40.

track #2). Nacido en los años sesenta, este código de tiempo conocido como SMPTE (acrónimo de *Society of Motion Picture and Television Engineers*), es un sonido o frecuencia de sincronización comprendida entre los 2 y 3 KHz, la cual representa la información visual o sonora a través de números: hora, minutos, segundos y cuadros o fotogramas. Esta frecuencia es grabada en una pista aparte, en el extremo de la cinta y lo más alejada posible de las otras pistas para evitar interferencia.<sup>83</sup>

Las computadoras convierten el tempo (velocidad de una pieza musical), los compases (división regular de una pieza musical) y el ritmo al código de tiempo del SMPTE. A través de una computadora, el músico o compositor puede tocar su instrumento—por ejemplo, su guitarra o sintetizador. Entonces el programa reproduce su obra. De esta forma, el compositor puede guardar y grabar sus composiciones en disco duro e imprimir las partituras de las mismas para que sean ejecutadas por músicos e instrumentos reales. El equipo o hardware básico y necesario para realizar este proceso es el siguiente:

- **Una video casetera con sonido de alta fidelidad**, también conocida como VCR hi-fi (video cassette recorder hi-fi), con perilla de comandos para adelantar y regresar cuadro por cuadro. Asimismo, debe contar con entradas y salidas para audio.
- **Un lector/generador SMPTE**, el cual transcribe y lee (codifica y decodifica) los códigos SMPTE, y se sitúa entre la computadora y la video casetera (VCR, video deck).
- **Computadora y ordenador**: Este último convierte los compases, el tiempo y el ritmo en horas, minutos, segundos y cuadros.
- **Un video monitor**.
- **Una grabadora DAT**: Las más caras traen una perilla y pueden grabar en 44.1 Hz (la norma profesional).
- **Una grabadora multipistas digital**: Existen en formatos de disco duro como la Roland DM-80 y Pro Tools de Digidesign, o de cinta como la Alesis ADAT, la Tascam DA-88, o la Fostex RD-8.
- **Otros**: Consola mezcladora, micrófonos, compresores, reverberadores (reverbs), procesadores, amplificadores, pre-amplificadores, monitores, equipo de doblaje, etc.

**Estudio de Grabación**: Además del equipo anterior para realizar el *Scoring*, un estudio de grabación para música cinematográfica está conformado por un podium para el director de la orquesta y los músicos, un reloj controlado por el editor musical, varios micrófonos, una pantalla o un video monitor y una consola mezcladora. También se encuentra el personal técnico formado por el ingeniero de sonido y sus asistentes.

**Tracking**: También se usa este vocablo cuando se pone música existente a una película en lugar de una partitura o pieza musical especialmente escrita. Una de las razones más importantes para usar este proceso se da cuando no existe suficiente presupuesto para pagar por música exclusiva para el filme.

<sup>83</sup> Nota del autor: Generalmente en el formato de video NTSC la norma es de 30 cuadros por segundo, con 525 líneas, mientras en PAL SECAM es de 25 cuadros por segundo, con 800 líneas.

### 2.2.3. EFECTOS SONOROS

La función de los efectos sonoros es, sobre todo, expresiva en lugar de realista. Según Marcel Martín<sup>84</sup>, en el cine podemos encontrar diversos tipos de fenómenos sonoros los cuales veremos a continuación.

- **Ruidos naturales:** Son aquellos sonidos producidos por la naturaleza tales como los truenos, la lluvia, el viento, las olas, los cantos de pájaros, el ruido del agua o de un río, los ruidos y los gruñidos de animales, etc.
- **Ruidos humanos:** 1) *Las palabras ruido*, las cuales son el “*fondo sonoro humano*”; como las palabras, conversaciones o murmullos como parte importante del ambiente de una película. 2) *La música ruido*, la cual forma una parte integral del ambiente, como fondo sonoro; por ejemplo, en los musicales o cuando la música viene de un reproductor o un radio que se encuentra dentro de la toma o fuera de campo. 3) *Los ruidos mecánicos*, producidos por máquinas, automóviles, barcos, locomotoras, aviones, puertos, relojes, etc.

Todos los sonidos anteriores pueden ser registrados de forma real o en concordancia con la realidad, esto es, se graban y escuchan aquellos sonidos producidos por personas u objetos dentro de la pantalla o están fuera de campo, pero muy cerca de la acción. No existe otra intención que mostrar y escuchar la ilusión de realidad, o algo diferente según la intención artística. En ocasiones un sonido tomado de la realidad produce un efecto artificial antinatural.

**El Creador de Efectos de Sonido:** Es el especialista encargado de recrear los sonidos y ruidos ambientales del filme tales como disparos, viento, truenos o tormenta, ruidos de pasos, chirridos de puertas, puñetazos durante una riña, etc. Esto lo realiza en un estudio de grabación sonora, donde ciertos fragmentos o pasajes de la película son proyectados para que, similar a la actividad del actor de doblaje, realice los respectivos efectos con la ayuda de instrumentos y accesorios acústicos o electrónicos.

La actividad del creador de efectos sonoros nació con el auge de la radio, en la producción radiofónica, donde creaban el ambiente necesario para dar veracidad o realismo a las radionovelas. El cine sonoro contrató a muchas de estas personas para crear los efectos sonoros para sus filmes, como en el caso de Hollywood. Más tarde, la importancia de estos sonidos quedó relegada a segundo plano, privilegiando sólo los diálogos y la música de fondo. Sólo con la introducción del sistema *Dolby Estéreo* aquellos efectos volvieron a desempeñar su papel, y esto parece seguir así a pesar de la introducción de nuevas tecnologías tales como los sintetizadores, los samplers, las consolas informatizadas y las fonotecas mejor equipadas.

<sup>84</sup> Marcel Martín. El lenguaje del cine. Traducción: María Renata Segura. 3ª edición. Barcelona. Gedisa Editorial. 1995. pp. 126 y 127.

## 2.3. ELEMENTOS TÉCNICOS

En los inicios del cine sonoro, el ingeniero de sonido tenía que trabajar en una caseta aislada de cualquier ruido, donde podía escuchar y controlar los sonidos captados por el micrófono, el cual podía estar oculto entre el decorado. Más tarde fue incorporado un sistema de micrófonos instalados por encima de los actores (*en el techo*), a unos veinte o cuarenta centímetros. Cada actor tenía un micrófono asignado, y cuando aquél se desplazaba los micrófonos se abrían o cerraban. En aquellos años, el rodaje en exteriores era difícil y poco común, y con el tiempo se empezó a utilizar un camión adaptado con el equipo necesario. Tiempo después se empezó a utilizar el micrófono montado en un brazo (*jirafa*, *fishpole* o *boom*), movido por una persona por encima de los actores. El cambio más importante vino con la introducción de la cinta magnética, la cual facilitó el registro, mezcla, montaje, doblaje y copias sucesivas del sonido original. Asimismo, el rodaje y grabación sonora en locaciones se hizo más fácil. Recientemente la introducción de casetes analógicos y los DAT digitales ha significado un gran avance y gran economía de tiempo en la grabación y edición de sonidos.

### 2.3.1. MICRÓFONOS

Un *micrófono* es un sistema especialmente diseñado para transformar la energía acústica del sonido en energía eléctrica. Dicho de otra forma, es un dispositivo sensible a las vibraciones sonoras o cambios de presión atmosférica del ambiente, las cuales transforma en energía sonora por medio de transductores<sup>85</sup> que son activados por la energía recibida.

Según se sabe, la invención oficial del micrófono es atribuida al físico Joham Philipp Reis, cuando en 1861 presentó, ante la *Asociación de Físicos* de Frankfurt, un sistema con la capacidad de transformar las ondas sonoras en eléctricas. Sin embargo, esta demostración no trascendió. Años más tarde, en 1876, un hombre llamado Alexander Graham Bell perfeccionó el micrófono y lo incorporó a su invención: *el teléfono*.

#### Tipos de Micrófonos según el Principio de Transducción

- **Micrófono de Condensador o Micrófono Electrostático de Condensador:** Compuesto por un diafragma y una lámina o placa de bajo valor. Las variaciones en su distancia crean los cambios correspondientes en carga eléctrica (*capacitance*) y generan una señal eléctrica.
- **Micrófono Electrodinámico:** Convierte la energía sonora acústica en energía eléctrica a través de inducción magnética en una bobina móvil, es decir, por medio de la influencia de otra corriente eléctrica o de un imán.
- **Micrófono Electromagnético:** El sonido es transformado en energía eléctrica a través de inducción magnética en un conductor fijo, el cual puede estar formado por una o dos bobinas.
- **Micrófono de Espiral Móvil (*Moving-coil*):** Una bobina o espiral de alambre (*conductor*) está unida al diafragma y se mueve en un campo magnético.

<sup>85</sup> Nota del autor: Un *transductor* es un dispositivo o mecanismo diseñado para recibir una forma de energía, transformarla y luego emitir otra energía diferente, conservando las características de la energía original.

- **Micrófono de Banda (*Ribbon Microphone*):** Es llamado así porque posee una banda muy fina, angosta y corrugada para una mayor flexibilidad, la cual es suspendida en un campo magnético. Al moverse esta banda por la acción de la presión del aire se produce una corriente fluctuante. Dicho de otra forma, a través de inducción magnética en un conductor móvil, delgado y flexible, el sonido es convertido en energía eléctrica.

### **Tipos de Micrófonos según su Desempeño**

En la producción cinematográfica, un micrófono será elegido según sus características de desempeño a la hora de complementar las características sonoras de la fuente sonora. Así pues, un micrófono es seleccionado porque se considera que es el más apropiado para obtener una determinada calidad sonora. El ingeniero de sonido puede evaluar un micrófono por sus características de funcionamiento y rendimiento. Tales características dan información acerca de la respuesta del micrófono al sonido.

Las principales características de desempeño de un micrófono son:

**Respuesta de Frecuencia:** Se refiere a cómo el micrófono responde a los niveles de frecuencia. Cada micrófono tiene una respuesta diferente y por lo mismo acentuará o atenuará ciertas bandas de frecuencia. Todo esto lejos de ser un obstáculo, abre las posibilidades creativas para el ingeniero de sonido.

**Respuesta Direccional:** Es la respuesta o sensibilidad del micrófono a los sonidos que llegan desde varios ángulos al diafragma del mismo. La respuesta direccional es representada como un diagrama polar, tomando en cuenta y partiendo del eje del micrófono.

Hay dos grupos principales de micrófonos: *omnidireccionales* y *direccionales*. Estos últimos se dividen en *direccionales normales* (*cardioides*, por su área de alcance en forma de corazón), y *supercardioides*.

Así pues, por sus características electroacústicas los micrófonos son clasificados en:

- **Unidireccionales:** Privilegian los sonidos que llegan por delante del diafragma.
- **Bidireccionales (*Campo o diagrama polar en forma de "8"*):** Privilegian los sonidos provenientes de enfrente y detrás del diafragma, o sea, el diagrama de este micrófono puede medir y responder al sonido por sus dos lados.
- **Omnidireccionales (*Micrófonos no direccionales*):** Estos micrófonos miden la presión del aire. Captan sonidos provenientes de cualquier dirección. Esto es, responden igualmente a los sonidos provenientes de todas direcciones. Su respuesta direccional se asemeja a un círculo o esfera.
- **Cardioides y Supercardioides (*Área de alcance en forma de corazón*):** Son micrófonos de tipo unidireccional. Esto es, poseen un lado muerto al sonido—no lo perciben o lo anulan—y otro vivo o sensible a las ondas sonoras. En otras palabras, tienen una sensibilidad o campo polar muy amplio y no discriminante.

- **Hipercardioides:** Existen otros tipos de micrófonos como el *hipercardioides*, el cual se basa en dos principios: a) *el principio de interferencia*, en donde el sonido es conducido por dos rutas diferentes, una de las cuales es más larga que la otra y el sonido llega a su destino en tiempos diferentes y; b) *la inversión de fase*, esto es, si dos señales con la misma amplitud pero fases electrónicas opuestas ocurren al mismo tiempo, la una y la otra se cancelarán y no será percibido sonido alguno.

**Respuesta Transitoria:** Es el tiempo de respuesta de un micrófono determinado antes de registrar exactamente la onda sonora. Dicho de otra forma, es el tiempo durante el cual el diafragma es activado por las primeras ondas sonoras.

**La Sensibilidad de Distancia Espacial:** Es conocida también como el alcance de un micrófono, o sea, la capacidad y sensibilidad para registrar sonidos o responder a la fuente sonora con respecto de la distancia entre ellos. La sensibilidad de cada micrófono varía con respecto de la distancia, así como también el timbre de la fuente sonora.

En el momento del rodaje de la película el ingeniero debe tomar en consideración los siguientes elementos al ubicar el micrófono con respecto de la fuente sonora.<sup>86</sup>

- Las relaciones de distancia entre el micrófono, la fuente de sonido y las superficies reflejantes y absorbentes del ambiente.
- Distancia entre el micrófono y la fuente sonora, así como otras fuentes de sonido en el ambiente.
- Altura y posición lateral del micrófono con respecto de la fuente sonora.
- Ángulo del eje del micrófono con respecto de la fuente sonora. Características de desempeño del micrófono seleccionado, y cómo éstas son alteradas por las cuatro consideraciones previas.

### Clasificación de Micrófonos por su Aplicación

- **Micrófono Lavalier:** Tiene un diseño para ser afianzado al usuario (*emisor*) por medio de un collar. Tienen una longitud y diámetro menores de un cuarto de pulgada (¼ ó 6 mm). Al ser relativamente pequeños pueden estar escondidos entre las ropas de los actores. Los más usados son los de tipo omnidireccional y diseño de condensador. Uno de los inconvenientes es que usan cable, el cual lleva la señal a la consola, a la grabadora de sonido o a un radiotransmisor.
- **Micrófono de Gran Acercamiento (*Close-Talking Microphone*):** Diseñado para captar muy de cerca las ondas sonoras provenientes de la fuente de sonido, esto es, puede ser colocado muy cerca de la boca del usuario sin registrar las explosiones de sonido indeseadas.
- **Micrófono para brazo metálico (*Boom Microphone*):** Su diseño le permite ser colocado en el brazo metálico o *boom*, el cual es un tubo largo sostenido sobre los actores por el asistente de ingeniero de sonido.

<sup>86</sup> William Moylan. The art of recording: The creative resources of music production and audio. New York, USA. Van Nostrand Reinhold. 1992. p. 98.

- **Micrófono de Mano (*Hand Microphone*):** Construido para ser transportable y sostenido en la mano del usuario.
- **Micrófono para pedestal (*Stand Microphone*):** Usado en un pedestal de piso o en un pedestal de mesa.
- **Radio Micrófono o Micrófono Inalámbrico (*Wireless/ Radio Microphone*):** Es un sistema compuesto por un micrófono (*inalámbrico*) y, dentro de éste, una pequeña unidad radio transmisora. La señal es captada por un radio receptor especial. Generalmente estos micrófonos son para uso personal.
- **Micrófono de Cancelamiento de Ruidos (*Noise-Cancelling Microphone*):** Está construido para ser insensible, discriminar o cancelar los sonidos distantes. Generalmente es un *micrófono de gran acercamiento*.

### 2.3.2. MATERIALES PARA REGISTRO DE SONIDO

**Cinta Magnética de un cuarto ( $\frac{1}{4}$ ) de pulgada:** Hasta hace poco, el formato de cinta de un cuarto de pulgada ( $\frac{1}{4}$  ó 6 mm) era el más usado. Puede ser hecho de acetato o poliéster, y tiene impregnadas pequeñas partículas magnéticas. Es utilizada para grabar, durante el rodaje o de forma independiente, los diversos diálogos y sonidos. Es vendida en carretes de distinta longitud, generalmente en 600, 900 y 1200 pies.

El origen de este formato se encuentra en 1928, cuando la compañía alemana *Allgemeine Elektrizitäts-Gesellschaft* (AEG) realizó un experimento basado en la fijación de una fina capa de óxido de hierro depositada sobre una cinta de papel o de plástico, lo cual daría como resultado la cinta magnética.

La norma profesional en cuanto a velocidades de grabación en los aparatos que usan este formato es de 7  $\frac{1}{2}$  pulgadas por segundo (*ips, inches per second*), esto es, 7.5 pulgadas de cinta pasan por la cabeza de la grabadora en un segundo. A mayor velocidad, mayor superficie de cinta grabada, con lo cual hay una mejor distribución de la información sonora y se obtiene una alta calidad de sonido.

**Cinta Magnética Perforada:** Tiene perforaciones similares a las de una película de imagen, y es usada para garantizar una sincronía exacta con aquélla. Generalmente viene en formatos de 16 mm y 17  $\frac{1}{2}$  mm. La primera, 16 mm, se usa para la película de la misma medida, y la segunda es para la de 35 mm, aunque pueden ser intercambiadas.

Usualmente en el proceso de regrabación se utiliza la cinta magnética o digital para grabar e integrar todas las bandas correspondientes de los diálogos, la música, los efectos de sonido y los ruidos, las cuales ya han sido sometidas a una mezcla y balance de volúmenes, purificadas de ruidos, y les han realizado los efectos sonoros como disolvencias musicales. Después, esta cinta también es sincronizada con la película de imagen y luego se realiza una película negativa de sonido.

**Película Negativa de Sonido:** Esta película es utilizada para imprimir ópticamente el sonido definitivo que se encuentra grabado en la cinta magnética. Esto es, las señales sonoras son convertidas en señales luminosas y luego registradas o inscritas en un sector de

la película que contiene la imagen. En el proceso de revelado son unidas y sincronizadas (*película negativa sonido y la película con imagen*), lo cual da por resultado una sola película en positivo conteniendo imagen y sonido, también conocida como *copia integrada o primera copia definitiva*.

**Grabadoras Analógicas de Sonido:** La información analógica (*video y audio*) representa una señal semejante con aquella del video o audio original. Generalmente las señales analógicas son grabadas en cinta magnética. De esta forma, las grabadoras analógicas, por medio de la magnetización remanente o residual, graban las ondas sonoras en cinta magnética y las reproducen casi en su forma original, lo cual incluye también el ruido de modulación, fluctuación, oscilación e irregularidades en la respuesta de frecuencia. Esto es, el ruido causado tanto por el soporte de grabación como el sistema de registro será reproducido también.

**Grabadoras o Sistemas Digitales de Audio:** La información digital consiste en la toma de varias muestras, con intervalos regulares de la señal original. Esta información es codificada utilizando una serie de números binarios (*BITS=Binary Digits*); donde el *uno* es un pulso o una luz encendida, y el *cero* es la ausencia de pulso o luz apagada. Una grabadora digital de audio convierte el sonido en una serie de flujos numéricos de información y los registra en la memoria. Luego, durante la reproducción, la información es decodificada y convertida otra vez en música (*audio analógico*), en el orden exacto en que fue grabada pero sin las irregularidades del medio. Los soportes utilizados por este dispositivo son principalmente la *cinta magnética longitudinal* y el *disco duro para computadora*.

Las ventajas de este tipo de tecnología sobre los formatos y sistemas analógicos es la conservación de una alta calidad a través de varias generaciones de copias. El ruido del medio de grabación (*cinta*) prácticamente no existe. Asimismo, la información digital puede ser almacenada en discos duros de computadora o en cintas magnéticas de metal y, en caso de resultar dañada la grabación original, puede ser reconstruida.

<< En audio digital, las bandas de sonido y música son tan limpias que uno puede crear pistas donde los elementos sonoros son mezclados de forma más próxima en volumen sin que uno abruma al otro. En resumen, el audio digital en películas cinematográficas permite a los efectos sonoros y a la música ser combinados en modos nunca antes intentados. Viendo la situación en 1991, parece ser que esta técnica será la norma durante las siguientes décadas.>><sup>87</sup>

La información impresa digital (*horas, minutos, segundos y, en el formato para video o cine, cuadros*) es grabada directamente en un canal en la cinta. Esta información sirve en la sincronización, como una marca de referencia, y continuará inalterada sin importar la máquina donde la cinta sea introducida. Esta estandarización de los datos es de gran utilidad cuando diferentes equipos de trabajo, ubicados en distintos lugares, trabajan la misma información de un proyecto.

<sup>87</sup> Roy M. Prendergast. *Film music, a neglected art*. USA, Norton & Company, 1992, p. 301.

Así pues, los principales sistemas de grabación digital son: *Grabadoras de cinta (Tape-based machines)*, *Tarjetas de sonido por computadora (Computer soundcards)* y, *Sistemas de Disco Duro (Hard-disk systems)*. Los tres formatos ofrecen las ventajas de pureza, alta calidad del sonido en disco digital y amplias capacidades de edición. Muchos ingenieros los usan por su superioridad sobre los equipos analógicos pero sobre todo porque es más fácil, rápido y económico editar en un formato digital.

**Grabadoras Digitales de Audio en Cinta:** Las máquinas para grabar sonido en cinta son denominadas *Multipistas Digitales Modulares (MDM= Modular Digital Multitrack)*. Para grabar utilizan cinta de video especial de VHS. Cuando este tipo de grabadora registra en cinta magnética, lo hace a través un sistema PCM (*Modulación por Código de Pulsos*), el cual determina el nivel de señal de cada muestra y lo codifica mediante un convertidor analógico/digital (A/D). De esta forma, a cada señal de muestra le asigna un determinado conjunto de números binarios. Cada conjunto, conocido como "palabra", está formado por una serie de bits: un bit puede ser un *uno (un pulso)* o un *ceros (ausencia de pulso)*.

<< Un número de estos bits binarios son unidos en una palabra que constituye una representación numérica del nivel de una señal de forma de onda grabada en un punto específico en el tiempo.>><sup>\*\*</sup>

En las grabadoras digitales la calidad de la reproducción final es afectada por los pulsos digitales que contienen la información codificada, y no por el sistema o material de grabación como pasa en las grabadoras analógicas. Asimismo, existen dos tipos de sistemas PCM digitales de audio:

- **Grabadora PCM de Cabeza Fija:** Es una máquina de grabación digital parecida a las grabadoras analógicas de carrete abierto, en cuanto apariencia y función. Permite registrar en varios canales (*hasta 32*) y mezclarlos cuanto sea necesario. Así también, puede realizarse la edición de forma más rápida y precisa que en una grabadora analógica.
- **Grabadora PCM de Cabeza Giratoria:** Se le conoce así por tener una grabadora de casete de video (*Video Cassette Recorder= VCR*), en la cual la cabeza de grabación gira al contrario de la dirección de la cinta. Además, posee un convertidor analógico/digital, digital/análogo. Generalmente los precios de estos equipos son relativamente bajos, lo cual les ha permitido ganar popularidad entre los aficionados y los productores independientes.

**Grabadora-Reproductora Digital DAT (*Digital-Audio Tape*):** Registra información como una señal analógica y la codifica a través de un convertidor especial (A/D). Inventada por Sony con el nombre R-DAT (*Rotatory-Digital Audio Tape*), tiene una cabeza giratoria que rota en sentido inverso al avance de la cinta a 2,000 revoluciones por minuto (*rpm*) aproximadamente, y con una posición inclinada con respecto de la cinta. Estas grabadoras

---

<sup>\*\*</sup> David Miles Hubert. "La grabadora digital de audio". *The Digital ATR*, en *Audio Production Techniques for Video*. Indiana. Howard W. Sams & Company, 1987; pp. 42-57. Traducción: Leticia García Urriza. Estudios Cinematográficos: El sonido cinematográfico. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, CUEC. Marzo-Mayo, 1996. Año 2, núm. 5, p. 58.

ocupan un espacio muy pequeño y son compatibles con equipos de otras marcas. Son muy silenciosas pues eliminan el ruido de cinta (*hiss*). Las *DATS* utilizadas para cine utilizan una frecuencia de muestreo de 48 kHz.

En este formato digital de grabación en cinta, al igual que en tarjetas de sonido y disco duro, prácticamente no hay degradación del sonido al hacer copias o traspaso de la información a otro formato digital. Asimismo, en un formato digital casi no existe ruido como puede ser el siseo, el ruido del sistema de grabación o los silbidos.

Estas máquinas permiten conectar otros sistemas, así como agregar más pistas (*tracks*). Con estas ventajas es posible construir una grabación en sucesivas etapas, o incluso grabar nuevas pistas e incorporarlas con aquéllas que ya se encuentran en la cinta (*tracking*).

La edición en un formato digital de cinta tiene algunos límites con respecto de las computadoras o los sistemas especiales de disco duro diseñados para tal fin. A menos que se tenga otra máquina digital y un módulo de interfase, no se puede copiar, pegar, cortar ni mover un elemento (*coro, voz, vocal de fondo, frase de un diálogo*) a otra parte de la cinta.

Las tarjetas de sonido y los sistemas de disco duro ofrecen las ventajas de poder realizar el copiado y pegar un elemento a otro lugar de la información, pues estos sistemas funcionan con una computadora.

**Sistemas Computarizados de Grabación Digital de Audio:** Este sistema utiliza un dispositivo en disco duro para almacenar y editar la información, sea computadoras o un sistema especial externo. En su diseño se parece a una computadora normal pero en realidad es una computadora de audio con base en disco. Un modelo promedio, como el DSP-2002, viene con un disco duro que permite guardar 9 minutos de audio monoaural y 18 minutos de información en estéreo. Asimismo, cuenta con discos duros adicionales en donde puede almacenar hasta un total de 5 horas en estéreo y 11 horas en monoaural. Así también, poseen una capacidad de almacenamiento de acceso aleatorio para realizar efectos de sonido y fondos musicales, lo cual permite realizar ediciones desde distintas fuentes, y los efectos *looping* (*repetición de diálogos, efectos sonoros o una pista o canal de forma sin fin*), con una gran calidad y precisión.

**Sistema Solid State Logic 8064 G+:** Es un centro de operación de máquinas para realizar la mezcla y grabación de audio. Por medio de una computadora es posible ejecutar la operación coordinada de otros sistemas y mecanismos conectados o integrados a este dispositivo tales como proyectores, grabadoras multipistas, grabadoras y reproductoras de video, estaciones digitales de edición, grabadoras y reproductoras magnéticas de sonido.

**Consola Mezcladora:** Su función principal es, como su nombre indica, mezclar los distintos niveles de volumen de los sonidos asignados a cada canal. En diseño, una mezcladora se divide en dos secciones. La sección izquierda aloja los distintos canales. A cada uno de éstos le es asignado un determinado micrófono o cable, el cual llevará la señal de una fuente sonora determinada hasta la consola mezcladora. Así, tenemos que una voz puede ser montada en el canal #1, una guitarra en el canal #2, el bajo en el canal #3, la

batería desde el canal #4 al #9, y así sucesivamente. La ventaja de este sistema es que el sonido designado a un canal puede ser montado y evaluado en total aislamiento.

En la sección de la derecha de la mezcladora, de menor tamaño que la otra sección, se encuentra el poder central o el cerebro de este sistema. Ahí se alojan *la ruta de señal (signal routing)*, *los efectos (delay, reverb, chorus, etc.)*, *las entradas y salidas auxiliares*, *el volumen maestro*, *entrada para audífonos*, *la mezcla y señal para monitores*.

**Diseñador de Sonido (Sound designer):** Término inventado por Walter Murch, para designar su participación en el filme *Apocalypse Now (Francis Ford Coppola, 1979)*. Su función comprende desde la creación de efectos sonoros y el montaje sonoro, hasta la supervisión y realización artística de los efectos sonoros y la postsincronización. Esto fue posible debido a la aparición de los sistemas sonoros multipista.

**El Mezclador:** Su función es la de balancear, con respecto de la imagen, los distintos sonidos de una película y luego grabarlos en un soporte idóneo. Bajo su responsabilidad queda el orquestar y homogeneizar estos materiales. El mezclador posee tres tipos principales de herramientas o dispositivos sonoros:

- **Filtros y equalizadores:** Con ellos puede manipular el espectro de frecuencia de los sonidos (*agudos, medios y graves*). En otras palabras, el mezclador puede modificar, suprimir o reforzar el timbre de una fuente sonora. Algunos filtros ayudan a simular sonidos o voces provenientes de un auricular de teléfono, de un radio, de un televisor, de un walkie-talkie, etc.
- **Cámara de reverberación artificial:** Ayuda a crear la sensación de ambiente de un sonido.
- **Otros:** Sintetizadores y samplers.

#### 2.4. LOS FORMATOS DE SONIDO CINEMATOGRAFICO

En la historia de la grabación de sonido cinematográfico han existido cuatro cambios importantes en cuanto los formatos de exhibición, los cuales se relacionan con el número de pistas que pueden ser grabadas en un negativo de película de 35 mm.

**Formato Monoaural:** Fue patentado por el ingeniero John Whitney, y se empezó a utilizar en 1941. Funciona con sólo una pista de sonido óptico. Para realizar su exhibición en cines necesita de una o varias bocinas.

**Sonido Surround Monoaural en Dolby Óptico de 35 mm:** Da la sensación de ser una "mezcla entre adelante y atrás", como si el sonido se desplazara adelante y atrás del espectador.

**Sonido Estéreo o Estereofónico:** Los orígenes del sonido estéreo (*reproducción del sonido a través de varios canales*) se encuentra en la aparición del teléfono pues, aún cuando este aparato utiliza un solo canal para transmitir los pulsos sonoros o señales, tiene la capacidad de transmitir señales por varios canales.

Como antecedente del sonido estereofónico o reproducción de sonido cinematográfico a través de varios canales, encontramos que A. Rosenberg patentó, en 1911, un sistema que registraba el sonido con la ayuda de dos micrófonos y lo conducían a dos grabadoras ópticas.

De hecho en 1940 la productora Warner utilizó el sistema VitaSound, el cual permitía reproducir el sonido por medio de tres canales. Dos películas incorporaron este dispositivo: *Tuya es mi vida* (*Santa Fe Trail*, director Michael Curtiz), y *Cuatro esposas* (*Four Wives*, director Michael Curtiz). Para reproducir este sonido, *VitaSound*, la sala debía contar con tres altavoces colocados a la izquierda, al centro y a la derecha de la pantalla y detrás de la misma. En el centro de la pantalla se escuchaban los diálogos mientras en las otras bocinas se alternaba la música. Sin embargo, la película *Fantasia* (1942), de Walt Disney, es considerada como la primera producción con verdadero sistema de reproducción estereofónica a través de 3 canales.

La primera cinta en utilizar sonido estéreo, en cuatro canales, fue *Nace una estrella* (*A star is born*, director George Cukor), con Judy Garland, la cual fue estrenada la noche del 29 de septiembre de 1954. Pero meses después fue almacenada y olvidada en una bodega, donde permaneció cerca de 30 años. Sin embargo, fue la trascendencia del sonido estéreo en los cines lo que estimuló la aceptación de aparatos estereofónicos en los hogares.

**Formato Dolby Estéreo (Dolby Stereo):** Fue utilizado por primera vez en 1975, para la película *Tommy*. Gracias a unos microprocesadores, este sistema codifica y comprime cuatro pistas en dos, para luego decodificarlas durante la proyección. Para efectuar su grabación utiliza dos pistas de sonido óptico, y para su exhibición usa cuatro fuentes sonoras LCRS (*left, center, right, y ambiental o surround*). Este sistema posee dispositivos de reducción de ruido *Dolby A* o *Dolby SR*.

Un cambio importante se produjo en 1975, cuando los laboratorios Dolby lanzaron un procesador de sonido ambiental cinematográfico (*Cinema Surround Sound Processor*). Dicho sistema fue concebido para adaptarse a los antiguos sistemas de amplificación de cuatro canales los cuales, aunque en su mayoría obsoletos, aún eran utilizados por los cines. *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) fue la primera película, con sistema óptico estereofónico Dolby, en ser ampliamente difundida y en recabar enormes ingresos en taquillas.

<< Esquivando completamente a la estereofonía magnética en cuatro o aun en dos canales, la Dolby refinó el modelo de área variable bilateral de sonido óptico, el cual databa de los treinta, y los convirtió en un sistema estereofónico. Las dos pistas ópticas fueron mezcladas con precisión hasta hacer una matriz "dorada", de la cual el decodificador de ambientación Dolby extraía cuatro canales más o menos distintos: izquierdo (i), derecho (d), central (i+d) y de ambientación (i-d). El decodificador agregaba luego a todo esto su afamado reductor de ruido Dolby B, así como su retardo estándar para la pista de ambientación. El resultado fue un campo sonoro tridimensional deslumbrante, logrado con un material resistente y relativamente barato para las copias. Un "ojo" óptico estereofónico especial fue adaptado a los equipos de

proyección existentes, haciendo que el costo de la conversión al sistema Dolby fuese a menudo de menos de 5,000 dólares, cantidad fácilmente al alcance de la mayoría de las salas de primera corrida.>><sup>89</sup>

Asimismo, Dolby introdujo el sistema THX Lucasfilm de 70 mm, el cual básicamente es un dispositivo de estereofonía ambiental (*Stereo Surround*) a través de seis canales.

**Formato de Grabación Digital Discreta, Separada del Filme:** Este formato usa dos discos compactos CD-ROM para almacenar la información o el sonido en seis canales discretos. Para mantener la sincronía entre estos discos y la película, imprime un código de tiempo al lado de las perforaciones del negativo, en la parte exterior.

**Formato de Grabación Digital Discreta, en el Filme:** La grabación del audio se realiza en el negativo. De esta manera imagen y sonido están sincronizados en el mismo material. Algunos dispositivos basados en este principio son *Kodak CDS*, *Dolby SR-D*, y *Sony Dynamic Digital Sound (SDDS)*.

Como hemos visto, además de la imagen, el sonido es la materia básica tanto del cine sonoro como del doblaje. Actualmente, en cine y en doblaje se usan casi los mismos equipos de grabación y tratamiento de sonido: cintas de video y audio, computadoras, sistemas externos basados en disco duro, discos compactos y otros equipos digitales. A continuación, en el siguiente apartado, será descrito el proceso de doblaje de obras audiovisuales, el personal técnico y artístico necesario, así como las necesidades y obligaciones artísticas para realizar este tipo de actividad.

---

<sup>89</sup> Michel Arick. "Estéreo: el sonido del dinero". Estudios Cinematográficos: El sonido cinematográfico. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, CUEC, Marzo-Mayo, 1996. Año 2, núm. 5, p. 16.

## CAPÍTULO III. EL DOBLAJE

### 3.1. DEFINICIÓN

Abordaremos ahora el asunto que justifica la elaboración de esta obra, por ello conviene expresar lo que es el doblaje, las diversas definiciones que de él se han dado y su significado en nuestra sociedad.

Para hacer comprensible, veraz y auténtico un filme, en la producción cinematográfica pueden ser usados, además del doblaje, varios medios tales como la iluminación, el montaje, la música y los efectos sonoros. Así pues, el doblaje es un truco audiovisual de carácter anónimo, casi desconocido e incluso confundido.

El *doblaje* es principalmente el proceso de sincronización de sonidos, palabras o diálogos, traducidos de un idioma a otro, con las imágenes de una obra audiovisual como una película o programa de televisión determinados. Sin embargo, diversos autores, cineastas y teóricos conciben al doblaje de diversas maneras. Tal hecho se debe a que, desde los inicios de este procedimiento, fue nombrado de muchas formas, obedeciendo a cuestiones prácticas y a los distintos procesos de trabajo. De esta forma, desde el punto de vista técnico, el *doblaje* es definido desde cuatro perspectivas principales: 1) como sonorización, registro o adición de sonidos y diálogos antes o después del rodaje, lo cual también es conocido como *postsincronización*; 2) como la orquestación de música para un filme—sobre todo en Estados Unidos y la Gran Bretaña—, 3) como la mezcla de las pistas sonoras de la película y su posterior traspaso o grabación en una sola banda—aunque esto es también conocido en Estados Unidos como *Regrabación*—y, 4) como la traducción, a otro idioma, de los diálogos de una película para luego realizar la adaptación y sincronización de esa traducción con los movimientos labiales de los protagonistas y su posterior grabación.

En la primera definición encontramos que, según *The New Encyclopedia Británica*, el *doblaje* puede ser la sonorización o adición de pistas de sonidos a la película en la etapa de edición, durante la postproducción.

<< Éste es un término usado para indicar que una pista o banda sonora fue agregada durante una etapa de edición en vez de haber sido grabada al mismo tiempo durante el rodaje de la película. Esto puede incluir la adición de ruido o sonido de fondo incidental para aumentar el realismo de una escena. El doblaje también puede suministrar la substitución de la grabación de una voz realizada en condiciones más favorables que en aquéllas prevaletientes durante el rodaje de la película, y puede ser hecha [*la nueva grabación de la voz*] antes o después de que la película es filmada. En películas que presentan canto con calidad y estilo operístico, por ejemplo, el canto puede estar acompañado por expresiones faciales que no sean atractivas en un primer plano (lo cual en una ópera no sería evidente para la audiencia). Tales escenas pueden ser pregrabadas o postgrabadas, cuidando el sincronismo exacto entre los sonidos y los movimientos labiales. En producciones musicales en general, una mejor grabación de

la música puede ser obtenida en una sesión distinta dentro de un estudio de audiograbación que en el escenario cinematográfico, con el resultado de que el rodaje es ejecutado con sólo una orquesta simbólica. En ocasiones, el doblaje o la pista doblada puede contener solamente un comentario durante la acción de la película. En todos estos casos, los registros de imagen y sonido son fusionados en una sesión de montaje extra del rodaje de la película.>><sup>90</sup>

En algunas películas se recurre al *doblaje* de algunas escenas filmadas en exteriores o en locaciones donde es difícil controlar y obtener el sonido deseado. Este proceso también es conocido como *postsincronización* y es llamado así, sobre todo, para establecer una diferencia lingüística y evitar una confusión con el *doblaje* que implica una traducción y sincronización de los diálogos de una obra audiovisual. Según Michel Chion<sup>91</sup>, en la postsincronización, los diálogos de una película son regrabados en un estudio durante la postproducción del filme, en el mismo idioma, y con los mismos protagonistas, o si la voz de un actor es considerada poco fonogénica entonces se usa la voz de otro actor. Así, la *postsincronización* agiliza la producción del filme y permite ejecutar el rodaje de forma rápida y eficiente.

Con respecto de nuestra segunda definición, para Roy Prendergast el vocablo *doblaje* significa el proceso en el cual se realiza la orquestación y grabación de música para una película.

<< Los compositores cinematográficos hablan de “doblar” una película cuando graban su música para un filme. Para muchos otros, trabajar en el “doblaje” de una cinta significa ejecutar el proceso en el cual se mezclan las diversas pistas de diálogos, efectos sonoros y pistas musicales en una sola pista balanceada.>><sup>92</sup>

Así pues, relacionado con nuestra tercera definición encontramos lo siguiente. En *The Film Encyclopedia*<sup>93</sup> el *doblaje* es la mezcla de sonido o combinación de las diversas pistas sonoras (*diálogos, música, efectos de sonido*) y el registro de esa mezcla en un solo material maestro, el cual será sincronizado después con la imagen. Esta cinta maestra se convierte en la pista sonora definitiva de la película. Asimismo, Roy Prendergast ofrece una definición parecida, y al pie de la letra dice:

<< El término “doblaje” se refiere al proceso de mezcla de las numerosas pistas de diálogos, efectos sonoros y pistas musicales [*tracks*] hacia una única y balanceada mezcla de esos elementos. Las salas de doblaje donde esta actividad tiene lugar, como aquellas salas de musicalización o de orquestación, son específicamente diseñadas y construidas para esta única función. Están equipadas con una amplia pantalla cinematográfica y una consola de mezcla [*desk*], donde tres individuos manejan varias pistas cada uno. Cada persona o mezclador [*mixer*] maneja principalmente una sección de la consola. Estas tres áreas de la consola son conocidas como *área del mezclador de*

<sup>90</sup> P. Mc. *The New Encyclopedia Britannica*. Volume 12. 15<sup>th</sup> edition. University of Chicago, Macropaedia, 1980, p. 549.

<sup>91</sup> Michel Chion. *El cine y sus oficios*. Traducción: Lourdes Amador de los Ríos. España, Editorial Cátedra, 1992, p. 349.

<sup>92</sup> Roy M. Prendergast. *Film music, a neglected art*. USA, Norton & Company, 1992, p. 22.

<sup>93</sup> Kate Ephraim. *The Film Encyclopedia*. New York, Thomas Y. Crowell, 1979, p. 361.

*diálogos (generalmente a cargo del equipo de mezclas), área del mezclador de efectos y área del mezclador de música.>><sup>94</sup>*

Finalmente llegamos a nuestra cuarta definición en la cual Aquiles Morales Mejía, en su tesis *Los costos en la industria del doblaje*, describe a este proceso como “la sustitución de las voces después de haber sido realizada la filmación”<sup>95</sup>; mientras la actriz de doblaje Love Santini se refiere a éste como “la sincronización de sonidos palabras, que puede emitir la voz, con los labios de un actor, dibujo animado, o cualquier personaje de una película”<sup>96</sup>. De igual forma, The New Encyclopedia Britannica describe al doblaje como la grabación de diálogos cinematográficos en un idioma distinto al original.

<< Existe otro uso del proceso de doblaje. A menudo es deseable que una película hecha en un idioma sea traducida a otro, para un público enteramente diferente. Si el actor no puede hablar el otro idioma, es posible doblar el diálogo en esa lengua con otro actor. En tales casos, si debe hacerse creíble, es necesario hacer que la traducción coincida con el carácter y cadencia del diálogo original. Si el rostro del actor es visible en la película, también es necesario ajustar las palabras de la traducción para que los movimientos de labios no sean demasiado dispares. Este tipo de doblaje, hecho hábilmente, puede ser notablemente creíble.>><sup>97</sup>

Sin embargo, la definición más adecuada con el tema de este texto es la de Alejandro Ávila, en la cual el *doblaje* es la traducción y adaptación a otro idioma de los diálogos de una película y su posterior sincronización con los movimientos labiales de los protagonistas originales para, por último, ser grabados en una pista sonora. Con esto, el autor descarta otros procesos conocidos como *doblaje*.

<< A partir de ahora llamaremos *doblaje* a la grabación de una voz en sincronía con los labios de un actor de imagen o una referencia determinada que imite lo más fielmente posible la interpretación de la voz original. La función del doblaje consiste únicamente en realizar sobre la obra audiovisual un cambio de idioma que facilite la comprensión del público al que va dirigida.

En esta definición podemos comprobar que ciertas palabras excluyen otras grabaciones a las que hasta ahora se las ha conocido popularmente como *doblaje*. Al acto de sincronizar una voz de un idioma con un actor que ha realizado su interpretación en esa misma lengua—porque, por ejemplo, tenga una voz poco fonogénica o un acento que dificulte la comprensión de su discurso—lo llamaremos *sonorización*. Éste no será considerado doblaje porque no existe cambio de idioma.

También se le denomina *sonorización* a aquella obra audiovisual muda a la que se incorpora, por primera vez, el diálogo grabado. Y, por último, tampoco consideramos doblaje al acto en que no se requiera sincronía en la grabación del texto, sino *grabación en traducción simultánea*.

<sup>94</sup> Roy M. Prendergast, *Opus citatus*, p. 273.

<sup>95</sup> Aquiles Morales Mejía. *Los costos en la industria del doblaje*. México, Facultad de Contaduría y Administración. UNAM, 1973, p. 1.

<sup>96</sup> Entrevista realizada por el autor el día Lunes, 21 de diciembre de 1998.

<sup>97</sup> P. Mc. *The New Encyclopedia Britannica*. Volume 12. 15<sup>th</sup> edition. University of Chicago, 1980, p. 549.

En definitiva, cuando la grabación de los diálogos de una obra audiovisual no cumpla un cambio de idioma o los rigores de la sincronía—principales cualidades de un doblaje—no será considerado como tal.>><sup>98</sup>

En general, los elementos que participan en la *postsincronización* o *sonorización* son muy parecidos a aquellos elementos implicados en el doblaje de películas a otro idioma. Como podemos ver, es común llamar *doblaje* tanto a la regrabación de voces después del rodaje de una película como a la traducción a otro idioma y adaptación de los diálogos de una película, y posterior sincronización de éstos con los movimientos labiales y voces de la película o programa original. Sin embargo, de acuerdo con los fines de esta obra, tomaremos de ahora en adelante la definición de Alejandro Ávila, en la cual considera al *doblaje* como la traducción de los diálogos de una obra audiovisual, la sincronización de estos con la imagen original y la grabación de imagen y sonido doblado en una sola obra.

Para comprender lo anterior, es decir, cómo el doblaje mexicano ha llegado a ocupar el lugar que ahora tiene, cómo nació y se afianzó, es necesario hacer un breve recuento de sus orígenes.

## 3.2. ANTECEDENTES DEL DOBLAJE

### 3.2.1. CINE SONORO

Uno de los primeros intentos de sonorización de películas lo encontramos cuando un colaborador de Edison llamado W.K.L. Dickson proyectó, el 6 de octubre de 1889, una película registrada en el *kinetograph*, sincronizada con un fonógrafo.

La productora *Fox* entró al mercado de las películas sonoras, e introdujo el sistema *Movietone*, el cual utilizaba una célula fotoeléctrica para registrar el sonido al margen de la película. En 1925 William Fox obtuvo los derechos de explotación en América del *Tri-Ergon* (*Tri-Ergon=obra de tres*), aparato que utilizaba tubos de electrodos, y que más tarde se convertiría en el *Movietone*.

Por su parte, la *Warner Brothers*, y especialmente por iniciativa de Sam Warner, experimentó para su largometraje *Don Juan* (*Alan Crosland, 1926*), un sistema llamado *Vitaphone*, el cual grababa el sonido en disco para que los exhibidores lo sincronizaran con la película durante la proyección. Sin embargo, en este sistema, la sincronización entre el disco y la película debía ser realizada correctamente pues, de lo contrario, se podía demeritar con ello la credibilidad de la película. Asimismo, las máquinas producían mucho ruido por lo cual debían ser aisladas en cabinas especiales. De esta forma, y adelantándose a sus competidores, la compañía productora *Warner* produjo y estrenó la primera película sonora, *El cantante de jazz* (*The Jazz Singer, Alan Crosland, 1927*), cinta con canciones intercaladas y una serie de frases. Su estreno se realizó en el *Teatro Warner* el 6 de octubre de 1927. Así pues, se dice que el cine sonoro norteamericano nació como una industria aquel día. Más tarde, en julio de 1928, esta productora exhibió la primera película totalmente hablada, *Luces de Nueva York* (*The lights of New York*), de Bryan Foy.

<sup>98</sup> Alejandro Ávila. *El doblaje*. España. Ediciones Cátedra, 1997. (Signo e Imagen. #46). pp. 18 y 19.

En 1929, el técnico Eugène Lauste logró integrar la banda de sonido al lado de los fotogramas en la misma película. Esta banda podía registrar, en tres distintas pistas, los diálogos, la música y los efectos sonoros. Para hacer tal cosa, redujo el tamaño de los fotogramas de 18 x 24 mm a 15.25 x 20.95 mm. A partir de 1930, las pistas de música y efectos sonoros serían grabadas en una pista diferente de aquella de los diálogos para permitir el doblaje a otros idiomas. Con el tiempo, esta banda sonora sería conocida como *pista internacional* o *soundtrack*. Este mecanismo captaba las vibraciones del sonido y las registraba en la banda de sonido al lado de los cuadros de la imagen.

Como una medida para afianzarse en el mercado, la Warner con su sistema *Vitaphone*, y la Fox con el *Movietone*, establecieron un acuerdo para lograr que sus sistemas fueran compatibles y las películas de ambas productoras pudieran ser proyectadas con ambos mecanismos. El sistema que más predominó después de esto fue el *Movietone*.

El surgimiento del cine sonoro originó grandes debates en contra y a favor de él. Se inició una controversia entre los intelectuales y creadores cinematográficos que simpatizaban con el nuevo cine sonoro y aquéllos a favor del cine silente. Cuando las películas habladas o *talkies*<sup>99</sup> fueron exhibidas en México, algunos críticos y artistas reaccionaron en su contra. Entre los argumentos principales contra el sonoro se encontraban: 1) Como Chaplin diría, que el cine sonoro destruía la belleza del silencio; 2) Que acabaría con el teatro pues, como muchos artistas del cine silente no funcionaban, los productores contrataban actores de Broadway o extranjeros para las películas filmadas en otros idiomas. Asimismo, los intelectuales mexicanos veían al cine como una invasión pacífica por parte de los Estados Unidos hacia los países de habla castellana, pues si el público quería ver una película debería saber inglés, y poco a poco el castellano sería relegado a segunda lengua o incluso lengua muerta. Así, algunos periodistas pedían a los gobiernos de América Latina prohibir la exhibición de películas en inglés. Otros periodistas, como los de la publicación mensual *Continental*, defendían la proyección de estos filmes pues era, según ellos, una buena forma para aprender otros idiomas.

En los inicios del cine sonoro las cámaras debían ser aisladas en casetas de madera con un vidrio enfrente, pues el ruido que producían era captado por los micrófonos. Por eso aquellas primeras películas sonoras presentaban planos fijos. Sin duda, esto planteaba nuevos obstáculos durante el rodaje, pues era un procedimiento complicado. Las lámparas de mercurio tradicionalmente usadas en el cine mudo, fueron reemplazadas por otras silenciosas pero con el inconveniente de producir calor excesivo.

Varias cosas pusieron en crisis a la industria norteamericana. Por ejemplo, muchas de sus estrellas del cine silente no sabían hablar inglés, pues eran extranjeras o tenían voces poco fonogénicas. Otro de los problemas que se presentó con la llegada del cine sonoro fue—sobre todo para la industria norteamericana—la gran caída en la distribución de sus filmes en otros países. Varias soluciones fueron adoptadas tales como substituir la película, realizar películas mudas con intertítulos, el rodaje de la misma película con actores de

<sup>99</sup> Nota del autor: La primera cinta con diálogos estrenada en México fue *La última canción* (*The singing fool*, con Al Jolson).

diferentes países e idiomas representando los mismos papeles conocido como *dobles versión* y, *el doblaje*.

### 3.2.2. DOBLE VERSIÓN

Para contrarrestar los efectos de la crisis económica y del cine sonoro y no perder su hegemonía, hacia 1929, Hollywood inició el rodaje de películas con sus versiones en otros idiomas. La primera productora en realizar versiones en castellano (*no neutro*) fue la *Paramount Lasky Corporation*. Pero el público hispanohablante empezó a protestar ante la gran variedad de acentos presentes en una sola película: cada país exigía escuchar su propio acento. Así, los productores incorporaron a un narrador para explicar la película en un "correcto y castizo español".

Como otra solución, la compañía *Metro Goldwyn Mayer* contrató a un músico catalán de nombre Xavier Cugat, quien realizó *Revista internacional* o *Fantasia Cugat* (1930), donde intercaló escenas musicales representando a Cuba, España y México. Esta cinta fracasó también pero la MGM probó otra cosa. Hizo que algunas de sus estrellas norteamericanas como Buster Keaton, Harold Lloyd, Laurel y Hardy repitieran sus diálogos en otro idioma, pero también esto pasó sin pena ni gloria.

Uno de los últimos intentos de Hollywood fue la importación de actores teatrales desde España a los Estados Unidos. Sin embargo, también fracasaron y los productores de los Estados Unidos abandonaron los intentos por mantenerse en el mercado hispanohablante. Sólo después de algunos años, en ciertos países, se empezaron a utilizar los *subtítulos* en las películas.

Si bien es cierto que las productoras norteamericanas tuvieron gran éxito con la adopción del sonoro en los Estados Unidos, también es cierto que notaron una importante disminución de sus mercados en el extranjero a causa de las mismas películas habladas en un idioma que la mayor parte de los espectadores no entendía. Como una solución a este problema las productoras crearon la *dobles versión*, consistente en utilizar los mismos decorados de la original para hacer que los mismos actores hablaran en otro idioma previamente escogido. Las productoras *Fox* y *Metro Goldwyn Mayer* empezaron con las dobles versiones, y para ello contrataron a especialistas iberoamericanos. Aún así, las *dobles versiones* eran consideradas de menor categoría y no recibían los mismos recursos que las originales. De este tipo de cintas podemos citar las siguientes:

- *La rosa de fuego* (1930): W.L. Griffith para Tom White Productions. Con Don Alvarado, Renée Torres y Raúl Lechuga.
- *El jugador del golf* (*All wed up*, 1930): Edgar Kennedy, para Hal Roach (MGM). Con Charley Chase, Linda Loredó y Enrique Acosta.
- *Así es la vida* (*What a man*, 1930): George J. Crone para Sono-Art. Con José Bohr, Lolita Vendrell, Delia Magaña, Enrique Acosta y Tito Davison.

Pero la situación de estas dobles versiones estaba en decadencia. Otra de las causas de su desaparición fue el doblaje, el cual era realizado en Hollywood o en una de sus filiales, como por ejemplo los estudios Joinville de París, Francia.

### 3.2.3. INICIOS DEL CINE SONORO MEXICANO

El cine silente mexicano no era considerado como una industria, pues no contaba con las instalaciones adecuadas, ni con el capital suficiente. Entre 1916 y 1929, fueron producidos y exhibidos más de 139 largometrajes, con un promedio de seis películas por año. Este cine casi no pudo ser proyectado en el extranjero, y sólo fue visto con grandes problemas en el interior de la República ante la gran indiferencia del público. Tal vez se debió al conflicto de la Revolución Mexicana.

En los años veinte, según Emilio García Riera<sup>100</sup>, el cine norteamericano hollywoodense impuso su dominio sobre otras cinematografías del mundo. Pero en 1929 su posición se vio afectada y a punto de desaparecer como consecuencia de la gran crisis económica, el *crack financiero de Wall Street*.

Así pues, cuando las películas sonoras aparecieron por vez primera impactaron al público latinoamericano, pero después de tres años la producción entró en crisis y los productores norteamericanos decidieron buscar algunas soluciones. Estos productores contrataron a actores de varios países hispanohablantes para halagar al público de esas naciones, como los mexicanos Ramón Novarro, Dolores del Río, Lupe Vélez y Raquel Torres. Asimismo, realizaron estudios de mercado y enviaron a sus especialistas hacia varios países. En el mes de julio de 1931, según Aurelio de los Reyes, llegó a México un dialoguista de películas habladas en español, llamado Baltasar Fernández Cué. Su misión era la de observar y reportar las condiciones del mercado cinematográfico en América Latina, entre las cuales mencionó:

<< Las películas en español gustan si los artistas que trabajan en ellas son buenos. El público ya no tiene la curiosidad de oír español en el cine... ha perdido la novedad de lo inédito y exige más. Tiene para las películas en español las mismas exigencias que para las de inglés. Que estén bien argumentadas, bien interpretadas y bien habladas.>><sup>101</sup>

La solución que Baltasar Fernández Cué propuso fue la siguiente:

<< [...] este es el momento oportuno de iniciar una producción cinematográfica en México. No hay un país más adecuado para ello. Su proximidad a Hollywood lo hace privilegiado. Además, una importante mayoría de extranjeros en Hollywood son mexicanos; y éstos podrían aportar sus conocimientos y su experiencia a la producción mexicana.>><sup>102</sup>

<sup>100</sup> Emilio García Riera. *Opus citatus*, p. 12.

<sup>101</sup> "Hollywood y las películas en español". *El Universal Ilustrado*. Agosto 6 de 1931, p. 44. Aparecido en: Aurelio de los Reyes. *Medio siglo de cine mexicano, 1896-1947*. 2ª reimpresión. México, Editorial Trillas, abril de 1991, pp. 114 y 115.

<sup>102</sup> *Ibidem*, p. 117.

Las primeras películas sonoras mexicanas fueron: 1) *Dios y ley*, del director Guillermo Calles, filmada en 1929 y estrenada el 8 de marzo de 1930; 2) *El águila y el nopal*, de Miguel Contreras Torres, filmada en la ciudad de México y estrenada el 31 de diciembre de 1930, y en la cual se necesitaron discos sincronizados con la imagen y de capital mexicano aunque con apoyo técnico de Estados Unidos; 3) *La boda de Rosario*, 1929, de Gustavo Sáenz de Sicilia y; 4) *Alas de Gloria* (1929), sonorizada por Ángel E. Álvarez. Durante 1930 fueron producidos los siguientes títulos: *Abismos o Náufragos de la vida*, de Salvador Pruneda; 2) *Soñadores de gloria*, de Miguel Contreras Torres; 3) *Más fuerte que el deber*, de Raphael J. Sevilla; 4) *Terrible pesadilla*, de Carlos Amador y; 5) un documental sonoro del camarógrafo Roberto Turnbull, el cual mostraba la toma de posesión del presidente Pascual Ortiz Rubio.

En agosto de 1931 fue rodada la cinta *Contrabando*, del director Alberto Méndez Bernal, pero la película *Santa* (Antonio Moreno, 1931) es la que inauguró la creación, aunque no la consolidación, de bases técnicas, financieras y de producción cinematográfica continua. *Santa* era una novela del escritor y diplomático mexicano Federico Gamboa; publicada en 1903 y llevada a la pantalla por vez primera en 1918, por el director Luis G. Peredo y el productor Germán Camus.

Tiempo después, la versión sonora de *Santa*, de Antonio Moreno, con adaptación de Carlos Noriega Hope y música de Agustín Lara, fue filmada del 3 de noviembre de 1931 al 5 de enero de 1932, y estrenada el 30 de marzo de 1932. Fue la primera película sonora mexicana en registrar el sonido ópticamente sobre la película, es decir, banda sonora paralela y sincronizada con las imágenes. Fue producida por la Compañía Nacional Productora de Películas. Los dueños de esta empresa eran Juan de la Cruz Alarcón, Gustavo Sáenz de Sicilia, Eduardo de la Barra, Carlos Noriega Hope y Rafael Ángel Frías. Estos estudios funcionaron hasta 1938, produciendo más de 30 películas. La última de ellas fue *La Valentina*. Según Aurelio de los Reyes, el cine mexicano fue una sucursal de Hollywood. Aunque los temas del cine mexicano eran de expresión nacional, desde sus orígenes ha dependido en gran medida de la tecnología norteamericana.

### 3.2.4. EL DOBLAJE

Según Alejandro Ávila<sup>103</sup>, la invención del doblaje se debe a Edwin Hopkins y al austriaco Jacob Karol, dos empleados de la Paramount en París, quienes en 1928 lograron substituir las voces de los actores por otras voces y grabarlas en una pista aparte. Luego utilizaron el mismo procedimiento para hacer pronunciar a los actores palabras que no habían dicho en pantalla. Más tarde, Karol pudo hacer hablar a un actor en un idioma distinto del original. Con este último descubrimiento Karol viajó a Nueva York para mostrárselo al presidente de la Paramount, Adolf Zukor, pero sólo recibió poca atención y una negativa. Aún así, Karol no declinó y le hizo la misma propuesta al presidente de la Columbia Pictures, Jack Cohn. De este modo, Karol realizó el doblaje al alemán de la cinta *The flyer*. En 1929 firmó contrato con la Paramount y recibió el cargo de supervisor general

<sup>103</sup> Alejandro Ávila. *El doblaje*. España. Ediciones Cátedra, 1997. (Signo e Imagen. #46). p. 65.

de doblajes en los estudios Joinville, en París<sup>104</sup>. Sólo después de algunas cintas se realizó el doblaje dirigido para el público iberoamericano con la película musical *Rio Rita* (Luther Reed, 1929), la cual fue totalmente doblada en castellano neutro.

A fines de 1929 fue exhibido en México uno de los primeros filmes doblados al castellano por encargo de Hollywood. La cinta se titulaba *Broadway Melody*, y fue producida por la Universal, dirigida por Paul Fejos, y con un costo de 25 mil dólares. Además, fueron necesarios dos meses de ensayos para sincronizar las imágenes de los actores originales con las voces en castellano de actores españoles (*Juan Torena y María de Borbón*) y mexicanos (*Carlos Amor y Rosa del Mar*), entre otros.

Con todo eso, los mercados se seguían perdiendo y los espectadores no mostraban interés en estas versiones, pues había en ellas una gran cantidad de acentos hispanoamericanos. Así nació el *castellano neutro*, propuesto por la *Spanish Latin American Film Bureau Inc.*, el cual consistía en "*respetar los seseos iberoamericanos sin exagerar el acento propio del doblador o del país donde se realizara el doblaje*".<sup>105</sup>

Hacia 1930 las diversas productoras de Hollywood tales como Paramount, Fox, MGM, First National, Warner, Columbia y Universal, realizaron 57 filmes en castellano neutro y, en 1931, produjeron 31 películas, algunas de las cuales fueron: 1) *Sombras habaneras* o *Bajo el cielo de la Habana*, del director Cliff Wheeler para la compañía de René Cardona, la *Hispania Talking Film Corp*; 2) *Sombras de gloria*, versión en castellano de *Blaze O' Glory*, de Andrew L. Stone; 3) *Charros, gauchos y manolas*, escrita y dirigida por el español Xavier Cougat. Este filme era una revista musical mostrando aparentemente las tradiciones de México, Argentina y España.

Podemos ver que el doblaje fue adoptado por Hollywood como un intento más por mantener su hegemonía mundial. Además, desde sus inicios fue usado como un truco audiovisual.

<< El "*dobla*je" nació simultáneamente con el cine hablado. En los primeros intentos, sólo se doblaban los instrumentos musicales y las canciones como en *Show Boat*, donde Laura La Plante aparecía tocando el banjo, cuando cerca del micrófono estaba situado un negro con otro banjo, y Corinne Griffith simulaba tocar el arpa y cantar en *The divine lady*, mientras quien lo hacía sin que la cámara lo viera era Zhay Clark. Richard Barthelmess, ya lo he dicho, alcanzó la celebridad por su canción *Río triste*, y más de una *flapper* adolescente sufrió un desencanto cuando se enteró que el actor sólo movía los labios mientras era Johnny Murria quien cantaba.>><sup>106</sup>

Pero en muchos países del mundo surgieron reacciones en contra del cine norteamericano. En Inglaterra se quejaban del acento *yanqui* y pedían que hablaran

<sup>104</sup> Claude Autant-Lara atribuye la invención del doblaje a Jacob Karol, por la película *Trader Horn* de W.S. Van Dyke, en 1930.

<sup>105</sup> Alejandro Ávila. *La historia del doblaje cinematográfico*. Barcelona, España, Editorial CIMS. (Libros de Comunicación Global). 1997. p. 45.

<sup>106</sup> Luis Reyes de la Maza. *El cine sonoro en México*. México. UNAM (Instituto de Investigaciones Estéticas: Estudios y fuentes del Arte en México XXXII). 1973. p. 21.

correctamente el idioma inglés, incluso algunos exhibidores de ese país sugirieron que el doblaje de esos filmes fuera realizado por actores ingleses. En Argentina prohibieron la proyección de cintas con un idioma diferente del castellano.

Aún así, actores de diversas nacionalidades llegaron a Hollywood para desempeñar esta labor, o fueron contratados para trabajar en los estudios norteamericanos posteriormente instalados fuera de los Estados Unidos. De esta forma, el doblaje empezó a ser producido gradualmente en los países a los cuales era destinado. En esos años el doblaje era realizado de una forma rápida y sencilla. Los textos debían ser aprendidos de memoria pues se grababa por tramos muy largos. Antes de la introducción de la cinta magnética, el doblaje se realizaba en un sistema de grabación de sonido óptico, lo cual no permitía al actor escuchar inmediatamente sus diálogos.

Años más tarde, en 1944, la Metro Goldwyn Mayer envió dos representantes a México con el fin de contratar personas y llevárselas a sus estudios en la ciudad de Nueva York, pues deseaban doblar películas al español. Estos enviados solicitaron la ayuda de Luis de Llano Palmer, quien reclutó principalmente a actores de radio por su capacidad y experiencia en el manejo de su voz. Ese mismo año partió un grupo conformado, entre otros, por las siguientes personas: Carlos David Ortigosa, Guillermo Portillo Acosta, Blanca Estela Pavón, Edmundo García (quien era locutor en la XEW), Miguel Ángel Ferriz (actor de cine), Matilde Palou (esposa de Miguel Ángel Ferriz), Salvador Carrasco, Amparo Villegas, Ciro Calderón, Luis Fariás (posteriormente gobernador del Estado de Nuevo León), Rosario Muñoz Ledo, Dolores Muñoz Ledo, Consuelo Orozco, Alberto Gavira, Víctor Alcocer, José Ángel Espinoza Ferrusquilla. Una vez ahí, quien preparaba a los actores era Carlos Montalbán, hermano de Ricardo Montalbán. La primera cinta en ser doblada al español fue *Luz que agoniza* (*Gaslight*, George Cukor, 1944). Un año después, en 1945, fue enviado a la misma ciudad un segundo grupo compuesto principalmente por: Manolo Fábregas, Pedro de Aguilón, Roberto Espriú, Roberto Ayala, Dagoberto de Cervantes, Juan Domingo Méndez y Salvador Quiroz. Entre 1947 y 1948 casi todos los artistas de estos dos grupos regresaron a México.

Asimismo, según Alejandro Ávila<sup>107</sup>, en 1932 Pedro Trilla y el ingeniero Adolfo de la Riva habían inaugurado los estudios *Trilla-La Riva* de Barcelona, conocidos también como T.R.E.C.E. (*Trilla-La Riva Estudios Cinematográficos Españoles*). Para realizar el doblaje y sonorización, estos estudios usaban un sistema llamado *Rivatón*, el cual fue ideado por el mismo Adolfo de la Riva. En 1939, este ingeniero español y piloto aviador republicano huyó en su avión a la Gran Bretaña y de ahí se trasladó a México, donde al término de los años 40 y principios de los 50 creó, en asociación con Monte Klenband, los estudios de doblaje *Rivatón de América*, especializados principalmente en el doblaje de cortometrajes, sobre todo de dibujos animados. Ahí fueron dobladas series como *El Llanero Solitario* (*The Lone Ranger*, 1949-1957, 1966-1969), *Boston Blackie* (1951-1953) y *Cisco Kid* (1951-1956), entre otras.

<sup>107</sup> Alejandro Ávila. *La historia del doblaje cinematográfico*. Barcelona, España, Editorial CIMS. (Libros de Comunicación Global), 1997, pp. 82-87.

La industria mexicana de doblaje pudo desarrollarse verdaderamente con la llegada de la televisión a nuestro país. En un principio se transmitían cuatro horas. Con la aparición de la videocinta o videotape, los programas podían ser grabados, editados y retransmitidos en varios países, con lo cual el doblaje fue favorecido. Así, ante la demanda e interés del público y algunos anunciantes, el tiempo de pantalla aumentó y para 1964, por ejemplo, las series dobladas ocupaban el 35%. Es así como algunos empresarios decidieron crear empresas de doblaje en México. De esta forma, podemos mencionar algunas de las primeras series extranjeras dobladas en nuestro país: Yo quiero a Lucy (*I Love Lucy, 1951-1957*), The Dick Van Dyke Show (*1961-1966*), Perry Mason (*1957-1966*), Ben Casey (*1961-1966*), Doctor Kildare (*1961-1966*), Las Enfermeras (*The Nurses, 1962-1964*), Los Beverly Ricos (*The Beverly Hillbillies, 1962-1971*), El show de Gene Autry (*1950-1956*), La Flecha Rota (*The Broken Arrow, 1956-1960*), Caravana (*Wagon Train, 1957-1963*), Bronco y Bonanza (*1959-1973*). Los clientes principales de las primeras empresas mexicanas de doblaje para cine y televisión fueron: Metro Goldwyn Mayer, Warner Brothers, Columbia Pictures, MCA Estudios Universal y Twentieth Century Fox.

Visto todo lo anterior, explicaremos enseguida el proceso que sigue el doblaje de una obra audiovisual con el fin de comprenderlo mejor.<sup>108</sup>

### 3.3. LA REALIZACIÓN DEL DOBLAJE

Para realizar el doblaje de películas o series de televisión es necesario planearlo con cierta anticipación y seguir varios pasos. En general, el proceso del doblaje está compuesto por las siguientes etapas:

- El cliente compra los derechos de explotación de la obra. Generalmente este cliente es una distribuidora, una emisora o cadena de televisión o la productora misma.
- El material se envía al estudio donde, después de verlo, se hace un presupuesto tentativo de los costos.
- Traducción del guión.
- Simultáneamente, el departamento técnico se encarga de hacer las copias de trabajo y de las de seguridad.
- El director de doblaje recibe una copia y, después de verla, efectúa la selección y reparto de las voces para los diversos personajes. Su ayudante se encarga de las convocatorias de doblaje, así como de las divisiones del guión, segmentando las escenas en tomas o *takes*.<sup>109</sup>
- El departamento técnico trabaja en la pista o banda internacional de efectos (*soundtrack*) para comprobar si están todos los efectos de sonido y la música o, si es necesario, reforzarlos o crearlos.
- El director se reúne con los actores para darles las indicaciones específicas y ensayar antes de realizar el doblaje. El actor realiza de tres a cuatro ensayos en promedio por cada toma. En el primer ensayo o proyección, el actor observa y escucha la obra

<sup>108</sup> Nota del autor: Esta información está sustentada en los trabajos de Alejandro Ávila, Aquiles Morales Mejía y en las observaciones de campo realizadas por el autor.

<sup>109</sup> Nota del autor: En doblaje, una *toma* o *take* dura en promedio 45 segundos, aunque esto depende del sistema de trabajo de cada empresa.

original para conocer el argumento, las inflexiones de la voz, los diálogos de esa toma. En el segundo ensayo, el actor practica su texto apegándose al original, con la voz del personaje. En el tercero y cuarto ensayo se mejora la interpretación del doblaje, memorizando el diálogo, la cadencia, ritmo y sincronía de las palabras, de la voz. Después de esto, el ingeniero de sonido, por órdenes del director, procede a grabar. La calidad de la grabación es revisada inmediatamente y, en caso de que haya salido mal, se graba de nuevo.

### Proceso de Doblaje

- Elaboración de presupuesto
- Ejecución del doblaje:
  - a) Contratación
  - b) Admisión aduanal y trámites de importación
  - c) Traducción
  - d) Adaptación
  - e) Elaboración del guión
  - f) Selección de reparto (*Casting*)
  - g) Doblaje
  - h) Edición
  - i) Regrabación o mezcla de sonido (Re-recording)
  - j) Traspaso (Transfer)
  - k) Envío

Ya que en el doblaje intervienen diversos factores y elementos, tanto internos como externos, los cuales son determinantes en el resultado final de la obra hecha por una empresa de doblaje, a continuación veremos de forma más detallada cada uno de ellos.<sup>110</sup>

#### 3.3.1. CONTRATACIÓN

Un *contrato* es un convenio entre dos o más personas, así como el documento que lo acredita. De manera semejante, la *contratación* es definida como la instauración o establecimiento de una relación, entre personas físicas y/o morales, por medio de un contrato. Por su parte, Aquiles Morales escribe que la contratación "*equivale al pedido en una industria productora de bienes*".<sup>111</sup>

Un *cliente* generalmente es aquella persona física o la empresa que pide los servicios de doblaje, parcial o total, de una obra audiovisual a un estudio de sonido o de doblaje. Así, encontramos cinco tipos principales de clientes:

- **Distribuidoras de películas de 35 mm:** Comercializan y distribuyen películas cinematográficas en las salas de exhibición. Generalmente destinan recursos económicos, humanos y técnicos importantes para realizar el doblaje.
- **Cadenas de TV:** También representan un mercado importante para las empresas de doblaje. En México, las televisoras más importantes son Televisión Azteca, Televisa,

<sup>110</sup> Nota del Autor: Estos elementos del doblaje, su orden y lenguaje técnico pueden variar de una empresa a otra, de acuerdo con sus necesidades y objetivos específicos.

<sup>111</sup> Aquiles Morales Mejía, *Opus citatus*, p. 6.

CNI Canal 40, Canal 22 y Canal Once. No sólo solicitan servicios de doblaje para las obras audiovisuales que programan y transmiten—norteamericanas en su mayoría— sino también otros servicios tales como subtítulo, doblaje de series de ficción o de dibujos animados y sonorizaciones de documentales. Por su parte, el Grupo Televisa cuenta con su propia empresa de doblaje llamada *Audiomaster 3000*.

- **Agencias de publicidad:** Clientes importantes contratan los servicios de una empresa de doblaje para sonorizar sus comerciales y cápsulas publicitarias.
- **Distribuidoras de video doméstico:** Piden el doblaje para todo tipo de material, desde películas infantiles o familiares hasta aquellas exclusivas para adultos. Actualmente no poseen la misma demanda que en otros años y el presupuesto que invierten varía.
- **Otros (*Empresas multimedia, productores de videos industriales, etc.*):** Usan el doblaje para sus producciones de uso interno o de publicidad y promoción. Otros clientes pueden ser directores nacionales independientes que buscan sonorizar sus filmes.

Como en toda industria, las empresas de doblaje tienen como uno de sus objetivos principales la obtención de un beneficio económico, a partir de la producción y venta de sus trabajos audiovisuales. Así, las productoras extranjeras de películas, sobre todo aquellas radicadas en los Estados Unidos, realizan investigaciones, encuestas y sondeos para evaluar las posibilidades de éxito de una película o serie de televisión en los países a los cuales se les venderá la obra audiovisual en su formato original o doblada.

Según Aquiles Morales, generalmente en el contrato para realizar el doblaje de una determinada obra audiovisual se especifican los siguientes datos:<sup>112</sup>

- El nombre del Cliente
- Título original de la obra
- Duración total de la obra
- Título en español de la obra
- El número de episodios (en el caso de series de televisión)
- Los elementos facilitados por el cliente o la productora (copia de la película, pista internacional de sonido, etc.)
- Número de copias a realizar
  - a) Por cuenta del cliente
  - b) Por cuenta de la compañía de doblaje
- Precios:
  - a) Del doblaje
  - b) De los costos extras
  - c) De la pista internacional de sonido
  - d) Otros

Los contratos se hacen, principalmente, entre las productoras de los Estados Unidos y las compañías de doblaje, luego estas últimas muestran a los exhibidores las obras ya dobladas para efectuar su venta. Dicho sea de otra forma, en el caso de series de televisión y películas de largometraje y cortos, la empresa de doblaje realiza una cinta de muestra,

---

<sup>112</sup> Ibidem, p. 82.

obtenida a partir de una copia enviada por las productoras, para venderla a los exhibidores nacionales o extranjeros (*países de América Latina principalmente*), cadenas de televisión, etc. Si la venta llega a concretarse, entonces se firma el *contrato definitivo* para realizar el doblaje de una o varias películas o de toda la serie de televisión.

### Principales Agentes Involucrados en el Doblaje

- Productora
- Derechos de explotación
- Cliente (*exhibidor*)
- Estudio de doblaje (*empresa*)

#### CLIENTE:

- \* Distribuidores de películas.
- \* Cadenas de televisión.
- \* Distribuidores de video doméstico
- \* Empresas de publicidad
- \* Otros

#### EMPRESAS DE DOBLAJE:

##### Personal artístico:

- \* Director artístico
- \* Directores de doblaje
- \* Actores
- \* Ajustadores de diálogo
- \* Ayudantes de dirección
- \* Traductores
- \* Correctores
- \* Supervisores

##### Personal técnico:

- \* Jefes técnicos y de mantenimiento
- \* Técnicos de sonido
- \* Técnicos de mezclas
- \* Personal de administración
- \* Otros

### 3.3.2. ADMISIÓN ADUANAL Y TRÁMITES DE IMPORTACIÓN

Todas las películas extranjeras que son importadas para realizar su doblaje, así como todos los elementos facilitados por las productoras para este propósito, ingresan al país con un permiso específico, el cual es válido sólo durante el tiempo de la realización del doblaje.

Para que este material pueda ingresar al país, necesita cumplir con ciertos requisitos tales como el pago de una garantía; y debe especificar quién pagará los gastos causados por la entrada al territorio del material audiovisual.<sup>113</sup>

Todas estas diligencias son realizadas por un intermediario aduanal (*una agencia o un agente*) quien, después de realizar su trabajo, envía el material a la compañía de doblaje. Es también él quien, después de haber sido realizado el doblaje, se encarga de devolver los materiales a los propietarios que los prestaron.

La compañía productora debe proporcionar una serie de materiales para llevar al cabo el doblaje, y éstos son principalmente:

<sup>113</sup> Nota el Autor: Usualmente estos gastos son pagados por la compañía de doblaje.

- **Copia de trabajo de la obra audiovisual en video, 16 mm ó 35 mm.**
- **Pista Internacional de sonido:** Es una pista de sonido que contiene la música de fondo, los efectos sonoros, y las pistas especiales de una película. Esto se hace con el fin de que algunos compradores puedan realizar el doblaje de la misma a otro idioma.
- **El libreto en la lengua original o lista de diálogos:** Es un guión en el cual se escriben todos los diálogos de la película en su idioma original, tal y como fueron dichos, con el propósito de facilitar la tarea del traductor al adaptar el argumento, lo mejor posible, al idioma deseado.

### 3.3.3. TRADUCCIÓN

La *traducción* puede ser definida como la interpretación del sentido de un enunciado para después transformarlo en su equivalente en otro idioma. La traducción es uno de los pasos más importantes dentro del doblaje. Entre otros factores, determinará el éxito o fracaso de una película o serie de televisión durante su exhibición al público.

Las traducciones se distribuyen según las características propias de la obra audiovisual, y de acuerdo con el estilo de trabajo y modo de ser del traductor. El tipo de traducción que realizan puede ser interpretativa, o sea, una adaptación construida a partir de la lista diálogos que la productora envía. La longitud, sentido y significado de las palabras y frases varían de un idioma a otro, y la traducción debe respetar en la mayor medida posible las ideas y los diálogos originales. De igual forma, debe adaptarse y respetar la idiosincrasia del país o mercado al cual se le venderá una copia de la película ya doblada. El traductor de doblaje debe hacer una adaptación al español, acatando el argumento e ideas de la obra original y usándolos como una guía. Así pues, debe cumplir varias cosas: 1) revisar la gramática de las frases; 2) cuidar las formas, significados y sentidos de los diálogos, así como lo que representan y; 3) conocer el sentido completo de la obra audiovisual. Asimismo, debe evitar la repetición innecesaria de sonidos, palabras, que no estén justificados o demeriten el doblaje. Es entonces donde su creatividad, sus conocimientos generales y sus experiencias juegan un papel determinante en este proceso.

En resumen, el traductor debe tomar en consideración los siguientes elementos:

- **Conocimiento del código cultural del país donde será exhibida la obra audiovisual:** Cada cultura tiene sus propios criterios de apreciación de la voz y su propia escala de valores. Con esto, el traductor deberá escoger palabras y frases que la mayoría del público pueda entender y que, en determinado caso, no resulten peyorativas o insultantes para un sector de la audiencia de otros países.
- **Sincronía Labial (*Lipping o Lip Synchronization*):** Observar y escuchar cuidadosamente la pronunciación, gestos y movimientos labiales, así como la musicalidad y ritmo de los sonidos y palabras dichos por los actores del filme. Esto se hace con el fin de lograr una buena sincronía labial entre la película y los diálogos doblados y, con ello, dar la ilusión de que los diálogos son pronunciados, originalmente, por los protagonistas.

Para lograr lo anterior, el traductor ve la película original y compara los diálogos con la transcripción que la productora ha facilitado. Asimismo, debe cuidar también la pronunciación y el uso de vocales y consonantes durante el proceso de sincronía labial, pues serán su principal referencia en la realización de su trabajo. De esta manera, el traductor debe buscar sonidos alternos pronunciados de manera semejante en español, y no alterar el sentido de las palabras o diálogos de la cinta original. Es así como realiza el libreto con los nuevos diálogos en español.

- **Características tonales del idioma:** Debe tener en mente todos los rasgos tonales del idioma a doblar, así como las variantes del habla por regiones. En Latinoamérica, por ejemplo, cada país posee un estilo y un tono propios al hablar y expresarse, lo cual representa, entre otras cosas, su identidad, cultura y nacionalidad. Cierta tono puede parecer muy pasivo para cierta cultura, y muy agresivo para cualquiera otra. Una persona que habla castellano podrá notar ciertas diferencias tonales, las cuales varían de un país a otro en Hispanoamérica, o incluso, dentro de cada país hay variaciones tonales según la región.
- **Significados e interpretación:** El traductor escogerá ciertas palabras comprendidas por la mayoría de la población del país o países donde se exhiba el material *icónico-sonoro*. Por consiguiente, la traducción deberá ser lo más neutral posible dentro del contexto cultural y social de los espectadores ya que, así como existen diferencias tonales en un mismo idioma, se pueden encontrar diferencias con relación a los distintos significados e interpretaciones que personas de diferentes países les otorgan a las palabras. Así pues, una misma palabra puede resultar muy agresiva para el público de un determinado país, mientras que para otros no lo sea tanto.
- **Consejos al hacer la traducción:** La traducción debe ser realizada observando el uso del lenguaje, las palabras, la utilización de consonantes fricativas, frases y sonidos. Además, debe tomar en cuenta la cadencia y ritmo de los diálogos pronunciados por los actores del filme, los gestos y movimientos de labios para poder realizar una buena sincronización labial. Los nuevos diálogos deben dar la ilusión de haber sido pronunciados originalmente por el protagonista.

En México, cuando el traductor ha terminado su trabajo, regresará todo el material que utilizó en tal labor, y entregará el libreto definitivo de la película a doblar, con los nuevos diálogos en español o castellano.

### 3.3.4. ADAPTACIÓN

La *adaptación* es hecha a partir del guión enviado por la productora en traducción libre o de la traducción literal del mismo. El adaptador debe reescribir los diálogos tomando en consideración la intención de los personajes y las características de los actores de doblaje. Esta adaptación está determinada por los movimientos labiales de los protagonistas originales. Esto es, tomando en cuenta las consonantes labiales y semilabiales: *b, p, m, v, f*.

<< Las consonantes son ruidos añadidos que se producen por una transformación turbulenta de la corriente de aire espiratoria que pasa por una contracción (consonante constrictiva o fricativa) o por una brusca interrupción de la corriente de aire que se

sigue de una liberación, lo que produce una “explosión” (consonante explosiva u oclusiva).

Según estos ruidos se acompañen o no de una vibración laringea, se distinguen las *consonantes sonoras* y las *consonantes sordas*. Las consonantes llamadas “nasales” son aquéllas en que el sonido laringeo emitido pasa por la nariz.>><sup>114</sup>

Para facilitar el desempeño de los actores de doblaje, el adaptador escribe en el libreto unos signos especiales, los cuales pueden variar según la empresa, el adaptador y el método de trabajo. Alejandro Ávila nos ofrece un ejemplo de lo anterior:<sup>115</sup>

- //: Pausa larga durante un discurso.
- /: Pausa de menor duración que la anterior.
- [...]: Pausa que representa pausas pequeñas, como dudas, durante los diálogos.
- (G): Gesto sonoro de un personaje tal como la respiración, susurro, gruñido.
- (R): Risa.
- (CP): Cambio de plano.
- (ON): Diálogo proviene del cuadro de la imagen.
- (OFF): Diálogo proviene de fuera del campo visual.

### 3.3.5. ELABORACIÓN DEL GUIÓN

La palabra *guión* proviene etimológicamente del vocablo *guiar*. Un guión para doblaje, según Alejandro Ávila<sup>116</sup>, debe tener los siguientes elementos:

- Argumento: Trama total de la película.
- Diálogo: Son las expresiones de los personajes del filme.
- Personajes: Son los protagonistas de la trama de la película.
- Exposición: Presentación de los hechos de la película para una mejor comprensión por parte del espectador. Es la presentación de los elementos.
- Conflicto: Desencadena la acción, los enfrentamientos, problemas, confrontaciones, luchas y dificultades de los personajes.
- Clímax: Es el punto más alto del conflicto.
- Resolución: Es el fin del clímax, total o parcial, y prepara el fin de la película.

El guión es una de las partes más importantes de la producción cinematográfica. Es la guía o esqueleto para realizar una película. Un mal guión generalmente puede afectar al filme y desorganizar la forma de trabajo y desempeño de los participantes.

<sup>114</sup> Guy Cornut, *La voz*. Traducción: Antonio Garst. México, Fondo de Cultura Económica, 1985, pp. 46 y 47.

<sup>115</sup> Alejandro Ávila. *El doblaje*. España, Ediciones Cátedra, 1997, (Signo e Imagen, #46), 167 págs.

<sup>116</sup> *Ibidem*. p. 96.

### Tipos de Guión para el Doblaje:

- **Guión original:** Es el guión de la obra original. Contiene todos los diálogos y operaciones técnicas en orden cronológico, es decir, tal como aparecieron. A partir de éste se hace la traducción para el doblaje.
- **Guión de traducción:** Es la traducción literal o fiel del guión original.
- **Adaptación/Ajuste:** Contiene los ajustes y modificaciones lingüísticas hechas por el adaptador para dar mayor credibilidad al doblaje. Toma como referencia la traducción del guión.
- **Guión de ayudantía:** El guión ajustado es pasado en limpio. Entonces el ayudante de dirección recibe una copia y en él divide los diversos diálogos por tomas, los numera, y anota los códigos de tiempo de cada toma para facilitar su localización.
- **Guión de atril:** Es colocado en el atril, frente a la pantalla y el micrófono, para ser utilizado por el actor durante la sincronización.
- **Guión del director:** En este guión el director hace anotaciones sobre las modificaciones a las tomas ya dobladas. Este es el guión definitivo, el cual será entregado junto con la película doblada al cliente una vez terminado el doblaje.
- **Guión técnico:** Es destinado para el ingeniero de sonido y contiene las anotaciones técnicas de grabación, mezclas de los diálogos, efectos de sonido, planos sonoros, disolvencias, etc.
- **Gráfico y plan de trabajo:** El departamento de producción y/o el ayudante de dirección realizan los trabajos de planificación, realización y postproducción del doblaje. Así, calculan los costos y duración del doblaje, y realizan las convocatorias de los actores. El gráfico de producción localiza y contempla, por tomas, el nombre y número de personajes, así como de los actores que los doblarán. El plan de trabajo, generalmente elaborado por el *departamento de producción*, contempla el número de sesiones de trabajo, las fechas para llevar al cabo el doblaje de la película, así como los recursos técnicos y humanos involucrados en tal tarea.

En un guión de doblaje los planos sonoros son:

- **Primerísimo Primer Plano:** Es un sonido muy tenue o de poca intensidad. Es muy íntimo, tanto como la respiración.
- **Primer Plano:** Es una conversación normal de hasta un metro de distancia.
- **Plano Exclamativo:** Son los gritos, quejas o lamentos. Son expresiones de tipo emocional.
- **Plano de Fondo:** Puede ser el sonido de ambiente. Se percibe como el fondo de otro sonido y da la sensación de lejanía o cercanía.
- **Plano en Movimiento:** Da la sensación de que la fuente sonora se desplaza, ya sea a la izquierda, a la derecha, hacia atrás o adelante en la pantalla.

#### 3.3.6. SELECCIÓN DE REPARTO (*Casting*)

El encargado de reparto ve la película y hace una lista de los personajes que aparecen, los tipos de voces y las características psicológicas e interpretativas. El director supervisa el reparto de actores y selecciona las voces de los actores de doblaje, aunque esta selección

también la puede ejecutar el cliente. En general existen cuatro categorías en los papeles para los actores de doblaje: 1) *papeles protagónicos*, 2) *papeles secundarios*, 3) *papeles de reparto (aparecen de forma incidental: camarero dando información) y*, 4) *los de ambientes (gestos, exclamaciones, risas, llanto, murmullos, suspiros y sonidos no sincrónicos)*. Varios actores son convocados para la prueba de selección de voz para un personaje determinado. Independientemente de ser o no seleccionados, todos los actores que asisten a un llamado reciben una paga. Ya seleccionadas las voces, se hace un programa de convocatoria y fechas para realizar el doblaje.

### 3.3.7. DOBLAJE

En esta etapa se realiza la grabación de los diálogos en español en la sala de doblaje. Hasta hace poco, existían dos procesos principales para sonorizar o para doblar una película. El primero consistía en recortar bucles de la imagen muy cortos (*loops*), los cuales eran unidos de sus extremos como una banda sin fin, proyectados incesantemente y sincronizados con otro bucle de la cinta magnética de sonido. El otro procedimiento, conocido en algunos países como "*A lo largo*", utilizaba fragmentos de la película más largos de duración. Al no interrumpir las intervenciones del sonorizador y de los actores de doblaje o de postsincronización, estos últimos podían desempeñarse de otra forma, más continua y sensible.

Actualmente, el doblaje puede ser realizado con equipos digitales operados por computadora. Así, la información puede ser digitalizada, almacenada, operada y editada. De igual forma, existen diferencias técnicas de un país a otro para realizar el doblaje, pero el sistema en general es el mismo. En un estudio de doblaje se proyectan varios fragmentos de la película sobre una pantalla. Los actores escuchan los diálogos originales como una guía para luego realizar sus diversas interpretaciones y grabarlas en sincronía con la imagen.

<< Las diferencias sólo aparecen en los medios utilizados para facilitar la obtención de una palabra sincronizada. En Francia se usa la banda llamada ritmográfica (familiarmente *banda ritmo*), proyectada en la pantalla, en la que está escrito el texto del diálogo de doblaje, que desfila horizontalmente de derecha a izquierda, cruzando una barra vertical, llamada barra de sincronización: para que una palabra esté sincronizada, hay que pronunciarla en el momento en que llega a la barra. El actor debe trabajar pues fijando alternativamente su atención en la imagen del actor al que dobla y en el texto de la banda de ritmo. Para el doblaje en vídeo, el texto se puede componer electrónicamente con ayuda de un generador de caracteres, y desfilarse horizontalmente por la misma imagen.

La técnica de apariencia más rústica generalmente utilizada en los Estados Unidos y en Italia prescinde de la banda de ritmo: el actor debe aprender de memoria los diálogos; escuchar atentamente el sonido de referencia; ensayar y grabar sus frases sincronizándose con la imagen mientras recibe por los auriculares el sonido de referencia. Los inicios del diálogo se anuncian con una gran línea oblicua inscrita en la propia imagen. Este método evita al actor leer un texto al mismo tiempo que sigue la imagen, pero le obliga a trabajar sin red. Es lo que impone Roman Polanski para sus

doblajes y postsincronizaciones en Francia: prohíbe la banda ritmo, que en su opinión endurece la interpretación del actor.

Las técnicas varían también en la forma de hacer pasar la película: o se corta, como para los efectos de sonido, en bucles de imagen y sonido, lo que permite volver a empezar con facilidad y perder menos tiempo en volver atrás; o se toma la película en su orden correcto y se vuelve atrás cuando es necesario. En Francia, donde reinaba hasta ahora la técnica del bucle, aparecieron en los años 80 bobinadoras de gran velocidad que permiten evitar el recorte en bucles y doblar a lo largo. La evolución de las técnicas obliga, por supuesto, a un nuevo equipamiento de los estudios de doblaje y en algunos sitios se pueden seguir utilizando las técnicas antiguas, en función de las máquinas disponibles y de los hábitos.>><sup>117</sup>

El doblaje es realizado en un estudio de grabación sonora con la supervisión de un director de doblaje. Él es quien guía a los actores en sus interpretaciones y les traduce o explica las intenciones de la obra y del doblaje que el cliente desea. También dirige al operador y evalúa, sobre la marcha, el trabajo realizado.

Hoy en día, el tiempo para doblar una película puede variar dependiendo de las características de ésta, el equipo y organización de la empresa de doblaje.

<< El doblaje de un largometraje suele ocupar entre tres y diez días de estudio, precedidos de cinco a seis semanas de preparación, traducción, adaptación, preparación de los bucles, etc. Al finalizar el doblaje, hay que volver a montar la película, si se han utilizado bucles, y se realizan ligeras correcciones de montaje de sonido. A continuación se mezcla el sonido doblado con la "v.i." (versión internacional) antes de presentárselo al cliente, es decir, a la sociedad extranjera, un momento que para el director de doblaje siempre es preocupante.>><sup>118</sup>

Mientras en otros países, como en Estados Unidos, el proceso sigue lineamientos semejantes. En cuanto al doblaje de películas programadas para ser transmitidas por televisión, Roy Prendergast escribió que el tiempo para realizar su doblaje dependerá de varios factores, sobre todo económicos.

<< El tiempo para doblar una película dependerá tanto de la duración y complejidad de la misma como el presupuesto disponible. Una típica película de dos horas para la televisión será doblada en un periodo de tres a cuatro días. Una película estelar puede tomar fácilmente dos o tres semanas o más.>><sup>119</sup>

### 3.3.8. EDICIÓN

Como ya vimos, cuando el editor de doblaje recibía la primera copia de trabajo de la película—la cual podía estar en positivo—seleccionaba pequeños fragmentos o escenas donde existían diálogos (*de 20 a 30 segundos aproximadamente, o incluso dos minutos,*

<sup>117</sup> Michel Chion. *El cine y sus oficios*. (Le cinéma et ses métiers). Traducción: Lourdes Amador de los Ríos. España. Editorial Cátedra. 1992. pp. 356 y 357.

<sup>118</sup> *Ibidem*. pp. 357 y 358.

<sup>119</sup> Roy M. Prendergast. *Film music, a neglected art*. USA. Norton & Company. 1992. p. 273.

*según fueran necesarios*), los enumeraba de forma progresiva, los cortaba, los unía de sus extremos y luego los hacía pasar en proyección continua. Estos segmentos, además de recibir el nombre de *loops* eran conocidos también por el nombre de *sinfin*, y eran proyectados las veces que fueran necesarias, a manera de ensayo, para después proceder a grabar. Una vez realizado esto, el editor rearmaba la cinta de trabajo con los *loops* que utilizó y sincronizaba la imagen con los nuevos diálogos grabados en español. Este procedimiento era usado para facilitar la tarea de los actores cuando doblaban los diálogos pues, de otra forma, hubiera sido muy difícil realizar la grabación de toda la película en una sola toma.

Por último, después de realizado el doblaje, el *departamento de edición* también se encargaba de sincronizar las pistas de música y de efectos sonoros—proporcionadas por las productoras—con la nueva pista de los diálogos en español, con el propósito de obtener una cinta única la cual contendrá los tres elementos mencionados. El siguiente paso será el de enviar las tres pistas al *departamento de regrabación* para efectuar el proceso de masterización, o sea, el vaciado y regrabación del sonido en una sola cinta.

Actualmente, el editor recibe un guión y una copia de trabajo de la película en videocinta. Hoy en día, quien cubre algunas funciones del editor es el operador de cabina. Este último también recibe una copia del guión y, según las instrucciones, va grabando las voces de los actores de doblaje. Cuando el doblaje está terminado, la pista con los nuevos diálogos doblados es enviada al cliente junto con los elementos prestados. Este último se encargará de integrar la banda sonora de doblaje a la película de imágenes u obra audiovisual, y revelará una copia compuesta con imagen y sonido doblado.

### 3.3.9. REGRABACIÓN O MEZCLA DE SONIDO (*Re-recording*)

En esta etapa, las diferentes pistas ya sincronizadas (*música de fondo, efectos sonoros, diálogos, pistas especiales*) son sincronizadas con las imágenes de la película. Luego, el *departamento de regrabación* balancea los volúmenes de cada pista, las mezcla y las graba en una sola cinta de sonido. Siempre que es posible se conservan los efectos sonoros de la cinta original. Una vez realizada la mezcla, la película es supervisada por una persona o departamento de control de calidad, ya sea por parte del estudio de doblaje o del cliente.

Los elementos necesarios para ejecutar este procedimiento son los siguientes:

#### **Pista Internacional de Sonido, la cual contiene:**

- **Pista de música:** Esta pista contiene la música original de la película, la cual es proporcionada por la compañía productora misma. Cuando no es así, entonces se tiene que elaborar una pista de música nueva tomando como referencia la cinta magnética original.
- **Pista de efectos e incidentales sonoros:** Esta pista contiene los diversos efectos sonoros de la película como por ejemplo el crujir de puertas, ladridos de perros, sonidos de pasos, ruido de tráfico, etc. Generalmente también es prestada por la productora con

el fin de que la compañía de doblaje pueda realizar su sincronización con las otras pistas y la posterior grabación.

**Pista de Diálogos:** Esta pista es el resultado de la grabación de las voces de los actores de doblaje. Esta tarea puede ser corregida y realizada por el *departamento de edición*.

### 3.3.10. TRASPASO (*Transfer*)

Es el traspaso de material magnético o digital a material óptico, o de un formato a otro. Para realizar lo anterior, el *departamento de edición* entrega al *departamento de traspaso o transfer* la pista de sonido completa en material magnético o digital, para realizar el traspaso correspondiente a material óptico, o sea, la película. Esto se lleva a cabo por medio de un sistema compuesto por una cámara especial (*recorder*), un dispositivo óptico, un sistema de lentes y un galvanómetro. El sonido de la cinta magnética es reproducido y, al mismo tiempo, fotografiado en material óptico negativo.

Después, este material óptico del sonido es enviado al laboratorio para ser revelado. Esto se hace a través del *departamento de producción*, el cual sirve como contacto entre el laboratorio y los distintos departamentos de la productora cinematográfica. Así también, el laboratorio recibe el material óptico de sonido (*diálogos, música y efectos de sonido*) y la cinta de imagen, ya sincronizados, y elabora una copia única o *master*.

### 3.3.11. ENVÍO

Terminado el proceso final de doblaje, el original y las copias son enviadas al cliente, quien anteriormente especificó en el contrato las instrucciones tales como: 1) *Número de copias*, 2) *Cliente*, 3) *Lugar de entrega* y, 4) *Fecha de envío o Fecha límite de entrega*.

De esta forma, la empresa de doblaje devuelve a la productora los materiales facilitados a través del agente aduanal, junto con una factura de costos elaborada por el *departamento de contabilidad*.

## 3.4. OTROS ASPECTOS TÉCNICOS

Este proceso, el del doblaje, ha pasado por varias etapas de desarrollo. En sus inicios, con la llegada del cine sonoro, el registro se hacía en material fotográfico, el cual tenía que ser revelado en un laboratorio para verificar la calidad de la grabación. La introducción de los sistemas de grabación en cinta magnética, y últimamente los sistemas digitales multipistas, ha mejorado la calidad del sonido, y ha permitido realizar el mismo proceso de forma más rápida, así como una reducción de los costos.

**Doblaje en Grabación Magnética:** Aún existen estudios que hacen doblajes en este formato, sobre todo para películas de 35 mm. Para la grabación se recorta la cinta de imagen y se une en forma de bucle, aproximadamente de un minuto de duración, y se arma un bucle de cinta magnética virgen donde se grabarán los nuevos diálogos. Este sistema, comparado con el digital, toma mucho tiempo.

**Sonido Magnético:** La grabación magnética de sonido apareció a principios de los años cincuenta. Antes de eso, el doblaje era hecho en sistema fotográfico, el cual debía ser revelado para comprobar la calidad de la grabación. El nuevo sistema ofrecía las ventajas de ser sencillo en su manejo, escuchar de forma rápida la grabación y comprobar su calidad, podía ser borrado el sonido defectuoso y utilizar de nuevo la cinta ahorrando en costos y material y, en caso de rotura, se podía realizar el empalme sin afectar el sonido.

**Sistema de Reemplazo de Diálogos Automático ADR (Automatic Dialogue Replacement):** Permite encontrar de forma inmediata la información sobre cada pista de la secuencia. Este sistema tiene sincronizador, el cual recibe la información acerca del estado de otros dispositivos, y entonces sincroniza y regula la velocidad del bucle.

**Doblaje en Proyector:** Se le llama así porque, durante el doblaje o en la adición de una banda sonora a la película, el filme es visto por medio de un proyector en lugar de hacerlo en monitor de video o en computadora.

**Doblaje Digital:** Algunos sistemas de grabación digital en diskettes o disco duro, comunes hoy en día, son: el Opus de Lexicon, la Infernal Workstation de Publison, la Soundstation de Digital Audio Research, el Pro Disk 464 de Digital Dynamics. Existe un sistema llamado AudioFile, el cual permite sincronizar imagen con sonido, editarlos y almacenarlos en disco duro de computadora. Asimismo, no existe degradación de señal al realizar copias.

**El Estudio o Sala de Doblaje:** La sala de doblaje es un cuarto especialmente construido con materiales aislantes para insonorizarlo de ruidos no deseados. Una sala promedio puede tener una forma cuadrada o de paralelepípedo de 12 x 6 x 4 metros aproximadamente. En un extremo está situada la pantalla de proyección, y los altavoces son colocados a la izquierda, derecha y al centro de la misma. El estudio de doblaje cuenta con micrófonos especiales y con uno o varios atriles para los guiones, los cuales son ubicados enfrente de la pantalla—a la distancia de tres veces la medida de la pantalla multiplicada por tres. Hay una mesa para el director de doblaje, y unas butacas para los actores en turno. En la sala de doblaje se puede ver la proyección en pantalla o monitor, la luz del atril del director, y una luz roja que se enciende durante la grabación para indicar silencio. En la cabina o cuarto de control, separado de la sala por una ventana de doble cristal, se encuentran el ingeniero de sonido y su asistente, quienes operan la consola mezcladora, amplificadores, ecualizadores, los sistemas multipistas de grabación analógicos o digitales, computadora y demás sistemas de grabación y proyección.

**Micrófonos:** Principal herramienta de registro de sonidos y diálogos. Existen principalmente dos problemas a evitar: El primero es el *seseo* o *sibilancia* creados o acentuados por determinados micrófonos. Para disminuir tal problema es necesario colocar en la cabeza del micrófono una cubierta o manto. El segundo problema es el sonido explosivo (*popping*) de algunas consonantes como la *B*, *F*, *P*, *T*. Para resolver esto, se coloca una pantalla delgada a unos 10 o 30 centímetros del micrófono.

**Otras Aplicaciones:** Con los avances tecnológicos digitales es posible distribuir, además de su versión original, una misma película conteniendo varios idiomas en diversos canales,

lo cual le permite al espectador escoger el que más le guste. Esto puede ser de gran ayuda pues es una herramienta para conocer y estudiar otras lenguas.

Un punto en perjuicio de los estudios de doblaje es la creación, por parte de las televisoras y productoras cinematográficas, de sus propios estudios de doblaje para abaratar los costos, reducir el tiempo de realización del doblaje y poseer un mayor control artístico y cualitativo. Una medida o solución para las empresas de doblaje ante la pérdida de clientes es la sonorización de cápsulas publicitarias y videos domésticos o industriales.

### 3.5. ASPECTOS ARTÍSTICOS

El público juzga o reconoce la calidad de un doblaje principalmente de dos maneras: a través de la sincronización del doblaje y por la interpretación. Si éstas son deficientes, el espectador percibirá el doblaje de la cinta o serie de televisión como un mal trabajo, de poca credibilidad. Existen otros factores, no tan obvios, que pueden demeritar la calidad del doblaje tales como: una traducción que no respete las ideas del argumento original, la sobre utilización de las mismas voces para doblar diferentes papeles en la misma película y un mal uso de los recursos técnicos.

Según Juan de Dios Muñiz<sup>120</sup>, un buen doblaje es el resultado de la suma de varios elementos, los cuales representan o son el equivalente exacto de los valores artísticos de la obra original. Cuando uno de esos elementos o factores sale mal, el trabajo entero será afectado. De tal forma, un buen doblaje respetará cada uno de los valores artísticos de la obra primigenia y, en el mejor de los casos, los reforzará y mejorará. Para realizar un buen doblaje, se debe contar con un grupo especial de personas capacitadas como son: un director, un traductor, un adaptador, un técnico de sonido, un montador, actores y actrices.

#### 3.5.1. OTROS TIPOS DE DOBLAJE

Además de realizar el doblaje de películas cinematográficas, las empresas y los actores de doblaje comúnmente ofrecen sus servicios para otros trabajos y aplicaciones:

**Doblaje de Canciones:** Es cuando el actor de doblaje canta acompañado estrictamente de música contenida en la banda de sonido original de la obra audiovisual. Si no existe música en la banda sonora o canta temas como *Feliz Cumpleaños* entonces no se considera doblaje.

**Doblaje de Avances Promocionales o Trailers:** Es el doblaje de los avances promocionales de una película cinematográfica. Es recomendable que quienes doblan las voces de los personajes de un filme determinado también realicen el doblaje de los avances de la misma obra audiovisual.

**Doblaje de Dibujos Animados:** Existen dos clases de voces para los personajes de dibujos animados: *las caricaturas y las humanizadas*. Los personajes de caricaturas suelen poseer

<sup>120</sup> Juan de Dios Muñiz, "Para ser más que una estrella de cine...". Barcelona, Ediciones Memphis, 1944, págs. 121-131. Citado en Alejandro Ávila, *El doblaje*. España, Ediciones Cátedra, 1997, (Signo e Imagen, #46), p. 33.

timbres e inflexiones exageradas para captar la atención del público y lograr entretener. Los dibujos con voces humanizadas usan tonos y timbres normales, sin exagerar, de forma no forzada, como cuando hablamos cotidianamente.

**Sonorización de Publicidad o Trabajos para Actores de Doblaje:** Un actor de doblaje también puede trabajar—y generalmente lo hace—en varias cápsulas publicitarias para radio, televisión y cine. Alejandro Ávila llama a esto *sonorización* en lugar de *doblaje*. Utilizando su voz, el locutor publicitario debe sugerir, seducir, convencer y vender un producto o una idea.

**Doblaje o Sonorización de Documentales:** Existen principalmente dos tipos de géneros en la sonorización de documentales: *la narración y la traducción simultánea*. En los documentales narrativos el locutor realiza una narración en OFF, neutral e informativa. Es menos costosa que el doblaje de películas pues se utilizan menos voces. En la sonorización de la traducción simultánea el locutor intenta acoplarse a la voz, tonos y timbres del narrador original o de los entrevistados. Es importante lo que se dice y quién lo dice. Generalmente, el actor o locutor de doblaje empieza sus diálogos a los tres segundos o después de haber iniciado el diálogo original, y termina un poco antes de que este último finalice. Esto se hace así para que el espectador entienda la correspondencia de ideas entre el diálogo original y la traducción.

### 3.5.2. PERSONAL ARTÍSTICO Y TÉCNICO

Para lograr el doblaje es necesario tener el personal técnico y artístico adecuado. A continuación se realizará una descripción de cada uno de ellos:

**Director de Doblaje:** Es el organizador del doblaje. Elige a los actores, les reparte sus textos, les explica en términos generales el filme, y los guía en sus interpretaciones y cumplimiento de los objetivos.

<< El director es el encargado de encauzar la energía del actor para lograr coherencia en lo que está tratando de relatar; es el escultor, el que moldea al actor, el que moldea las reacciones de los actores. El director moldea los personajes a través del actor; es el encargado de organizar todo el material y en ese proceso hace que el actor participe de la narración completa con su intervención.>><sup>121</sup>

El *departamento de producción* entrega al director el argumento con los diálogos en español, así como la copia de trabajo. El director debe revisar el libreto y ver la película en proyección para hacer juicios sobre los tipos de tonos y voces presentes, el ritmo y cadencia de los diálogos, características fónicas y físicas de los actores del filme. De esta forma, escogerá a los actores con mejores cualidades para adaptar su voz, actuar y/o imitar a determinados personajes. Una vez realizado todo lo anterior, se ingresa a la grabación de los diálogos donde el director de doblaje se encargará de dirigir a los actores.

<sup>121</sup> Raúl Zermaño. "Moldear... ensayar: entrevista con Carlos Carrera". *Estudios cinematográficos: La actuación en cine*. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, CUEC-UNAM. Otoño, 1995. Año 1, núm. 4, p. 62.

En los orígenes de esta técnica, el director de doblaje era generalmente un experto, con amplios conocimientos en cinematografía, cultura e idiomas. Asimismo, desempeñaba un gran número de actividades, como la traducción, adaptación, producción y dirección artística del doblaje. Actualmente desempeña funciones más limitadas como la selección de las voces para el doblaje y la dirección artística durante la sincronización.

**Asistente del Director de Doblaje:** Al igual que un asistente de director durante el rodaje de películas, el asistente del director de doblaje se encarga de ayudar y anotar las intervenciones de cada actor de doblaje (*continuidad*). Su función principal es la de apoyar al director en sus trabajos y responsabilidades, lo cual aligera la carga de trabajo de aquél. Puede ser una persona seleccionada por el director o un trabajador recomendado por la empresa de doblaje.

**El Detector:** Localiza y transcribe el texto de los diálogos originales a doblar o postsincronizar. Este texto será entregado al adaptador para que escriba y adapte los nuevos diálogos. El detector localiza ciertos "*movimientos característicos*", los cuales denotan determinados sonidos en lugar de otros. Las consonantes labiales *m*, *b* y *p* se encuentran entre los movimientos característicos más comunes. El registro de estos movimientos se hace por medio de símbolos, por ejemplo: una flecha hacia abajo o hacia arriba puede representar labios cerrados o abiertos, una línea vertical una consonante labial.

**El Traductor:** Es quien codifica los mensajes e ideas del argumento original y los adapta a otro idioma. Esto lo debe hacer respetando la gramática y sentido de los diálogos originales.

**El Editor u Operador de Cabina:** Realiza la copia de trabajo. Selecciona pequeñas secuencias donde existan diálogos y las proyecta de forma sinfin (*loops*) durante el doblaje de diálogos. Asimismo, sincroniza las tres pistas sonoras: *la música, los efectos sonoros y los diálogos ya doblados*.

**El Subtitulador:** Llamado también *adaptador*, se encarga de realizar una traducción más bien interpretativa en lugar de literal. Dicho texto aparecerá en la parte inferior de la pantalla o imagen, y es una síntesis del argumento original (*del 70 % al 80 % del total de los diálogos*). En la elaboración de los subtítulos intervienen también elementos psicológicos, así como la capacidad de lectura del espectador.

<< La norma derivada de la práctica considera que el ritmo de lectura normal de un espectador medio—es decir, la cantidad máxima de texto admisible—es una letra cada dos imágenes (salvo cuando se trata de palabras muy breves), lo que impone un límite de doce letras por segundo, como máximo. Factores psicológicos entran también en consideración: por ejemplo, hay que poner al principio del subtítulo las palabras importantes que se consideren prioritarias.>><sup>122</sup>

**El Dialoguista de Doblaje o Adaptador:** Su trabajo consiste en adaptar la traducción literal de la película con los movimientos labiales de los actores. Para realizar esta actividad

<sup>122</sup> Michel Chion. *El cine y sus oficios*. (Le cinéma et ses métiers). Traducción: Lourdes Amador de los Ríos. España. Ediciones Cátedra. 1992. (Signo e Imagen). p. 359.

debe tomar en cuenta diversos factores: por ejemplo, el ritmo y densidad son distintos de un idioma a otro, como lo son también las situaciones psicológicas. Asimismo, el dialoguista de doblaje debe encontrar expresiones equivalentes a los diálogos originales, chistes, juegos gramaticales, tonos irónicos, etc.

**Ingeniero de Sonido:** Es el encargado de las operaciones técnicas. El equipo principal con el que cuenta esta persona está conformado por una consola de sonido, dos grabadoras para realizar diferentes operaciones tales como el traspaso y edición de sonidos y diálogos. En una grabadora registra los diálogos sin editar y en la otra vacía los diálogos definitivos.

**Proyeccionista:** Es quien se encarga de hacer pasar en la pantalla los pequeños segmentos que el editor ha construido como punto de apoyo para los actores. Esto lo hace tanto como sea oportuno y considere que se han grabado las tomas definitivas.

**Actores:** Como gran parte de la polémica se centra en ellos, el siguiente apartado describirá con detalle lo que un actor es, así como las aptitudes necesarias para ejecutar determinadas actividades.

### 3.5.3. ACTORES DE DOBLAJE

La función del *actor de doblaje* es la de utilizar principalmente su voz. Su cuerpo lo usa como un resonador y como ayuda en la construcción y transmisión de emociones o estados de ánimo, pero sin exagerar pues el micrófono capta el más leve sonido de cualquier movimiento.

Un actor es elegido por el director de doblaje con base en su capacidad histriónica, el timbre de su voz o sus características fónicas, la similitud de esta última con la voz del actor o personaje de la película o serie a doblar, también por su habilidad para crear nuevas voces o disfrazar la propia, y otros objetivos específicos. Antes existía la costumbre de doblar a los actores, o sea, de seleccionar al doblador oficial de un artista para todas las películas o series televisivas donde este último apareciera. Hoy en día es más común doblar sólo a los personajes.

Hay quienes prefieren llamarse a sí mismos *actores de doblaje*. No les agradan los términos *dobladores* ni *locutores*. Muchos de estos actores provienen y alternan en el teatro, la radio o la televisión. En los inicios del doblaje, los actores provenían principalmente del teatro y de la radio. Estos últimos tenían más éxito en adaptarse pues contaban con la previa experiencia de trabajar frente a un micrófono. Actualmente existen escuelas de locución y de doblaje especializadas en preparar profesionales en la materia.

Un actor es aquella persona que actúa, que ejerce el hábito o la profesión de actuar.

<< El actor es el encargado de sentir y proyectar en la ficción, es el responsable de vivir y darle verosimilitud a esta mentira, a este cuento, es como la carne de las emociones.>><sup>123</sup>

Un actor debe dar vida al personaje de una historia según las ideas, motivos y sentimientos propuestos por el argumento. Un buen actor debe hacer creíble al personaje que interpreta, sumergirse en la historia y crear la ilusión de que realmente existe tal individuo en esa trama. Para lograrlo, el actor es guiado por el director, de quien recibe determinadas pautas e instrucciones, pero también puede aportar sus propios recursos y creatividad para ser un buen artista. Lo anterior vale también para el *actor de doblaje*.

<< Actuar no es memorizar las líneas usando un cierto vestuario, sino la reconstrucción clara de los pensamientos que provocan las acciones y las líneas del diálogo. Esto no es fácil. En el mejor sentido de la palabra, el actor no es sólo un intérprete, ni un mero vehículo de ideas que provienen de otros, sino que puede ser (aunque no es sencillo) un artista creativo. Es el artífice que puede tomar las palabras del libreto y las instrucciones del director y fusionarlas con todos los complicados elementos de los que él mismo está compuesto para dar una voz fluida a ideas inspiradoras, con un efecto tan intenso que a uno le impresiona incluso el sentido de la palabra más sencilla. Su función es, en el mejor de los casos, vivir con violencia la emoción y apartar el pensamiento para unirlos de nuevo en una condición metódica.>><sup>124</sup>

Para llevar al cabo su actuación, el actor debe conocer los elementos necesarios de su actividad. Debe tener objetivos precisos e involucrarse en el trasfondo de la historia.

<< Actuar no es maquillarse ni memorizar palabras. Ni es tampoco sentir una escena. Un actor no debe sólo sentir, sino ser capaz de orientar sus sentimientos, y su forma de expresarse debe suponer una crítica y un comentario de lo que está expresando. Debe saber cuándo contenerse y cuándo dejarse llevar, y su intelecto debe anticiparse siempre a su impulso. Debe saber por qué fueron escritas las palabras de los diálogos que pronuncia y si se pretende que ellas revelen u oculten sus pensamientos. Debe ser capaz de escuchar al otro actor y de considerar lo que escucha, y no sólo tener presente su entrada y entonces actuar porque es su turno sin haberse dejado tocar por lo que el otro ha transmitido. Su persona puede ser menos visible que los ideales que está expresando, y debe saber cuándo su imagen interfiere con estas ideas y cuándo las representa. Y sobre todo debe tener control sobre el efecto que desea provocar. Su humildad como ser humano debe ser genuina, y no debe estar asociada a una falsa modestia porque se considere a sí mismo alguien importante. No hay tal cosa como un actor importante o uno no importante, tan sólo hay actores que dan una expresión cabal al propósito por el que están presentes. Cuando tal propósito es oscuro o superficial, ningún actor puede hacer otra cosa que expresarse así.>><sup>125</sup>

<sup>123</sup> Raúl Zermaño. "Moldar... ensayar: entrevista con Carlos Carrera". Estudios cinematográficos: La actuación en cine. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, CUEC-UNAM, Otoño, 1995. Año 1, núm. 4, p. 62.

<sup>124</sup> Josef von Sternberg. "La actuación en el cine y en el teatro". \*Acting in film and theatre, en Harry M. Gedul (ed.). *Film Makers and Film Making*. Indiana University Press. Bloomington-Londres, 2ª edición, 1970, pp. 238-256. Traducción: Leticia García Urriza. Estudios cinematográficos: La actuación en cine. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, CUEC-UNAM, Otoño, 1995. Año 1, núm. 4, p. 9.

<sup>125</sup> *Ibidem*, p. 17.

En conclusión, según Raúl Zermeno un actor puede ser definido de la siguiente forma:

<< Cualquier ser humano es capaz de "actuar", pero no cualquiera es *actor*. El hecho de jugar con una historia, de aprender un texto, de moverse, incluso con gracia, en el ámbito de la ficción, lo puede ejecutar cualquier persona con una capacidad arriba de la media; y hacerlo hasta con sinceridad, habilidad, presencia y lo que muchos denominan "ángel". Mucha de esta gente llega a vivir, en el sentido amplio, de esta capacidad de "actuar", con base solamente en su propio yo. Llegan a ser famosos, envidiados, admirados, ricos, e incluso paradigmas de actor, y paradójicamente no son *actores*. Alguien así es él mismo, con sus características, disfrazado, en un juego pedestre de un simulador de personaje, simulación que se llega a repetir hasta la saciedad. Es el caso del actor aficionado y de no pocas "estrellas". [...] A nuestro entender, el *actor* es aquel que es capaz de crear la máscara (persona), no ponérsela. Máscara-personaje es la visión creadora de un actor que sintetiza su propia visión del ser humano en tiempo y lugar precisos, por fuerza el hoy y el aquí. El *actor* crea con base en su propio potencial humano, espiritual, intelectual y físico dentro de la ficción. Compleja operación que no tiene nada de natural, como se suele creer, sino que exige una depurada técnica producida por un fuerte autotrenamiento psicofísico, un desarrollo a profundidad y amplitud de imaginación e intuición. El *actor* necesita una preparación intelectual que le permita comprender cabalmente al ser humano para poder *actuar*.

Actuar es ser capaz de ejecutar operaciones mentales precisas, desde las más simples hasta las más complejas, y así producir el pensamiento, las sensaciones y las emociones, para lograr la significación y el signo (*expresión*) dentro de la circunstancia y situación planeada por la ficción.

Un *actor* debe ser capaz de lograr plenamente la ficción sin fisuras de la realidad tantas veces como la enfrente en su vida profesional, al contrario del que sólo funge como actor, fisurando la ficción con la realidad al calcarse perpetuamente a sí mismo, independientemente de la calidad de la copia. Por esto estamos obligados a dilucidar la diferencia entre el que funge como y el que es *actor*.

La ficción plena produce el efecto de una realidad que ocurre ante la presencia del espectador enfrentado al hecho dramático verdadero (redundancia innecesaria, ya que la ficción para ser tal tiene que ser *verdadera*, no real: la ficción no acepta la falsedad, ya que ésta sólo ocurre en la realidad). El espectador debe reconocerse en la verdad de la ficción, la cual lo pone en evidencia ante sí mismo, obligándolo a reconocerse en su condición trágica o en su vicio cómico, purificándolo por el miedo, la compasión o la risa del ridículo, liberándolo y armonizándolo consigo mismo a fin de poder enfrentar con nuevos bríos y renovada conciencia a sus ángeles y demonios.>><sup>126</sup>

Pero actuar en teatro no es lo mismo que actuar en una película cinematográfica, ni tampoco actuar en el doblaje de películas. En el centro de la polémica, e incluso entre las personas que realizan el doblaje, se ha cuestionado si quienes prestan sus voces para el doblaje merecen llamarse actores de doblaje.

<sup>126</sup> Raúl Zermeno, y Armando Casas. "El actor al interior del cine". Estudios cinematográficos: La actuación en cine. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México. CUEC-UNAM. Otoño. 1995. Año 1, núm. 4, pp. 24 y 25.

<< Actor es ser: lo mismo en el escenario, que en el set cinematográfico o televisivo, así como en la radio, es esencialmente lo mismo aunque no él mismo. Un actor no se repite a sí mismo en una ficción aristotélica congruente con el modelo tradicional que respeta las leyes de las unidades de tiempo, espacio y acción, así como de la fábula. Naturalmente un actor tampoco se repite en una ficción antiaristotélica, aquella en la que la construcción del personaje se basa en otras características, como es el caso del "distanciamiento" brechtiano, el estilo minimalista o el llamado teatro de la crueldad. Independientemente de la narración, el actor esencialmente es él mismo, es decir, es un actor en función de diferentes lenguajes.

La técnica del actor debe ser elástica. No es lo mismo actuar, técnicamente hablando, en un teatro de cámara con cincuenta o cien espectadores alrededor, que en un teatro tradicional de dos mil butacas ante un público sentado por hileras y distanciado por el foso de la orquesta. De la misma manera, la técnica del actor sufre transformaciones esenciales ante una cámara o un micrófono que lo obligan a matizar su expresividad tanto gestual como sonora. Lo que no cambia es la esencia del actor.

Un actor siempre es un actor independientemente del lenguaje en que se exprese; lo que cambia, pues, es el matiz técnico de su expresividad en función de la creación, la convención y la verosimilitud de cada ficción particular.>><sup>127</sup>

Tomando como referencia la cita anterior, un individuo que preste o utilice su voz para doblar a un personaje será considerado como un *actor de doblaje*, siempre y cuando sepa usar los distintos lenguajes, manifestaciones, métodos, expresiones, técnicas y objetivos de su profesión. Si puede expresar los sentimientos de su personaje y logra convencer al público, entonces será un actor de teatro, cine, radio, televisión o doblaje, sin importar el medio a través del cual se exprese.

### 3.5.4. LA VOZ

Un actor debe reunir varias cualidades. De tal forma, el *actor de doblaje* debe conocer y estar consciente de su aparato fonológico; saber cómo producir todo tipo de matices, cadencias, anticadencias; cómo imitar el tono, timbre y cadencia de otra voz para hacer creíble el doblaje y cómo hablar con claridad. Debe dominar su respiración y saber cómo suavizar o forzar la voz sin dañar sus cuerdas vocales. Asimismo, debe predecir de qué forma los micrófonos y los sistemas de grabación modificarán la calidad de su voz. En conclusión, el actor idóneo de doblaje debe tener una buena dicción, una buena retentiva para los textos, ritmos y cadencias; y debe poseer conocimientos de fonética, fonología, producción y grabación de sonido. Algunos de estos elementos serán explicados a continuación:

**Aparato Vocal:** También llamado *aparato de fonación*, es un término usado para describir todos aquellos órganos involucrados en la emisión de sonidos. En los seres humanos un sonido es producido cuando la glotis se cierra o acerca demasiado, entonces la presión singlótica aumenta y la glotis hace vibrar las cuerdas vocales. Si estas últimas se abren lo

<sup>127</sup> Ibidem.

suficiente, dejando pasar el aire libremente, entonces no producirán ningún sonido. Algunas partes de nuestro cuerpo, como la boca, las fosas nasales y la faringe, pueden llegar a ser resonadores. Así, para su estudio, el aparato vocal está dividido en tres partes:

- **El aparato respiratorio (*fuente*):** Todo acto respiratorio está compuesto principalmente por tres tiempos, la inspiración, el suspenso y la espiración.
- **Laringe (*vibrador*).**
- **Cavidades de resonancia (*resonadores*):** Los resonadores son aquellas cavidades por donde el sonido laringeo pasa hasta llegar al aire libre. Estas cavidades son la faringe, cavidad bucal y, con ciertos sonidos, las fosas nasales y la nasofaringe. Por el contrario, la caja torácica, la tráquea y los senos craneales no son considerados como resonadores, aún cuando un cantante tenga la sensación subjetiva de resonancia en esos órganos.

### Parámetros Acústicos de la Voz:

- **Frecuencia de la voz:** Cuando una persona habla, su voz oscila alrededor de una frecuencia media. Este tono medio varía según la edad y el género; por ejemplo, en un niño está entre *si 2* y *mi 3*, en una mujer entre *sol 2* y *re 3*, y en un hombre entre *sol 1* y *re 2*, etc.
- **Intensidad de la voz:** La intensidad de un sonido es medida en *decibelios* (dB). En el caso de la voz humana, la intensidad es la fuerza espiratoria que usamos para pronunciar. La intensidad depende de la intención expresiva del emisor así como de las circunstancias donde habla. Esta intensidad puede ser desde un murmullo hasta un grito intolerable al oído. Asimismo, durante el habla la intensidad varía y algunas sílabas son acentuadas más que otras.
- **Timbre de la voz:** Es la consecuencia del cambio y transformación del sonido laringeo a través de las cavidades de resonancia. Esto le da una calidad total y única a la voz de cada persona. En otras palabras, es la resonancia que predomina al vibrar el cuerpo sonoro—cuerdas vocales en el caso del doblaje. El timbre permite darnos una idea aproximada acerca del origen del sonido o de la voz: si es de hombre o mujer, niño, joven o viejo. Aunque muchas veces la imagen que nos formamos acerca del origen de la voz puede estar lejos de la realidad.

Por medio de la voz expresamos estados de ánimo y sentimientos. Es un instrumento utilizado para expresarnos de formas diversas. Por medio de la voz obtenemos información sobre la personalidad del hablante, su género, su sexo o su edad. Asimismo, cuando hablamos buscamos producir un efecto en el receptor.

<< 1) *Voz como instrumento de expresión del yo.* Aun en el adulto la voz sigue siendo el conducto privilegiado por el cual se expresan las emociones.

—Ciertas actividades vocales corresponden ante todo a un estado emocional; se pueden citar los gemidos, el llanto, los gritos, la risa.

—En el habla, la expresión vocal siempre está matizada por los sentimientos subyacentes. Dos frases idénticas pueden incluso tener significados por completo diferentes según el tono, intención e intensidad de la voz del locutor; este último traduce así (a menudo en forma involuntaria e inconsciente) los sentimientos que lo conmueven.

2) *Voz como instrumento de afirmación del yo.* Toda persona que habla trata, a un grado mayor o menor, de ejercer un efecto en su interlocutor. Cuanto más se busque conseguir la adhesión del que escucha, por ejemplo para hacerlo obedecer, convencerlo o seducirlo, más se necesita un alto nivel de energía que se traducirá en una modificación de las diversas características de la emisión vocal: intensidad, tono, timbre, articulación, rapidez o lentitud, gestos asociados, etcétera. Le Huche da a esta fuerza de determinación el nombre de "proyección vocal".>><sup>128</sup>

Por medio de los cambios tonales de la voz podemos descubrir diferentes estados emocionales del emisor.

<< No obstante, existen importantes diferencias individuales, pues gracias a las variaciones melódicas se pueden expresar todo tipo de estados psicoafectivos (sorpresa, placer, pena, desdén, enojo...). Por ende, las variaciones melódicas se deben en gran parte al estado afectivo del locutor en el momento preciso en que habla.>><sup>129</sup>

Existe un código cultural, es decir, las reglas y relaciones que una sociedad establece con sus miembros. Este código influye o es perceptible en todos los aspectos (*manifestaciones*) del individuo, incluyendo la forma de utilizar la voz, como un medio expresivo. La sociedad en la cual vive y el idioma que habla, así como los valores de su familia y de su cultura, se introducen en su conducta, educación y percepción del mundo. Por ende, su expresión vocal mostrará también ciertos patrones sociales característicos.

Desde el nacimiento y hasta los cinco o seis meses de edad, un niño emite casi los mismos sonidos sin importar el grupo social o étnico, medio social o geografía a los cuales pertenezca. Los padres son las primeras personas a quienes el niño imita. De ellos adopta los primeros sonidos. Luego aprende de otros familiares suyos, de sus compañeros de escuela, de sus amigos y otras personas a su alrededor.

<< Por ende, hay que admitir que los criterios de apreciación de la voz responden a un código que es diferente según las diversas sociedades y culturas. Algunos ejemplos simples señalan la importancia de este fenómeno:

—La voz de fasete, por ejemplo, casi nunca se usa en Europa en el varón, pues se asocia a una connotación peyorativa, en tanto que en el norte de África su uso es mucho más frecuente.

—En la India se distinguen en música tres timbres: alto (el más agudo), medio y grave. Al contrario del código europeo, el timbre alto expresa la tristeza y el timbre grave, la alegría.

El conocimiento del "código cultural" es, por lo tanto, absolutamente indispensable para poder hacer una apreciación vocal. La diversidad de las culturas, mucho más que la diversidad de las razas, explica la extrema variedad de las voces.>><sup>130</sup>

<sup>128</sup> Guy Cornut. *Opus citatus*, p. 70.

<sup>129</sup> *Ibidem*, p. 58.

<sup>130</sup> *Ibidem*, pp. 73 y 74.

Cuando hablamos o cantamos, nuestra voz expresa un mensaje, una emoción. El sonido/voz está relacionado con un contenido emocional. Cuando una persona habla trata de establecer una comunicación con su interlocutor. En este proceso intervienen diversos mecanismos fisiológicos: el aparato vocal y otros músculos del cuerpo.

<< [...] la función vocal se compone de tres aspectos complementarios:

—La voz es energía vital que se origina en un impulso interior vinculado a las emociones fundamentales.

—La voz es una función neuromuscular compleja que pone en juego todo el cuerpo.

—La voz es un mensaje sonoro que se proyecta en el espacio con la intención de producir un efecto en el auditor.>><sup>131</sup>

### 3.5.5. TIPOS DE VOCES EN EL DOBLAJE

Como en el canto existen diversas clasificaciones en cuanto a la voz humana (soprano, mezzosoprano y contralto; bajo, baritono y tenore), en el doblaje existen también varias categorías de voces. Esto debe tomar en cuenta que la edad del actor de doblaje no precisamente debe corresponder con el tipo de voz producido. De esta forma, es preciso describir un poco las etapas de la evolución vocal.

**La Infancia:** Luego del nacimiento, generalmente el primer sonido emitido por el bebé es un grito. Los balbuceos se manifiestan a partir del tercer mes. Es usualmente hacia el séptimo mes cuando el niño empieza a imitar los sonidos a su alrededor. Después del año y medio su expresión lingüística mejora notablemente y es capaz de pronunciar frases cortas.

**La Pubertad:** El tamaño de las cuerdas vocales se modifica al igual que el registro vocal. Generalmente, antes del cambio el adolescente utiliza lo que en Acústica llaman *registro de cabeza*, y adopta la *voz de pecho*. Cuando pasa de forma involuntaria de un registro grave a uno agudo se producen los famosos *gallos*. En las mujeres el cambio ocurre entre los once y trece años; sin embargo, esto pasa casi inadvertidamente. En el varón adolescente la transformación ocurre entre los doce y catorce años, y dura de seis meses a un año. Sus cuerdas vocales crecen cerca de un centímetro, o sea, un tercio de su tamaño. Todo esto contribuye a que la laringe aumente también.

**La Edad Adulta (*Madurez*):** En esta etapa la voz cambia relativamente poco, produciéndose sobre todo una calcificación progresiva de los cartilagos laringeos cerca de los treinta años de edad.

**La Vejez:** El tono muscular disminuye, aumenta la rigidez articular y hay una hipercalcificación de los cartilagos, lo cual genera una pérdida de potencia y de elasticidad de la voz.

Tomando en cuenta lo anterior, en doblaje podemos encontrar las siguientes voces:

<sup>131</sup> *Ibidem*, p. 136.

- **Voz de Anciano:** 1) Ancianos tipo como viejitos de clase popular, vagabundos, etc. 2) Voz de anciano clásico o viejo normal.
- **Voces Maduras:** Individuo entre 45 y 65 años.
- **Voces de Damas y Galanes:** Entre los 25 y lo 45 años aproximadamente. Timbre agradable y rico en armónicos.
- **Voces Comodín:** Son voces con una gran capacidad de imitación y adaptación a diversos timbres. Pueden imitar voces jóvenes, maduras, de viejos, etc. Generalmente son de cortas intervenciones.
- **Voces de Tipos:** Son las voces femeninas y masculinas poco agradables, poco fonogénicas.
- **Voces de Jóvenes:** Voces masculinas y femeninas entre los 14 y 25 años.
- **Voces de Niños:** Ante las prohibiciones sobre la explotación de los menores de edad en cuanto al trabajo, algunos actores de doblaje, en su mayoría mujeres, se han especializado en imitar este tipo de voces.

### Esquema de Voces en el Doblaje

**Voces Masculinas:** Ancianas: aristocráticas, clásicas, tipo.

Maduras

Galanes

Comodín

Tipos

Jóvenes

**Voces Femeninas:** Ancianas: aristocráticas, clásicas, tipo.

Maduras

Damas

Comodín

Tipos

Jóvenes

Niños

De este modo, una empresa de doblaje cobra según los servicios contratados: traducción, corrección lingüística y adaptación, número de voces, mezclas de sonido, tiempo de realización del doblaje, entre otras cosas. Los actores cobran por número de *loops* o *tomas*, por tiempo o por llamado a grabación. Ganan mejor al prestar su voz para anuncios publicitarios que por un tiempo determinado. En realidad la paga o remuneración se hace por *Convocatoria* o *Complemento General (CG)*, y por *Contratación por tiempo indefinido*.

### Unidades de Trabajo o Formas de Pago:

- **Actores y actrices:** Reciben una paga por número de tomas o takes. En doblaje, una *toma* o *take* es una de las fracciones en la cual el texto original o de la obra de audio es dividido y marcado. Esta toma tiene una duración promedio de un minuto, como máximo ocho líneas y cada línea es de 60 espacios o menos. La paga se hace por llamado, lo cual garantiza hacer 6 intervenciones; aunque esto varía si el personaje es protagonista o

secundario. El llamado básico significa \$60 ó \$70 pesos, y aumenta de acuerdo con el número de personajes que doble el actor.<sup>132</sup>

- **Directores:** Por rollo de dirección. Cada rollo dura 10 minutos aproximadamente.
- **Adaptadores-ajustadores:** Por rollo de adaptación-ajuste.
- **Ayudantes de dirección:** Por convocatoria de ayudantía o rollo de ayudantía. Esta convocatoria comprende la planificación y coordinación de la convocatoria.

Un actor de doblaje puede ser contratado a través del sindicato al cual pertenezca, ya sea la Asociación Nacional de Actores (ANDA) o el CITATYR, o de forma independiente. Al pertenecer a un sindicato existen algunos beneficios o derechos como servicios médicos, antigüedad, jubilación, guardería y pases para obras de teatro. La contraparte de esto es que los sindicatos llegan a cobrar el 15% o hasta el 30% del sueldo. Por otra parte, el agremiado tiene obligaciones tales como asistir a las asambleas, ser constante en el nivel de trabajo y cotizar una determinada cantidad al mes. Los contratos se realizan entre las empresas de doblaje y los sindicatos. Estos últimos tienen incluso un poder de veto cuando alguna empresa no quiere cumplir lo establecido, con lo cual pueden prohibir a sus actores trabajar en esas compañías.

### 3.6. EL DOBLAJE COMO INDUSTRIA

De acuerdo con Víctor Ugalde, el cine es una industria cultural de transformación que utiliza empresas de servicios para distribuir sus películas. Mientras tanto, según el mismo autor, no hay *industria de doblaje* sino sólo *empresas de doblaje*, pues no hay una estricta transformación, sólo son empresas que prestan servicios de doblaje. Actualmente vive una de sus mejores etapas porque casi el 80% de su trabajo es realizado para la televisión, y esta última está creciendo. En el Catálogo de Cuentas Nacionales, sistema utilizado y consultado por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) para conocer la situación de los países, existen dos sectores: la *producción* y los *servicios*. De acuerdo con esta clasificación, la industria cinematográfica produce y transforma, mientras que las salas cinematográficas, las compañías distribuidoras y las empresas de doblaje son servicios.<sup>133</sup>

Cine y doblaje están íntimamente ligados a factores económicos. Los productores invierten con el firme propósito de recuperar su inversión y obtener la mayor cantidad de ganancias en el menor tiempo posible. Para asegurar lo anterior, los distribuidores, al tener conocimiento del mercado cinematográfico, pueden recomendar al personal técnico y artístico que participará en la producción. Estos últimos personajes, conscientes de su popularidad, pueden cobrar grandes cantidades al saber que son capaces de atraer a un gran número de personas.

<sup>132</sup> Ricardo Pablo Olivares. "Entrevista con Ernesto Lezama (actor)". El impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la Industria de Doblaje de Películas en México (1998). México D.F., Viernes 2 de noviembre de 2001.

<sup>133</sup> Ricardo Pablo Olivares. "Entrevista con Víctor Ugalde (escritor y director de cine)". El impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la Industria de Doblaje de Películas en México (1998). México D.F., Viernes 30 de noviembre de 2001.

El doblaje es hecho también desde esta perspectiva, y es más rentable si una sola película doblada es exhibida en el mayor número de mercados posibles, como es el caso del doblaje hecho en México, el cual es exportado a varios países de Latinoamérica principalmente por las compañías productoras de Hollywood. Una película es doblada pensando, de antemano, en recuperar la inversión inicial y conseguir una ganancia económica. Este trabajo es encargado a una empresa de doblaje determinada, la cual ofrece la garantía de realizar un trabajo bien ejecutado, tomando en cuenta el país y el medio donde será exhibida la cinta. En muchos casos estos objetivos económicos pueden convivir con los intereses artísticos de la obra audiovisual y sus creadores. El conflicto puede surgir cuando se busca tal rapidez en la producción que los objetivos artísticos, si los hay, son perjudicados. Así pues, cine y doblaje dependen en gran medida de factores económicos. Éstos son la base en la cual pueden sustentarse intereses y producciones artísticas de poca o gran calidad.

Así pues, el doblaje otorga a las producciones fílmicas y de televisión la posibilidad de expandirse más allá de su país de origen, de ser exhibidas en mercados y naciones con idiomas distintos. Parece ser que en Latinoamérica el doblaje que predomina es el mexicano, seguido muy de cerca por el portorriqueño. Así podemos ver la fuerte penetración de varios elementos lingüísticos mexicanos en aquellos mercados.

<< Hay que admitir que los acentos en doblaje están muy centralizados. En el caso del castellano, el predominante es el que se habla en Castilla. Respecto al castellano de los doblajes latinoamericanos domina el acento mexicano, ya que es este país quien vende la mayoría de sincronizaciones a Latinoamérica.

Han sido muchos los intentos de crear un acento común para Latinoamérica. México, Puerto Rico y España han intentado liderar los doblajes para importante mercado. Durante los años treinta, en muchos de los antiguos doblajes en castellano que se producían en Joinville se pretendieron unificar los acentos creando el *castellano neutro* (La característica principal de este dialecto artificial es la suavización seseada de la pronunciación <<za>>, <<ce>>, <<ci>>, <<zo>>, <<zu>>, tal como ocurre en el habla latinoamericana). Esta especie de <<idioma comodín>> tenía como finalidad ser introducido en Iberoamérica y de este modo conseguir una reducción de costos evitando redoblajes en distintos países. Durante los años sesenta, y motivados por la paulatina implantación de la televisión, fueron varios los intentos de los estudios españoles por conseguir las sincronizaciones en castellano neutro, pero todos acabaron en fracaso. Desde mediados de los años setenta, España dio por perdida la batalla y decidió realizar sus doblajes para consumo interno retirando de su televisión los doblajes en castellano neutro, mientras que México y Puerto Rico se apoderaban del mercado latinoamericano. Hoy, en las pantallas de cine y televisión españolas, no sólo es difícil escuchar doblajes en castellano neutro, sino que se desaconseja si se pretende que no decaigan los niveles de audiencia.>><sup>134</sup>

De lo anterior se ve el poder cultural alcanzado por el doblaje realizado en México. Algunos factores lo han favorecido como es la cercanía con los Estados Unidos, resultando en costos de compra y envío de equipos y materiales relativamente más baratos con respecto de otros países. Otra razón es la historia de la cinematografía mexicana, favorecida sobre todo durante la Segunda Guerra Mundial, y su progresivo crecimiento en los

<sup>134</sup> Alejandro Ávila. *El doblaje*. España, Ediciones Cátedra, 1997. (Signo e Imagen, #46). p. 70.

mercados latinoamericanos durante esos años de auge. Pero generalmente quienes se llevan la mayor parte de los beneficios económicos son las productoras norteamericanas, pues ellas distribuyen y venden las obras audiovisuales dobladas en México.

En México existen cerca de 62 lenguas indígenas vivas. Aún así, no se realiza el doblaje de películas o series de televisión en estos idiomas pues no es rentable. Así pues, en nuestro país el doblaje se realiza totalmente (o en un 99%) en castellano, cuidando la dicción e incluyendo modismos reconocidos por la mayoría de los países latinoamericanos. En otras palabras, las diversas formas y variantes del castellano en cada país de Latinoamérica son tomadas en cuenta y/o asimiladas por el doblaje mexicano, pero al mismo tiempo éste ejerce una influencia en aquellos países e introduce sus propios modismos.

<< Por otra parte, al otro lado del Atlántico, la fuerte influencia del doblaje mexicano o portorriqueño en países de Centroamérica y Sudamérica es uno de los ejemplos de influencia preocupante. Así, he podido comprobar cómo en Honduras, Costa Rica, El Salvador, Colombia, Venezuela o Uruguay se están introduciendo modismos y giros lingüísticos propios de la cultura mexicana. Es necesario alertar de que esta homogeneización lingüística tiene, sin duda, el peligro de la pérdida progresiva de identidad cultural: es un problema que—con razón—está empezando a preocupar a algunos intelectuales y universidades sudamericanos.>><sup>135</sup>

Para cerrar este capítulo, podemos concluir que el proceso de realización del doblaje está compuesto por diversas etapas y elementos importantes, desde aspectos económicos y administrativos hasta aspectos técnicos y artísticos. Algunas veces el doblaje mexicano, como conjunto de empresas dedicadas a esta profesión, es usado para aumentar las posibilidades de una obra audiovisual, con un idioma distinto del español, de ser exhibida tanto en nuestro país como en otras naciones de Latinoamérica.

---

<sup>135</sup> Ibidem. p. 26.



## **CAPÍTULO IV. EL ANTEPROYECTO DE REFORMAS Y ADICIONES A LA LEY FEDERAL DE CINEMATOGRAFÍA Y LAS EMPRESAS DE DOBLAJE**

En este capítulo se dará una breve descripción de *El Anteproyecto de Reformas y Adiciones a la Ley Federal de Cinematografía*, pero se analizará también la nueva Ley Federal de Cinematografía de 1999; primero, porque prácticamente casi todos los puntos del Anteproyecto son los mismos de esta ley o quedaron aprobados en la ley actual, son prácticamente iguales; y segundo, porque la ley actual es reconocida de forma legal y jurídica, es decir, al haber sido aprobado el Anteproyecto, la mayoría de los artículos de este último quedaron reconocidos legal y jurídicamente.

De esta forma, en el presente capítulo daremos una breve descripción de este Anteproyecto, en qué consiste, cuándo surgió esta propuesta, cuál fue el proceso de su elaboración, quién estuvo a cargo de su desarrollo; así como el análisis de la aprobación de tal anteproyecto y la publicación de la Ley Federal de Cinematografía. Asimismo, este apartado contempla los derechos de autor y el doblaje de películas, así como un panorama general de algunas de las principales empresas de doblaje en México.

### **4.1. EL ANTEPROYECTO DE REFORMAS Y ADICIONES A LA LEY FEDERAL DE CINEMATOGRAFÍA**

El día 23 de abril de 1998 fue presentado, ante el Pleno de la Cámara de Diputados, un Anteproyecto de Adiciones y Reformas a la Ley Federal de Cinematografía de 1992. Tal iniciativa, retomada por la Quincuagésima Séptima Legislatura, fue turnada en esa misma fecha a las Comisiones Unidas de Cultura y de Radio, Televisión y Cinematografía, y luego a sus respectivas subcomisiones creadas para realizar su elaboración, estudio y análisis. En este proceso, de acuerdo con el dictamen de las comisiones antes mencionadas<sup>136</sup>, estas subcomisiones tomaron en cuenta las opiniones de los diferentes sectores de la industria cinematográfica mexicana e interesados en la reactivación de la misma como son: productores, distribuidores, exhibidores, exhibidores independientes, sindicatos cinematográficos y funcionarios relacionados con esta actividad. A raíz de lo anterior, fue preparado un *Dictamen sobre la Reformas y Adiciones a la Ley Federal de Cinematografía*, aprobado el día 11 de diciembre de 1998.

La Comisión de Redacción del Anteproyecto de Ley Cinematográfica, designada a partir del foro organizado por la Comisión de Cultura de la Cámara de Diputados, en diciembre de 1997, fue integrada por las siguientes personas: Marcela Fernández Violante, Secretaria General y de la Sección de Autores del STPC; Mónica Lozano, Productora privada; Alejandro Pelayo, Director de la Cineteca Nacional; Víctor Ugalde, guionista y analista del cine mexicano y; Xavier Robles, guionista becario del Sistema Nacional de Creadores.

---

<sup>136</sup> Cámara de Diputados. *Ley Federal de Cinematografía*. México, 5 de enero de 1999, p. 24.

Los puntos más importantes del Anteproyecto son los siguientes:<sup>137</sup>

- La protección y rescate del patrimonio cultural cinematográfico del país, punto que fue incluido en el artículo 2º del Anteproyecto y en la Ley de Cinematografía, con lo cual también se obligaba al Estado a fomentar, rescatar y preservar nuestras películas cinematográficas.
- El artículo 7º propone que la película y su negativo deben ser preservados debido a su carácter de bien cultural único e irremplazable, independientemente del soporte o formato que se utilice para su fijación.
- En el artículo 20 se establece la obligación de los productores para donar, al acervo de la Cineteca Nacional, el negativo de cada una de las películas que realicen.
- El artículo 27 propone otorgar estímulos e incentivos, por parte del Estado, a las empresas que comercialicen producciones extranjeras con valor educativo, artístico y cultural, y cuando la exhibición sea realizada en cineclubes y circuitos no comerciales, como es el caso de la Cineteca Nacional.
- Con el objetivo de evitar la mutilación de la obra cinematográfica, y asegurar que su proyección será realizada como fue concebida originalmente, el artículo 34 establece que la exhibición de una película no debe ser objeto de cortes ni censura por parte del exhibidor, salvo previo permiso del autor.
- Si lo anterior no se cumpliera, y de acuerdo con el artículo 59 del mismo Anteproyecto, entonces se impondrán sanciones de mil hasta cinco mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal y girará oficio para que en un plazo menor de diez días hábiles corrija la falta.

La propuesta surgió porque se consideraba que la industria cinematográfica mexicana estaba en una situación difícil, en uno de sus momentos más críticos. Por tal motivo, ante el desarrollo de la distribución y la exhibición y, por otro lado, el deterioro y desaparición de la producción cinematográfica nacional, el desempleo de guionistas, actores, técnicos y manuales mexicanos, esta propuesta tuvo como objetivo otorgar estímulos para reactivar tal actividad, así como conservar el patrimonio y acervo histórico documental del cine mexicano.

De acuerdo con el Dictamen de las Comisiones Unidas de Radio, Televisión y Cinematografía, la crisis del cine mexicano se ha debido a varios factores tales como:<sup>138</sup>

- Una contracción de la producción nacional, como resultado, sobre todo, de constantes crisis económicas. Esta crisis de nuestro cine ha sido evidente con la desaparición de empresas distribuidoras y exhibidoras mexicanas, en la baja o poca calidad de las producciones y argumentos nacionales, en la competencia desigual con las producciones extranjeras, principalmente norteamericanas, en la falta de medios y recursos destinados a producir películas, en la propagación del video a través de la proliferación de videoclubes, en el aumento en el precio de los boletos de entrada a las

<sup>137</sup> Xavier Robles. En *Cámara de Diputados. Los Que No Somos Hollywood: memoria del simposio*. LVII Legislatura, México. Impreso en los Talleres Gráficos de la Cámara de Diputados. 1998, pp. 231-237.

<sup>138</sup> "Dictamen de las Comisiones Unidas de Cultura y de Radio, Televisión y Cinematografía". En *Cámara de Diputados. Ley Federal de Cinematografía*. México, 5 de enero de 1999. pp. 25 y 26.

salas cinematográficas, y en los altos costos de mantenimiento y operación en las antiguas salas, lo cual llevó a convertirlos en un negocio de bienes raíces, resultando en una continua desaparición de salas cinematográficas en nuestro país.

- Centralización de los sectores de la distribución y exhibición por parte de unas cuantas compañías extranjeras y nacionales. Como consecuencia, las salas cinematográficas de ciudades pequeñas y medianas de la provincia, así como aquellas situadas en zonas populares o de menores ingresos en las grandes ciudades, han desaparecido y en su lugar surgieron nuevos complejos de multisalas.
- Permanencia o exhibición por largos periodos de tiempo de cintas extranjeras en las salas cinematográficas. Son muchos los filmes de los Estados Unidos proyectados en nuestro país.

Como antecedente, la anterior Ley Federal de Cinematografía de 1992 fue aprobada por la Cámara de Senadores, el 19 de noviembre de 1992. Posteriormente, esta Ley fue publicada en el Diario Oficial de la Federación, la cual abrogaba la anterior Ley Federal de la Industria Cinematográfica del 31 de diciembre de 1949, sus Reformas del 27 de noviembre de 1952, y su Reglamento del 6 de agosto de 1951. La publicación de la Ley Federal de Cinematografía de 1992, tuvo lugar bajo el mandato del entonces presidente Carlos Salinas de Gortari, y poco antes de la firma del Tratado de Libre Comercio entre los Estados Unidos, Canadá y México, acuerdo que incluía al sector de la exhibición, entre otras cosas. Aquella ley de 1992 estaba compuesta por 15 artículos, divididos en cuatro capítulos los cuales estaban organizados de la siguiente forma: El primer capítulo trataba sobre el objeto de dicha ley; el segundo capítulo sobre las autoridades competentes como la Secretaría de Educación Pública y Gobernación; el tercer capítulo sobre la producción, exhibición y comercialización y, el cuarto capítulo sobre las infracciones a la ley.

Algo que causó polémica fue el artículo transitorio tercero de la Ley Federal de Cinematografía de 1992, el cual estipulaba una disminución gradual en el tiempo de pantalla que los salones de cine debían conceder para exhibir películas nacionales. A partir de 1993, este tiempo de garantía de 50% disminuiría hasta llegar al 10% en 1997. Otro elemento que acentuó aún más la crisis del cine mexicano, fue el artículo 10º de la misma ley, el cual dejaba libremente la fijación de los precios por la exhibición pública. De esta manera fueron privatizados la Compañía Operadora de Teatro (COTSA), los canales 7 y 13 de IMEVISIÓN y los Estudios Cinematográficos América. Asimismo, aparecieron y se desarrollaron cadenas de exhibición, mayormente con capital extranjero, como son: Cinemark, Cinemex, General Cinema (antes United Artists) y Organización Ramírez.

De esta forma, el *Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía*, su posterior estudio, aprobación y publicación como la *Ley Federal de Cinematografía de 1999*, fue elaborado con el fin primordial de reactivar la industria cinematográfica mexicana, específicamente los sectores de la producción y la distribución, seguidos por la exhibición. Asimismo, es el resultado de un largo proceso de análisis que comprende los siguientes puntos:

- Primero, la presentación de un proyecto de evaluación, reformas y propuestas a la Ley Federal de Cinematografía de 1992.

- Segundo, la evaluación, opinión y propuestas de diversos sectores de la industria cinematográfica nacional tales como productores, distribuidores, exhibidores, laboratorios y empresas de doblaje, tratando de llegar a consensos, aunque en algunos casos esto no fue posible.
- Tercero, elaboración de diversos estudios de derecho comparado relacionados con el financiamiento para reactivar la industria cinematográfica mexicana.
- Cuarto, incluye también la información proporcionada por organismos e instituciones gubernamentales relacionadas de alguna forma con la actividad cinematográfica y con el Anteproyecto tales como: la Secretaría de Gobernación, la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, la Secretaría de Comercio Industrial, la Secretaría de Educación Pública, la Comisión Federal de Competencia Económica, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, el Instituto Mexicano de Cinematografía y la Cineteca Nacional.

Siendo así, tal propuesta concibe a la industria cinematográfica mexicana como un mecanismo o vehículo de gran importancia en la propagación de ideas, cultura, valores y afirmación de la identidad. Puede ser también un sistema de educación y expresión cultural que descansa principalmente en los sectores de la producción, distribución y exhibición. Por lo tanto, el Anteproyecto y su posterior Dictamen consideran que esta industria necesita ser rescatada y legislada.

Con base en lo anterior, podemos agrupar los objetivos del *Anteproyecto de Reformas y Adiciones a la Ley Federal de Cinematografía* de la siguiente manera:

#### **4.2. OBJETIVOS DEL ANTEPROYECTO DE REFORMAS A LA LEY FEDERAL DE CINEMATOGRAFÍA DE 1992**

Para reactivar la industria cinematográfica mexicana, en el Anteproyecto de Reformas y su posterior aprobación y publicación como Ley Federal de Cinematografía de 1999, se proponen las siguientes medidas:

**OBJETIVOS GENERALES:** Tal Dictamen o Anteproyecto se sustentaba principalmente en los siguientes motivos generales:

- Proteger la Industria Cinematográfica Mexicana.
- Reactivar y fortalecer principalmente el sector productivo de esta industria.
- Dar al cine mexicano los elementos para sobrevivir y competir en el nuevo orden de la globalización y el Tratado de Libre Comercio (TLC).
- Reglamentar la distribución y las prácticas monopólicas en esta actividad.
- Regular la expansión de la actividad comercial de la exhibición, sobre todo de películas extranjeras.
- Conceder garantías a la industria cinematográfica nacional para que participe en los sectores de la distribución y exhibición y, de esta forma, tenga iguales oportunidades de proyección y desarrollo ante las producciones extranjeras.
- Atraer a un mayor número de espectadores para ver películas mexicanas.
- Proteger y restaurar el acervo cinematográfico nacional.

- Defender la identidad lingüística del idioma español o castellano que se habla en México.

**OBJETIVOS PARTICULARES:** De igual manera, los objetivos particulares eran los siguientes:

- Estimular, asegurar y promover la inversión, producción y exhibición de películas cinematográficas mexicanas.
- Creación de un Fondo de Inversión y Estímulos para el Cine (FIDECINE), con el objeto de fomentar y promover permanentemente a la industria cinematográfica mexicana a través de un "*sistema de apoyos financieros, de garantía e inversiones en beneficio de los productores, distribuidores, comercializadores y exhibidores de películas nacionales*".<sup>139</sup>
- Encontrar un equilibrio entre las ramas más importantes de la industria cinematográfica como la producción, distribución y exhibición, pues con la Ley de la Industria Cinematográfica de 1992 sólo salió favorecido este último sector, el cual proyectaba, y proyecta aún, películas norteamericanas en su mayoría.
- Garantizar de 10 % a 30 % del tiempo de exhibición de películas mexicanas en las salas cinematográficas del país, aunque sólo se pudo obtener el 10% en la nueva Ley, lo cual aún es objeto de debate.
- Exhibir la película cinematográfica en su versión e idioma originales, con subtítulos.
- Permitir el doblaje sólo para la exhibición de películas infantiles. Se da por hecho que tal proyección será realizada en salas cinematográficas, pero el artículo 8° no especifica más, lo cual puede prestarse a diversas interpretaciones y permitir la exhibición en lugares públicos, plazas, mercados, carpas, escuelas, universidades e incluso televisión.

Uno de los objetivos fue poner al sector productivo de la industria cinematográfica mexicana en igualdad de condiciones con las producciones extranjeras. Lo anterior no significa recurrir a un proteccionismo severo contra estas producciones, ni depender totalmente de las acciones del Estado Mexicano, sino el otorgar un marco jurídico legal que estimule la producción de películas mexicanas que reflejen nuestras historias, que eleven la calidad de los argumentos y puedan competir en los mercados tanto nacionales como internacionales. Se trata, también, de evitar prácticas monopólicas y desleales en los tres sectores de la industria cinematográfica mexicana y permitir la libre competencia para que nuestro cine encuentre las condiciones para sobrevivir y desarrollarse.

¿Por qué esta preocupación por rescatar nuestro cine? Porque el cine puede mostrar, principalmente a través de imágenes y luego sonido, diferentes ideas, puntos de vista de quien lo realiza, los propósitos de grupos, comunidades e incluso de una nación o país. Asimismo, puede informar, educar, orientar, estimular o desacreditar determinados valores, deseos, estereotipos o incitar a la acción.

<sup>139</sup> María de Lourdes Rojo e Inchástegui. "Ley Federal de Cinematografía en tiempos del T.L.C." en Ley Federal de Cinematografía. México, Cámara de Diputados, publicada en el Diario Oficial el 5 de enero de 1999, p. 20.

<< [...] el cine es la imagen y la voz de una nación. El cine (sobre todo cuando es transmitido por la televisión) es un medio primordial para orientar la opinión pública, para difundir hábitos y conductas de vida, para inculcar ideas. El cine y la televisión, por su vínculo inmediato y directo con el público, son los actores privilegiados en la batalla de las ideas de la sociedad contemporánea.>><sup>140</sup>

Es así como el *Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía de 1992*, tiene que ver con la Soberanía de nuestro país, la cual puede ser defendida a partir del fortalecimiento de las distintas manifestaciones culturales y el reconocimiento de las diversas culturas, poblaciones, localidades, regiones, comunidades, grupos y Estados que las producen y que son parte de nuestro legado. Para lograr tal objetivo, se reconoce que el Estado Mexicano debe promover el conocimiento, supervivencia y trascendencia de estas manifestaciones artísticas y culturales, así como la difusión de las mismas para conocer mejor nuestra realidad y, en consecuencia, conseguir nuestros objetivos como país. Tal propuesta hace hincapié en el papel regulador del Estado, donde los particulares y asociaciones de particulares puedan participar y aportar sus ideas. La intervención estatal, según la propuesta de reformas y adiciones a la Ley Federal de Cinematografía, debe hacer respetar y garantizar el cumplimiento de:

<< [...] la libertad de creación, los derechos de autor, los de explotación comercial, así como aquellos derechos referentes a la protección de la infancia y la juventud, la promoción de la cultura y la educación para la población en lo general.>><sup>141</sup>

En la Propuesta o Anteproyecto de Reformas existen tres puntos de debate en los que no se pudo llegar a ningún acuerdo satisfactorio, a saber: *los estímulos económicos para la industria cinematográfica mexicana, los tiempos en pantalla y el doblaje de películas*.

#### 4.2.1. FIDECINE

En el periodo de 1991 a 1994, el promedio de producción de películas fue de 44, pero esto bajó a 14 filmes por año en el periodo de 1995 a 1997. Para 1998, las únicas productoras que mantenían una producción constante eran Imcine y Telecine, pero casi el 90% de su material no alcanzaba a cubrir los costos en la exhibición ni en la venta de video. El financiamiento de Telecine provenía del Grupo Televisa, mientras que Imcine otorgaba principalmente algún apoyo con recursos gubernamentales. Así pues, para 1998 el panorama en la producción era poco optimista. La Asociación de Productores y Distribuidores de Películas Mexicanas (APDPM) tenía registradas 25 productoras, la Asociación de Productores Independientes contaba con 20, y la Federación de Cooperativas Cinematográficas agrupaba sólo 10, y otras 60 compañías sobrevivían a duras penas. De esta manera tenemos que en 1999 fueron producidas 14 películas nacionales, en el 2000 este número subió a 30, y en el 2001 descendió a 14. Algunas de ellas contaron con algún apoyo gubernamental a través del Imcine o el Foprocine.

<sup>140</sup> Mitl Valdez Salazar. "Presentación". *Estudios Cinematográficos: Legislación Cinematográfica*. Mitl Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC. Octubre-Diciembre, 1998. Año 4, núm. 14, p. 8.

<sup>141</sup> "Dictamen de las Comisiones Unidas de Cultura y de Radio, Televisión y Cinematografía". En *Cámara de Diputados. Ley Federal de Cinematografía*. México. 5 de enero de 1999, p. 29.

En el sector de la distribución, después de la desaparición de Películas Nacionales, también otras compañías comenzaron a cerrar. Para 1994, la compañía Mercury redujo sus actividades al mínimo. Corporación Mexicana de Cine (CMC) cerró en 1996. El gobierno recuperaba sólo una mínima parte. La United International Pictures (UIP) distribuía algunas cintas mexicanas pero las programaba en las peores épocas. Mientras que Videocine se había consolidado y desempeñaba un papel fuerte, pues también distribuía en el país las producciones de la Warner Brothers.

En 1998, la mayoría de las copias que eran exhibidas en México, se traían desde Argentina, Venezuela, Miami o Los Ángeles, lo cual puso en una situación difícil a la mayoría de los laboratorios y talleres mexicanos, provocando despido de personal, reducción de tiempos de trabajo y paros técnicos. Las empresas de doblaje fueron las únicas que se salvaron debido a tres razones: 1) podían doblar las películas infantiles, 2) doblaban películas que luego eran exhibidas en América Latina y, 3) a causa de la constante demanda de series dobladas para la televisión.

Ante el panorama anterior, se realizaron varios estudios y se propuso la creación de un fideicomiso para la promoción y fomento de la industria cinematográfica nacional. Es así como fue creado el *Fondo de Inversión y Estímulos para el Cine* (FIDECINE), cuyo fin es administrar los recursos y estímulos fiscales dirigidos a reactivar el cine mexicano, otorgando capital de riesgo, capital de trabajo, crédito o estímulos económicos a las actividades de realización, producción, distribución, comercialización y exhibición de cine nacional.

<< **Artículo 33.** Se crea un Fondo de Inversión y Estímulos al Cine, cuyo objeto será el fomento y promoción permanentes de la industria cinematográfica nacional, que permita brindar un sistema de apoyos financieros, de garantía e inversiones en beneficio de los productores, distribuidores, comercializadores y exhibidores de películas nacionales.

Para administrar los recursos de este fondo se constituirá un Fideicomiso denominado: "Fondo de Inversión y Estímulos al Cine" (FIDECINE).

**Artículo 34.** El Fondo se integrará con:

- I. La aportación inicial que el Gobierno Federal determine.
- II. Los recursos que anualmente señale el Presupuesto de Egresos de la Federación.
- III. Las aportaciones que efectúen los sectores público, privado y social.
- IV. Las donaciones de personas físicas o morales, mismas que serán deducibles de impuestos, en términos de ley.
- V. Los productos y rendimientos que generen las inversiones que realice el fiduciario del patrimonio fideicomitado.
- VI. El producto de los derechos que se generen por cinematografía conforme a la Ley Federal de Derechos, en su artículo 19-C, fracciones III y IV.
- VII. Las sanciones pecuniarias administrativas que se apliquen con motivo de esta ley.>><sup>142</sup>

<sup>142</sup> Cámara de Diputados. *Ley Federal de Cinematografía*, México, 5 de enero de 1999, pp. 39 y 40.

De acuerdo con la nueva Ley Federal de Cinematografía, habrá un Consejo Técnico encargado de evaluar todos los proyectos y otorgar los estímulos. Este Comité estará integrado por un representante de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público; uno del Instituto Mexicano de Cinematografía; uno por la Academia Mexicana de Ciencias y Artes Cinematográficas; uno del Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica de la República Mexicana, uno de los productores, uno de los exhibidores y uno de los distribuidores, a través de sus organismos representativos.

En el 2001 las principales empresas de producción cinematográfica eran: 1) Televisa, a través de Televisine, la cual estableció un convenio con la compañía Warner, 2) Estudio México Films, Nuvisión o Altavista, empresa de Carlos Slim con capital de Inbursa y, 3) otras pequeñas y medianas empresas, algunas de las cuales eran independientes. Hasta ese mismo año, el sector de la distribución estaba cubierto principalmente por las cadenas norteamericanas: 1) Warner-Televisine, 2) Columbia, 3) Buenavista-Tristar, 4) Twentieth Century Fox, 5) UIP y, 6) otras 14 pequeñas y medianas empresas. En la comercialización o venta de derechos en video, la empresa Videocine cerró y con eso se consolidó la compañía Blockbuster, la cual es filial de las productoras norteamericanas.

Los resultados de la aplicación de la nueva ley de cinematografía, según Víctor Ugalde<sup>143</sup>, fueron positivos y esto podía ser comprobado por medio de tres indicadores: 1) En el año 2000 fueron producidas 30 películas, lo cual en más de ocho años no llegaba a ese nivel; 2) En ese mismo año, con el 5% de estrenos, el cine mexicano capturó el 14% del tiempo de pantalla, con lo cual el rendimiento medio por película era el doble que las norteamericanas y; 3) Las empresas norteamericanas, al ver estos resultados, empezaron a disputarse el control de las cintas mexicanas. Sin embargo, en el 2001 el FIDECINE no había producido ni financiado ninguna película y se esperaba que comenzara a funcionar en el 2002. El sábado 24 de noviembre de 2001, salió la convocatoria del FIDECINE para participar y presentar proyectos cinematográficos, pero todavía no habían sido terminados los lineamientos y reglas de operación.

#### 4.2.2. EXHIBICIÓN CINEMATOGRÁFICA

En los últimos años, el sector de la exhibición ha crecido en condiciones favorables, rentables y de certidumbre para los inversionistas. Esto ha sido el resultado de la liberación de los topes a los precios de los boletos de entrada a los cines, liberación estipulada en la Ley Federal de Cinematografía de 1992. Es por eso que en nuestros días hemos visto una proliferación de más salas o multisalas cinematográficas. Sin embargo, lo anterior ha causado varios inconvenientes. Estas cintas son, en su mayoría, de origen extranjero, principalmente de factura norteamericana, y unos cuantos grupos nacionales y extranjeros han acaparado este sector<sup>144</sup>. Unido a lo anterior, los precios de los boletos resultan relativamente caros con respecto del poder adquisitivo de la mayor parte de los

<sup>143</sup> Ricardo Pablo Olivares. "Entrevista con Víctor Ugalde". *El impacto del Anteproyecto...*, México D.F., Viernes 30 de noviembre de 2001.

<sup>144</sup> "Dictamen de las Comisiones Unidas de Cultura y de Radio, Televisión y Cinematografía". En *Cámara de Diputados. Ley Federal de Cinematografía*, México, 5 de enero de 1999, p. 26.

espectadores, quienes prefieren suministrar sus necesidades básicas de comida y vestido que ir al cine.

En 1993 sólo había 1,415 salas cinematográficas en el país. En 1994 había 59 cadenas cinematográficas registradas en CANACINE. De estas agrupaciones, las más importantes eran Organización Ramírez con 330 pantallas, COTSA con 135, Cinematográfica Estrella de Oro con 69, Intercine con 40 y Cadena Real con 36. En 1993 se estrenaron 165 filmes norteamericanos en la ciudad de México, pero para 1997 esta cifra ascendió a 219, lo cual sumado a las coproducciones de habla inglesa, le daba al cine norteamericano un tiempo de pantalla del 84.13%. En 1997 el panorama cambió un poco y Organización Ramírez contaba con 650 salas, Cinemex con 130, Cinemark con 120, COTSA/Econocinemas con 106, Cinematográfica Estrella de Oro con 69, y la UIP con 34. Hasta octubre y diciembre de 1998, Organización Ramírez Cinemas contaba con 648 salas cinematográficas en operación, y planeaba construir otras 130 más, con lo cual calculaba llegar a las mil salas para el año 2000, esto según declaraciones del Director General de Operaciones de la misma cadena, Alejandro Ramírez Magaña.

Por eso, en el *Proyecto de Dictamen de Iniciativas de Reformas y Adiciones a la Ley Federal de Cinematografía*, del 11 de diciembre de 1998, se consideró lo siguiente:

- En lugar de prohibir o censurar la exhibición de filmes extranjeros, el Anteproyecto y la actual Ley Federal de Cinematografía contemplan el fortalecimiento del sector de la producción cinematográfica nacional, sin perjuicio de las otras partes interesadas. Se trata, en suma, de encontrar un equilibrio entre todos los sectores cinematográficos a través de un marco legal.
- Esta defensa del cine nacional se da en un escenario donde la globalización de la economía está teniendo uno de sus mayores impactos, donde, atendiendo sobre todo a las reglas, mandatos y exigencias del mercado mundial y el capital extranjero, las costumbres, valores, identidades y tradiciones son desvirtuadas, influidas y moldeadas por valores ajenos de nuestra realidad.
- El Anteproyecto de Reformas surge a raíz de la preocupación de personas interesadas en reactivar la industria cinematográfica mexicana, en especial el sector de la producción, pues hasta 1997 y 1998 se notaba una caída alarmante en el número de producciones cinematográficas nacionales y el marco jurídico resultaba obsoleto en la promoción y desarrollo del cine mexicano, así como en la distribución y exhibición del mismo.

Los tiempos de pantalla han sido considerados como un mecanismo de protección al cine nacional. De este modo se busca proteger y dar al cine mexicano condiciones similares a las del cine extranjero, tomando en cuenta sobre todo la *Ley Federal de Competencia Económica* y los acuerdos en materia de desregulación que México establece con otros países. Esto tiene como antecedente el artículo 2º, inciso XII, de la Ley Federal de la Industria Cinematográfica de 1949, donde quedaba determinado que la Secretaría de Gobernación, a través de la Dirección de Cinematografía, debía determinar el número de días que cada año las salas cinematográficas debían dedicar a la exhibición de películas de corto y largometraje. De igual manera, el mismo artículo establecía que por ningún motivo

el tiempo de exhibición para las películas mexicanas debía ser menor del 50% del tiempo total de exhibición en pantalla por cada salón cinematográfico. Como ya vimos, la anterior Ley Federal de Cinematografía de 1992 dio un duro golpe a la exhibición de películas producidas en México. En el artículo transitorio tercero de esta ley quedaba establecida una reducción gradual del tiempo en pantalla exclusivo para producciones mexicanas, el cual bajaba del 50% en 1993 al 10% en 1997.

<< Artículo Tercero [Transitorio]: Las salas cinematográficas deberán exhibir películas nacionales en un porcentaje de sus funciones, por pantalla, no menor al siguiente:

- I. A partir de la entrada en vigor de esta Ley y hasta el 31 de diciembre de 1993, el 30%;
- II. Del 1° de enero al 31 de diciembre de 1994, el 25%;
- III. Del 1° de enero al 31 de diciembre de 1995, el 20%;
- IV. Del 1° de enero al 31 de diciembre de 1996, el 15%; y
- V. Del 1° de enero al 31 de diciembre de 1997, el 10%. >><sup>145</sup>

¿Por qué el 30% de tiempo en pantalla para nuestro cine? ¿Es como protección y garantía en la recuperación de lo invertido, de desarrollo y solidificación de nuestro cine? Algunas personas nos dan sus razones:

<< La iniciativa de que se fije un 30% del tiempo en pantalla para la exhibición de cine mexicano es otro aspecto que ha levantado numerosos comentarios a favor y en contra. Mario Aguiñaga considera dicha iniciativa como algo muy adecuado dada la situación actual del cine en nuestro país, "donde el 95% de lo que se exhibe en las salas es producción estadounidense y de ésta sólo un 10% ofrece algo que valga la pena. Al público se le bombardea con películas malas, incluso más que las películas mexicanas malas, y desafortunadamente se le va condicionando para que cuando vea una cinta, digamos europea, le parezca lenta y aburrida debido a que su gusto está deformado. El cine de Estados Unidos podrá estar lleno de recursos y producción, pero eso no garantiza su calidad. Por ello es importante que una ley proteja a su cine. Todos sabemos que no hay cine más proteccionista que el estadounidense y es así en todo el mundo. Países como Francia, Italia y Alemania, entre otros, también contemplan en sus legislaciones lo del tiempo en pantalla porque buscan recuperar sus espacios en salas domésticas y en el ámbito internacional. Es increíble que en Estado Unidos no haya cine extranjero ni acceso a él, con excepción de algunas salas de arte. Nosotros al igual que estos países estamos buscando recuperar espacios y abrimos otros fuera del país. Ahora sabemos que en el extranjero se exhiben con resultados positivos, cintas como *El callejón de los milagros* y *Por sí no te vuelvo a ver*, entre las más recientes".>><sup>146</sup>

Sin embargo, en la nueva ley de cinematografía sólo pudo conseguirse un 10% del tiempo de exhibición para las películas nacionales, con el fin de proteger las cintas nacionales y garantizar su permanencia en la cartelera cinematográfica.

<sup>145</sup> Congreso de los Estados Unidos Mexicanos. *Ley Federal de Cinematografía*. México, 1992, p. 4.

<sup>146</sup> Laura Gómez. "Doblaje, distribución y cómo salvar la industria: Entrevista con Mario Aguiñaga". *Estudios Cinematográficos: Legislación Cinematográfica*. Mitl Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Octubre-Diciembre, 1998. Año 4, núm. 14, pp. 33 y 34.

<< **Artículo 19.** Los exhibidores reservarán el diez por ciento del tiempo total de exhibición, para la proyección de películas nacionales en sus respectivas salas cinematográficas, salvo lo dispuesto en los tratados internacionales en los cuales México no haya hecho reservas de tiempo de pantalla.

Toda película nacional se estrenará en salas por un periodo no inferior a una semana, dentro de los seis meses siguientes a la fecha en que sea inscrita en el Registro Público correspondiente, siempre que esté disponible en los términos que establezca el reglamento.>><sup>147</sup>

Sin embargo, no ha habido necesidad de aplicar dicho artículo, pues el cine mexicano se ha mantenido por arriba de este porcentaje: por ejemplo, en el año 2000 estaba en el 14%, y se esperaba llegar al 18% en el 2001. Lo que se tiene pensado es que al aumentar la producción de películas nacionales y que esta industria se fortalezca, entonces se pida al Congreso de la Unión el uso obligatorio y mínimo de ese 30% estipulado en el Tratado de Libre Comercio.

Una posible solución para incrementar el tiempo de pantalla para las producciones nacionales, propuesta por Jorge Sánchez<sup>148</sup>, sería el otorgar subvenciones o premios según el tiempo que los exhibidores dedicaran a la proyección de películas mexicanas, con lo cual se lograrían varias cosas:

- Proteger al cine mexicano contra la competencia desigual contra las producciones extranjeras, norteamericanas sobre todo.
- Evitar la producción de películas de baja calidad artística y técnica.
- Esto reeditaría en una mayor recuperación de lo invertido, mayor recaudación de ganancias y pago efectivo de costos, gastos y salarios a trabajadores.
- Se incrementaría la inversión en el sector productivo, pues existirían más garantías en el ámbito de la exhibición.
- Esto evitaría las tensiones en el sector de la exhibición, pues no se sentirían obligados a proyectar películas mexicanas.

### 4.3. EL DOBLAJE DE PELÍCULAS

Así pues, luego de una gran polémica surgida a partir de los espacios de análisis en el simposio *Los Que No Somos Hollywood*, la nueva Ley Federal de Cinematografía de 1999 optó por mantener igual el texto de la ley vigente hasta ese momento (*artículo 8º*), pues se buscaba preservar dos cosas: “1) la identidad lingüística de los mexicanos y, 2) la posibilidad que este sector de la industria cinematográfica se desarrolle en aquellos ámbitos donde las necesidades de la población lo hiciesen necesario”<sup>149</sup>. Este artículo fue redactado así debido a que considera que el público menor de siete años todavía no puede leer los subtítulos con la rapidez necesaria para comprender el argumento del filme.

<sup>147</sup> Cámara de Diputados. *Ley Federal de Cinematografía*. México, 5 de enero de 1999, p. 36.

<sup>148</sup> Jorge Sánchez. “Para proteger la industria”. *Estudios Cinematográficos: Legislación Cinematográfica*. Mitl Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC. Octubre-Diciembre, 1998. Año 4, núm. 14, p. 19.

<sup>149</sup> “Dictamen de las Comisiones Unidas de Cultura y de Radio, Televisión y Cinematografía”. En *Cámara de Diputados. Ley Federal de Cinematografía*. México, 5 de enero de 1999, p. 29.

<< **Artículo 8º.** Las películas serán exhibidas al público en su versión original y, en su caso, subtítuladas en español, en los términos que establezca el reglamento. Las clasificadas para público infantil y los documentales educativos podrán exhibirse dobladas al español.>><sup>150</sup>

De acuerdo con Víctor Ugalde<sup>151</sup>, el artículo 31 de la nueva Ley de Cinematografía beneficia a las empresas y actores de doblaje. Lo anterior fue hecho así para fomentar el empleo de los actores y empresas de doblaje mexicanos, así como garantizar un cierto nivel de calidad. Este artículo dice a la letra:

<< **Artículo 31.** Las empresas que promuevan la producción, distribución, exhibición y/o comercialización de películas nacionales o cortometrajes realizados por estudiantes de cinematografía, contarán con estímulos e incentivos fiscales que, en su caso, establezca el Ejecutivo Federal.

Asimismo, las que promuevan la exhibición en cine clubes y circuitos no comerciales de películas extranjeras con valor educativo, artístico o cultural, o las que realicen el copiado, subtítulaje o doblaje en territorio nacional, contarán con los estímulos e incentivos referidos en el párrafo precedente.>><sup>152</sup>

De igual forma, para asegurar que el doblaje de material extranjero fuera realizado en el territorio nacional y así conservar los modismos propios de nuestro país, fue creado el artículo 23 en la Ley Federal de Cinematografía:

<< **Artículo 23.** Con el fin de conservar la identidad lingüística nacional, el doblaje de películas extranjeras se realizará en la República Mexicana, con personal y actores mexicanos o extranjeros residentes en el país, salvo las disposiciones contenidas en convenios o tratados internacionales, y en los precisos términos del artículo 8º de esta ley.>><sup>153</sup>

Pero para elaborar el Anteproyecto, se analizaron varias propuestas y fue organizado el simposio *Los Que No Somos Hollywood*, el cual estuvo compuesto por 38 conferencias, con expositores de ocho países tales como: Argentina, Brasil, Canadá, Colombia, Cuba, España, Estados Unidos y México. Después de un largo análisis, en este simposio se concluyó lo siguiente acerca del doblaje:

<< Es consenso del simposio, que no debe permitirse la exhibición de películas dobladas, tal como lo establece la Ley actual. Se aclaró que esto no implica la prohibición de hacer doblaje del material permitido por la propia legislación.

Apoyando este punto de acuerdo se señalaron los siguientes aspectos:

<sup>150</sup> Cámara de Diputados. Ley Federal de Cinematografía. México, 5 de enero de 1999, p. 33.

<sup>151</sup> Ricardo Pablo Olivares. "Entrevista con Víctor Ugalde". El impacto del Anteproyecto..., México D.F., Viernes 30 de noviembre de 2001.

<sup>152</sup> Cámara de Diputados. Ley Federal de Cinematografía. México, 5 de enero de 1999, pp. 38 y 39.

<sup>153</sup> *Ibidem*, p. 37.

- Que es ingenuo pensar que los analfabetas del país tienen dinero para ir al cine, por lo que el doblaje de estas películas no llevaría a la gente al cine, sino su poder adquisitivo.
- Que las películas de todos los países deben ser conocidas en sus idiomas originales.
- Que el doblaje atenta contra los derechos autorales, agreden la obra artística y representan una desleal competencia.
- Que el doblaje distorsiona el idioma al adoptar palabras que no se ajustan a la sincronía original.
- El doblaje es un servicio a la industria de la cinematografía, de la que dependen considerablemente un mayor número de familias, de las que nadie se ha preocupado en los últimos años.
- Al hacer doblaje, se facilita la penetración cultural e ideológica norteamericana y no la nuestra.
- Con el doblaje, se beneficia desde el punto de vista económico, a la industria cinematográfica norteamericana.
- Que quienes defienden el doblaje, no mencionan que los países que lo admiten, cuentan con otros estímulos para el cine de su país.
- Que la Fox realizó una encuesta en México, y determinó que va a empezar a subtítular sus materiales, porque la gente no quiere ver cine doblado.>><sup>154</sup>

En este debate existen diversas posturas a favor y en contra del doblaje. Quienes lo defienden afirman que éste es necesario como instrumento de propagación de la identidad nacional y del idioma; lo conciben como una herramienta necesaria en la difusión y exhibición de películas o programas de televisión ante personas que no saben leer y/o no comprenden los subtítulos, y para aquellas personas que no entienden otra lengua aparte del castellano. De la misma forma aseveran que, para hacer doblaje, es necesario tener cierta creatividad para adaptar los diálogos y darles cierta intención; que quienes lo realizan dependen económicamente de él y que, al doblar producciones extranjeras, atraen y captan divisas para el país y, como consecuencia, contribuyen a la creación de empleos.

Lo anterior sirve como punto de debate, pues quienes atacan al doblaje mencionan que con esto se contribuye a una mayor penetración extranjera de tipo ideológico y cultural como puede ser: el imitar desde las costumbres, la manera de comportarse frente a determinados eventos y circunstancias, la forma de pensar, hasta la forma de vestirse. Además, sostienen que al hacer el doblaje de películas en otro idioma violan los derechos de autor pues realizan adaptaciones y cambian el argumento e intención originales de la obra. En España sucede algo parecido con la situación del cine y el doblaje.

<< Indudablemente, si en los filmes extranjeros no se usara nuestro idioma, el cine español no gozaría de la crisis crónica que contrajo desde tiempo inmemorial. La industria del doblaje acepta, aunque con poca disposición, la parte de culpa que puede achacarse a esta técnica cinematográfica pero, en ningún caso, admite ser diana de todos los males del cine español. Cuando nuestras películas han conectado con lo que el público demandaba, las taquillas han podido colocar un cartel de "completo".

<sup>154</sup> Cámara de Diputados, et al. Los Que No Somos Hollywood: memoria del simposio. LVII Legislatura. México, Impreso en los Talleres Gráficos de la Cámara de Diputados, 1998, p. 237.

Todos los expertos en el tema estarán de acuerdo en admitir que el doblaje no deja de ser una alteración del original. También convendrán en que el doblaje ha ayudado a bloquear la cultura políglota de la población: es una realidad que España está a la cola de los pueblos de Europa en lo que se refiere al conocimiento de lenguas extranjeras.>><sup>155</sup>

Por más esfuerzos y fuerza de voluntad puestos en el doblaje de una película a otro idioma, los nuevos diálogos no serán exactamente como los originales. Los diálogos o sonidos del filme original son únicos. Los diálogos y sonidos doblados pueden sustituir a aquéllos pero nunca serán iguales, pues las condiciones acústicas, espaciales, temporales, psicológicas y emocionales son distintas. Por otra parte, a través del doblaje o la postsincronización, la edición puede obtener más libertad e independencia con respecto de las imágenes y del sonido. Si los objetivos artísticos del guión lo exigen, sólo entonces deberá recurrir al doblaje para tal fin. Éste puede ser una herramienta usada a disposición del cine para dar realismo al argumento. De esta forma, el doblaje puede influir en la percepción sonora de un espacio y, de igual manera, modificar radicalmente los planos sonoros de un plano o escena cinematográficos. El director debe considerar lo anterior, así como respetar los planos audiovisuales y aprovechar las posibilidades que cada método le brinda.

Como vimos antes, por medio de los diálogos, las palabras y las voces, podemos identificar a cada uno de los protagonistas de un filme; podemos ubicar los espacios y planos sonoros de la película y las tomas. A través del tono, intensidad y volumen de su voz reconocemos sus emociones, sentimientos, dudas e incluso su nacionalidad. Con el doblaje todo eso puede ser alterado con un grado extremo, a tal magnitud que nuestra postura, percepción, ideas, ideología y reacciones sean totalmente distintas frente al filme original y el mismo filme doblado. Incluso con el *doblaje* es posible realizar películas de distintas nacionalidades y, en el proceso de postproducción, doblar sus voces al idioma deseado, esto es, a la lengua del país donde vaya a ser exhibida dicha producción. Para algunos, lo anterior representa una ventaja, una posibilidad o herramienta a disposición de la creatividad. Para otros, el doblaje y/o la postsincronización representan una opción poco válida, poco creativa.

<< La vocación realista de la palabra está condicionada por el hecho de que es un elemento de identificación de los personajes, en la misma medida que el vestuario, el color de la piel o la conducta general—y , por otro lado, un elemento exótico—; hay pues, una adecuación necesaria entre lo que dice un personaje y cómo lo dice, y entre su situación social e histórica. La palabra es sentido pero también tonalidad humana, y por esta razón el doblaje es una monstruosidad artística: Renoir suele decir que los culpables, de haber vivido en la Edad Media, habrían sido quemados por dar a un cuerpo una voz que no le pertenece. Lo hemos visto, respecto de las versiones dobladas de Rocco y sus hermanos o de El Gatopardo: es mucho menos arbitrario doblar a actores franceses al italiano que quitarle a un diálogo, mediante el doblaje, su color nacional específico, al respecto, no hay nada más catastrófico que el doblaje de las películas italianas, que las priva de su ritmo rápido y de la tonalidad musical que forman el encanto de la lengua de Dante, sin hablar de la incompatibilidad entre la

<sup>155</sup> Alejandro Ávila. La historia del doblaje cinematográfico. Barcelona, España. Editorial CIMS. 1997, (Libros de comunicación social), p. 20.

mímica gestual italiana y las palabras francesas, por ejemplo. El respeto a la lengua nacional es una elemental actitud de honestidad y, a la vez, una prueba de inteligencia dramática; el hecho de que los personajes hablen en su lengua materna acrecienta considerablemente la credibilidad de la historia y permite escenas impregnadas de un conmovedor simbolismo.>><sup>156</sup>

De este modo, algunos productores, directores, y actores mexicanos en ocasiones declaran que el doblaje afecta enormemente la producción cinematográfica mexicana: 1) Hipotéticamente, se dice que una de las causas de la crisis del cine mexicano, entre otras, es la producción del doblaje, con lo cual se reducen las posibilidades del cine nacional para competir con las producciones extranjeras. 2) Que el doblaje facilita la penetración ideológica, cultural, económica, moral y propagandista del cine extranjero, principalmente el norteamericano. 3) Que la crisis del cine mexicano puede deberse a la falta de productores, directores y guionistas interesados en participar, así como a la falta de una infraestructura y mecanismos apropiados.

Por otro lado, quienes están a favor de este proceso creen que el *doblaje* o la *postsincronización* puede ser un truco audiovisual de gran ayuda en la producción cinematográfica, evitando algunas pérdidas económicas cuando, por ejemplo, descubren ciertos errores técnicos de sonido, los cuales serían difíciles de realizar de nuevo, o sería difícil volver a las locaciones para repetirlos. Si el sonido de una toma, plano o escena es estropeado después del proceso de rodaje, o cuando este problema es perceptible en la edición y el montaje, entonces se puede recurrir al doblaje como una solución a tal problema.

<< En *Una tragedia humana* (1931), sustituí la voz del hombre que interpretaba el importante papel del juez en el famoso juicio. Este hombre no era un mal actor, pero demasiado tarde descubrí que su dicción revelaba un acento inconsistente con el carácter que se pretendía dar al personaje. [...] En lugar de sustituir al propio actor y herir sus sentimientos, reemplacé su voz, cosa que no fue evidente para nadie, a no ser para el actor, quien debe haber experimentado una sorpresa grande al verse abrir la boca y emitir palabras con una voz que no era la suya. A este proceso se le llama "*doblaje*" y se usa mucho.>><sup>157</sup>

Son varias las causas por las cuales ciertos sectores de la industria cinematográfica mexicana se oponían al doblaje de películas: 1) La defensa del derecho de autor con el fin de respetar la integridad intelectual de las obras; 2) permitir que el público conozca las versiones originales de las películas con diálogos en un idioma diferente del español y; 3) proteger al cine mexicano de la fuerte competencia con el cine extranjero. Estos sectores consideraban que, al doblar las producciones extranjeras, el público cautivo de películas en español desaparecería. Entonces las películas dobladas acapararían a ese público que no sabe o no puede leer rápidamente los subtítulos, lo cual daría mayores posibilidades de exhibición a las producciones extranjeras, y desplazando con ello a las películas nacionales.

<sup>156</sup> Marcel Martin. *Opus citatus*, p. 188.

<sup>157</sup> Josef von Sternberg. "La actuación en el cine y en teatro". \*Acting in Film and Theatre, en Harry M. Gedul (ed.), *Film Makers and Film Making*. Indiana University Press, Bloomington-Londres, 2ª edición, 1970, pp. 238-256. Traducción: Leticia García Urriza. Estudios Cinematográficos: La actuación en cine. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, CUEC-UNAM, Otoño, 1995. Año 1, núm. 4, p. 13.

Así, por ejemplo, Víctor Ugalde menciona que el doblaje sí afecta a la industria cinematográfica porque protege a la industria norteamericana al permitir que una inversión promedio de 40 millones de dólares compita en ventaja con una de un millón de dólares, pero también con algo más: el lenguaje en español.<sup>158</sup>

Así pues, podemos ver principalmente dos grupos antagónicos en la discusión generada por el Anteproyecto, aunque algunas veces coincidentes en la supervivencia, rescate, reactivación y desarrollo del cine mexicano: por un lado, quienes apoyaban las reformas a la Ley y, por otra parte, aquéllos que consideraban serían afectados por el Anteproyecto, como algunos distribuidores, exhibidores, empresas de doblaje y las productoras norteamericanas.

Una de las controversias surgidas en contra del anteproyecto puede ser ejemplificada de la siguiente forma: existía la preocupación de que, al ser prohibido el doblaje, muchos empleos y empresas de doblaje serían afectados y, en consecuencia, desaparecerían. Asimismo, con la limitación a la exhibición en salas cinematográficas de películas dobladas, los impulsores del Anteproyecto buscaban, entre otros objetivos, proteger la integridad lingüística de nuestro idioma, de nuestro país, así como evitar la penetración ideológica, lingüística y económica de las producciones extranjeras.

<< ¿Cuál es su opinión sobre el Anteproyecto de Reformas y Adiciones a la Ley Federal de Cinematografía presentado a la Cámara de Diputados?

Lo encuentro francamente negativo con respecto del doblaje, porque de ser aprobado tal y como está redactado actualmente, implicaría la desaparición de entre 70 y 80% de las empresas que trabajamos el doblaje en México.

Para empezar, considero que es muy mediocre la visión que considera al doblaje como el enemigo público número uno del cine mexicano. Pensar que si vemos a Schwarzenegger doblado al español se acabaría el cine mexicano, me parece una visión muy pobre de la cinematografía mexicana. Durante muchísimos años se manejó como ejemplo vivo de que el doblaje afectaba a las cinematografías locales al cine español, que se derrumbó estrepitosamente en los ochentas (de la misma manera que sucedió con todas las cinematografías locales); y sin embargo, en los noventas el cine español resurge de una manera muy importante, y la situación del doblaje sigue siendo exactamente igual a la que ha existido desde los cuarentas, cuando el dictador Franco llega al poder y determina que, por ley, es obligatorio doblar todas las películas exhibidas en España, para defender así la cultura hispana.

Hay otros países donde *se exige* el doblaje, como Italia, Francia, el Canadá francés y últimamente Argentina, porque se pretende conservar la pureza del idioma, evitando que se contamine con los lenguajes que se hablan en otros países; pero no existe ninguno donde *se limite* el doblaje, con excepción de México. Lo que es interesante es que, mientras en todos esos países se exige el doblaje para proteger la cultura, en

<sup>158</sup> Ricardo Pablo Olivares. "Entrevista con Víctor Ugalde". El impacto del Anteproyecto..., México D.F., Viernes 30 de noviembre de 2001.

México es exactamente al revés: se prohíbe el doblaje supuestamente para proteger nuestra identidad cultural.>><sup>159</sup>

Pero aquí pueden surgir y desarrollarse varias controversias. Desde diversos puntos de vista, el doblaje puede apoyar lo anterior, esto es, puede ser visto como una herramienta de reforzamiento del español y modismos mexicanos, pero también puede ser visto como un truco audiovisual que facilita la penetración del modo de vida y valores extranjeros, que garantiza la recabación de ganancias para los productores extranjeros al exhibir la cinta en un mayor número de salas cinematográficas, lo cual quita lugar a las producciones nacionales. En otras palabras, el doblaje puede ser visto como un medio de reforzamiento de nuestro idioma ante la invasión de obras extranjeras, como un recurso de gran utilidad en la exhibición de películas cinematográficas ante espectadores que no pueden leer o tienen problemas para ver los subtítulos, o puede ser visto como un síntoma de la desaparición de la industria cinematográfica mexicana y del predominio del cine extranjero en nuestro país.

Algunos argumentos están sustentados en juicios subjetivos, viendo al doblaje como algo de poco valor, un procedimiento de ventriloquía que atenta contra la integridad de la obra original, contra los derechos de autor; pero no existen, en algunos casos, argumentos sólidos pues se basan principalmente en aquéllo que no les gusta.

<< Mucha gente opina que *no le gusta* el doblaje. Creo que no es un asunto de gustos, sino de libertad: que en este país exista la libertad de comercialización, de modo que si yo quiero ver la versión subtitulada pueda hacerlo, y si yo prefiero la doblada, también tenga acceso a ella. Que sea el pueblo el que decida lo que quiere ver y cómo lo quiere ver: eso es algo que está consagrado en la Constitución.

En 1998, inmersos en un país que está buscando la democracia, nos parece injusto que unos cuantos elaboren una ley que favorece a unos cuantos. Hay 95 millones de mexicanos, y no se trata de si les gusta o no, sino de si realmente pueden tener acceso a un material que por el hecho de venir en otro idioma con subtítulos está totalmente fuera de sus posibilidades. Y no sólo hablo de la proporción de analfabetas totales, sino también del analfabetismo funcional, el de aquellos que supuestamente leen, pero no con la velocidad suficiente para disfrutar al mismo tiempo de la película.

[...] La Ley de 1992 se creó para dar vida a la exhibición, que se estaba muriendo, y efectivamente tras su promulgación presenciamos un *boom* de la exhibición (contamos con cines de la talla de París o Nueva York), pero exclusivamente en las grandes ciudades. En las ciudades medianas y pequeñas no hay salas, las que había se murieron, después de que el cine había sido durante décadas el espectáculo del pueblo. Y esto se debe a que los exhibidores no cuentan con suficiente material para llenar sus salas.>><sup>160</sup>

Lo que causaba preocupación era que la limitación que proponía el artículo 8º del Anteproyecto, y ahora Ley, se extendiera no sólo al sector de la exhibición cinematográfica, sino a la televisión. Las empresas de doblaje sostenían que su actividad era y es legal y que,

<sup>159</sup> Flavio González Mello. "Analfabetismo y doblaje: Entrevista con Patricia Millet". Estudios Cinematográficos: Legislación Cinematográfica. Mitl Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Octubre-Diciembre, 1998. Año 4, núm. 14, p. 35.

<sup>160</sup> *Ibidem*. pp. 35 y 36.

reconocido el derecho de ejercer cualquier profesión lícita en el artículo 5° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, entonces podían trabajar en el doblaje de películas cinematográficas aunque a muchas personas no les agradara su trabajo.

<< Por otra parte, consideramos que restringir el doblaje es injusto para los exhibidores, puesto que si se permite para todos los demás medios, ¿por qué, entonces, se prohíbe para la pantalla grande? Se nos ha dicho que la pantalla grande tiene mucha más penetración cultural, pero nuestro punto de vista es todo lo contrario: la televisión es un medio mucho más penetrante. Además, la iniciativa de reformas no sólo habla de la pantalla grande, sino de todos los medios de difusión conocidos y por conocer, y esto es lo que a las empresas de doblaje definitivamente nos arruinaría. La definición que propone de lo que es obra cinematográfica es tan amplia que abarcaría, por ejemplo, la grabación de un partido de fútbol; y aunque permita el doblaje de películas expresamente producidas para televisión, esa cantidad de material no sería suficiente para la sobrevivencia de nuestra industria.>><sup>161</sup>

El porcentaje de material audiovisual que las empresas de doblaje mexicanas doblan exclusivamente para la televisión va del 60 al 70%, y algunas veces más. De acuerdo con Ernesto Lezama<sup>162</sup>, el doblaje afecta en mayor medida a la industria de la televisión que al cine pues las televisoras nacionales, como el caso de Televisa y Televisión Azteca, prefieren comprar una producción hecha en el extranjero y luego doblarla, pues resulta más barato, que producir sus propios programas y series. Asimismo, a las empresas de televisión les conviene seguir exhibiendo series antiguas pues con eso pagan muy poco dinero y, al mismo tiempo, ganan mucho a través de la venta de horas y espacios en televisión.

<< ¿Qué proporción de lo que ustedes doblan está producido específicamente para la televisión?

Entre el 60 y el 70%, tal vez hasta más. Y en cuanto a las películas producidas específicamente para niños, a nivel mundial, estamos hablando de un 15 a 20%, cantidad que tampoco es suficiente para que las empresas de doblaje puedan vivir. Mi empresa se ha dedicado mayoritariamente al doblaje de películas para niños; durante casi 40 años hemos doblado para Walt Disney. Pero casi todas las otras empresas probablemente tronarían definitivamente. Todo el doblaje para la pantalla grande (que es un trabajo mucho más fino y tardado que el que se hace para la televisión) lo hemos hecho en México dos o tres estudios. No más.

Incluso en el primer anteproyecto está prohibido doblar, nos consideraban como un giro negro, y nosotros sí pusimos en grito en el cielo, porque nada más faltaba: ¡nosotros estamos haciendo un negocio lícito! Somos una industria que tiene ya 50 años. contamos con la mejor tecnología del mundo y se nos reconoce a nivel internacional como el país que produce el mejor doblaje del mundo entero.>><sup>163</sup>

<sup>161</sup> Ibidem, p. 36.

<sup>162</sup> Ricardo Pablo Olivares. "Entrevista con Ernesto Lezama (actor)". El impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la Industria de Doblaje de Películas en México (1998). México D.F., Viernes 2 de noviembre de 2001.

<sup>163</sup> Flavio González Mello. *Opus citatus*, p. 36.

El doblaje en México, sea reconocido como industria o como un conjunto de empresas, facturó en 1998, según Patricia Millet, unos 17 millones de dólares y sostenía 1,600 empleos o familias mexicanas. De 1988 a 1998 había crecido un 17% anual, y atraía divisas al país en un 96 ó 97%, pues la mayor parte del trabajo, facturado en dólares, era realizado para compañías extranjeras.<sup>164</sup>

Por el contrario, Víctor Ugalde da un argumento contrario en esto de la captación de divisas. Él afirmaba que ese era uno de los argumentos de las empresas y actores de doblaje, pero necesitaba de un análisis más exhaustivo.

<< Eso es un argumento falaz por las siguientes causas: El 80% del material que se dobla es extranjero traído para transmitirlo por televisión. Este material lo compran empresas televisoras para no producir programas de televisión mexicana. Entonces, lo que esto genera es una salida de divisas, porque cada vez que compras un capítulo en Estados Unidos te cuesta, por ejemplo, \$3,000 dólares. Son \$3,000 dólares multiplicados por 52 semanas da un total de \$156,000 dólares al año. Eso genera fuga de divisas. El valor agregado para esos 52 programas doblados sería, por ejemplo, \$100 dólares. A los actores les pagan aproximadamente \$25 pesos por loop o personaje. No creo que les paguen más a los actores quienes tienen que hacer 5 personajes para sacar el día. Ese dinero lo paga la compañía de doblaje. ¿Dónde está la captación de divisas? Hubo una gran fuga por traer programas y no hubo captación.

Ellos decían que había captación de divisas porque Walt Disney venía a doblar sus películas. Esta compañía sí cuidaba mucho la calidad del doblaje. En lugar de dos días, se tardaban una semana. A Televisa le vale doblar pésimamente pues tiene al público cautivo con los canales 2,4,5 y 9. En su caso, Walt Disney puede pagar no \$100 sino \$1,000 dólares. Entonces, traer divisas significa que una casa productora de Nueva York o Los Ángeles trae \$1,000 dólares a pagar. Esto es falso, porque ellos exhiben las películas aquí, y de lo que obtienen en taquillas mexicanas se pagan esos \$1,000 dólares. ¿Dónde están las divisas que captan? Nosotros las mandamos para allá.

A las empresas de televisión les gusta doblar porque tienen un pequeño problema: Tienen que llenar 24 horas de programación por 365 días. Para hacerlo se necesita mucho dinero, y lo más barato es traer programas y doblarlos. El costo de un programa en México es de \$30,000 a \$60,000 pesos, y son baratos. Por el contrario, comprar un programa de media hora en el mundo viene desde regalado hasta \$100 dólares. Sólo por los muy famosos se paga \$400 dólares. Con eso compro un programa que ya está probado en el mundo, que no hay riesgo porque no me presentaron un guión y ya puedo programarlo. En cambio, si quiero producir, me va a salir muy caro, en unos \$6,000 dólares y con riesgo de un fracaso. Así, las empresas de televisión son las defensoras del doblaje porque no quieren producir. Saben que siempre hay un público cautivo. Por eso también hay que reformar la ley de radio y televisión para pedir que exista un porcentaje de producción nacional en televisión.>><sup>165</sup>

Otro argumento subjetivo es decir que el doblaje mexicano es el mejor del mundo. Esto es relativo pues aquí intervienen juicios e interpretaciones que pueden parecer poco

<sup>164</sup> Ibidem, p. 36.

<sup>165</sup> Ricardo Pablo Olivares. "Entrevista con Víctor Ugalde". El impacto del Anteproyecto.... México D.F., Viernes 30 de noviembre de 2001.

objetivos y sí muy absolutos. Es difícil pensar que una persona o grupo de individuos hayan visto todos los doblajes hechos alrededor del mundo y que, después de largos y objetivos análisis, concluyan que el doblaje mexicano es el mejor del mundo. Además, aún no se sabe de alguna organización internacional que haya otorgado premios a las empresas mexicanas de doblaje, donde reconozca su trabajo como el mejor del mundo.

<< ¿Cómo se expresa este reconocimiento? ¿En premios, en la clasificación de alguna revista especializada?

No. El reconocimiento se refiere al producto que se hace para la pantalla grande, como *Anastasia*, y proviene de las personas especializadas en doblaje, que nos han mandado cartas o nos lo han dicho. Por ejemplo: *El libro de la selva* es la única película de Walt Disney de la que sus mismos productores han reconocido que la versión doblada al español (que hicimos aquí, en mi empresa) es mejor que la original; lógicamente, estamos hablando de unos superactorazos: Tin-Tan, Luis Manuel Pelayo... en fin, toda una pléyade de actores. Así que cada vez que Disney saca un nuevo tiraje de esta película, menciona que es la única de sus películas que es mejor doblada que en su versión original.>><sup>166</sup>

Hay quienes sostienen, como Patricia Millet<sup>167</sup>, que con el doblaje se exporta la cultura y modismos mexicanos a otros países, latinoamericanos principalmente, pues muchos de los filmes que aquí son doblados, luego son exhibidos en aquellos países.

<< Otro factor: el español neutro que se habla en México ha tratado de ser copiado en toda la América Latina de habla hispana, así que además nos hemos convertido en exportadores de la cultura nacional. Además de un acento neutro, el doblaje mexicano se ha especializado en desarrollar un lenguaje también neutro en cuanto a las acepciones de los términos, para que pueda ser aceptado en todo los países de habla hispana sin que aparezcan palabras que sean mal vistas en otras regiones de América Latina.

¿Este español neutro no entra en contradicción con el argumento de que el doblaje defiende nuestra identidad cultural?

No, porque nosotros no desarrollamos un español neutro, sino que el español de México es por sí mismo el más neutro de todos los que se hablan; es el más suave que existe, el que menos subraya ciertos sonidos, a diferencia de lo que sucede, por ejemplo, con la pronunciación fuerte de la "s" y la "j" en España, o de la "ll" en Argentina, o con las consonantes que se comen en ciertos países del Caribe. Por eso creció tanto el doblaje en nuestro país: es más aceptado en otros países.>><sup>168</sup>

El doblaje de películas, según Iván Trujillo, no es una parte fundamental de la industria cinematográfica mexicana; si fuera permitido o prohibido no ayudaría ni afectaría al cine mexicano.

<sup>166</sup> Flavio González Mello, *Opus citatus*, p. 36.

<sup>167</sup> *Ibidem*, pp. 36 y 37.

<sup>168</sup> *Ibidem*.

<< “Me parece bien que no se apruebe el doblaje para las cintas exhibidas en los cines. Considero errónea la suposición de que permitiendo el doblaje se va a reactivar la industria. México de alguna manera ha sido privilegiado por poder ver las obras originales, y los subtítulos son un buen invento para ello. Pero también creo que si las películas se doblaran, eso no impactaría demasiado en la producción en español. Además, el doblaje no representa una parte importante, económicamente hablando, para la industria cinematográfica. Por otro lado, el argumento de que el nivel educativo del público mexicano no le permite leer rápido los subtítulos nos conduce a pensar que este nivel debería elevarse, pero ése es un problema que no tiene por qué estar en esta Ley y que corresponde a otro artículo de la Constitución. A propósito, me sorprende que en Italia exista una lucha por tratar de que se proyecte cine sin doblaje y una buena parte de la industria y el público se oponen a que eso suceda. Sabemos que en España y en Italia el doblaje fue una forma de censura muy eficaz en su momento. Desde este punto de vista nosotros estamos acostumbrados a ver cine con subtítulos”.

En cuanto al argumento de que el doblaje es un atentado contra el derecho de autor porque deforma la obra no presentándola en su formato original, comenta que “podría estar de acuerdo con esa posición, pero también es cierto que en la industria cinematográfica estadounidense los autores no se preocupan demasiado porque su película se vaya a doblar. Es cierto que el doblaje deforma una obra, pero también es cierto que una película se deforma cuando no se escucha bien el sonido o la sala está en mal estado. Como archivo filmico nosotros buscamos defender la conservación y preservación de una película en la forma en que fue concebida originalmente y que nuestras salas cuente con lo necesario para hacerlo.>><sup>169</sup>

Otro argumento en contra del doblaje es el siguiente: Que el doblaje daña los derechos de autor y destruye la integridad de la obra original de los creadores extranjeros. Puede ser que la intención sea buena, pero el planteamiento anterior puede ser interpretado de diversas maneras. ¿Qué autores? ¿Extranjeros? Este argumento puede ocasionar una confusión, dando a entender que quienes buscan la protección del cine mexicano también se preocupen por la situación e integridad de la obra original de autores y cineastas extranjeros, sobre los intereses y derechos de sus compatriotas.

De esta manera, una de las conclusiones del simposio *Los Que No Somos Hollywood* fue que las películas dobladas deben ser conocidas en sus versiones originales porque son expresiones artísticas únicas con muchos matices y variantes. Víctor Ugalde cree que de esta forma se puede conocer la diversidad de las manifestaciones culturales del mundo pues con el doblaje todo eso se pierde. Asimismo, piensa que al ser dobladas las cintas, la población tiene menos contacto con culturas extranjeras y más problemas en el aprendizaje de idiomas, pues no se familiariza con ellos.<sup>170</sup>

También en este punto, los subtítulos pueden ser considerados como una deformación de la obra original, pues la traducción es una transformación de la idea original, una

<sup>169</sup> Laura Gómez. “Reactivar la industria más allá de la ley: Entrevista con Iván Trujillo”. *Estudios Cinematográficos: Legislación Cinematográfica*. Mitl Valdez Salazar (director). Trimestral. México. CUEC. Octubre-Diciembre. 1998. Año 4. núm. 14, pp. 42 y 43.

<sup>170</sup> Ricardo Pablo Olivares. “Entrevista con Víctor Ugalde”. *El impacto del Anteproyecto...*, México D.F., Viernes 30 de noviembre de 2001.

interpretación hecha en otros códigos. Igualmente, los subtítulos sólo contienen las ideas principales, las frases y palabras clave de los diálogos, pues de lo contrario sería difícil leer todos los diálogos o exigiría una mayor velocidad de lectura por parte del espectador, y algunos espectadores leen muy despacio o tienen problemas de visión para ver los objetivos lejanos o pequeños.

<< También es injusto exhibir la película en la versión con subtítulos en español, puesto que implica una deformación de la obra original, pues la mayoría de veces los subtítulos no concuerdan con lo que se está diciendo en la pantalla, a veces por errores y a veces porque las dos líneas no alcanzan para transcribir a nuestro idioma todo lo que se está diciendo, y a esa velocidad. Para transcribir exactamente todo lo que se está diciendo en la pantalla se necesitaría poner más renglones, y entonces se requeriría de una velocidad de lectura aún mayor.>><sup>171</sup>

#### 4.4. DOBLAJE Y DERECHOS DE AUTOR

Podemos entender por *Derecho* a la agrupación de leyes, así como la facultad otorgada por la ley. Puede ser el conjunto de reglas, preceptos y principios que rigen las relaciones humanas en toda sociedad civil. El derecho tiene tres preceptos principales: vivir honestamente, no dañar a nadie, y dar a cada uno lo suyo. Asimismo, tiene tres objetos: las personas, las cosas y las acciones. Así pues, el *Derecho de Autor* es definido en su ley correspondiente de la siguiente forma:

<< Artículo 11: El derecho de autor es el reconocimiento que hace el Estado en favor de todo creador de obras literarias y artísticas previstas en el artículo 13 de esta ley, en virtud del cual otorga su protección para que el autor goce de prerrogativas y privilegios exclusivos de carácter personal y patrimonial. Los primeros integran el llamado derecho moral y los segundos, el patrimonial.>><sup>172</sup>

De acuerdo con Leopoldo Aguilar<sup>173</sup>, el *patrimonio* está compuesto por derechos *patrimoniales* y *extrapatrimoniales*. Para diferenciarlos, el autor afirma que sólo son parte del patrimonio aquellos derechos valorizables en dinero. De esta forma, los derechos de autor, como las propiedades intelectuales o incorporales, son valorizables en dinero pues, mediante determinadas sumas de dinero se pueden ceder los derechos de obras literarias, artísticas, musicales, audiovisuales, inventos, etcétera. Por lo tanto son derechos de índole patrimonial. Por otra parte, estos derechos patrimoniales deben ser reales o personales. Un *derecho real* consiste en un poder de carácter jurídico, parcial o total, sobre una cosa con el fin de aprovechar los beneficios económicos generados por la misma. Por otra parte, el derecho personal "es una facultad que una persona llamada acreedor, puede ejercitar en contra de otra persona llamada deudor, para obligarla a que efectúe en su favor una prestación o para obligarlo a una abstención"<sup>174</sup>. La diferencia entre estos dos tipos de derecho, es que en el derecho personal el sujeto pasivo está determinado específicamente, o sea, el deudor y sus causahabientes. En el derecho real el sujeto pasivo es indeterminado y

<sup>171</sup> Flavio González Mello. *Opus citatus*, p. 36.

<sup>172</sup> Ley Federal del Derecho de Autor: artículo 11. <http://www.cddhcu.gob.mx/leyinfo/122/12.htm>

<sup>173</sup> Leopoldo Aguilar Carvajal. *Segundo Curso de Derecho Civil*. México. Editorial Porrúa. 1980, p. 189.

<sup>174</sup> *Ibidem*, p. 190.

universal. Los *derechos de autor* son derechos reales pues, aunque es aplicable a cosas incorpóreas como son las ideas, el titular aprovecha los beneficios económicos de su obra, de forma exclusiva. Asimismo, el inventor o titular posee la obligación negativa de los derechos reales, o sea, puede prohibirle a los demás de abstenerse de usar el objeto del derecho.

El *derecho de autor* protege las obras o creaciones formales y no las ideas contenidas en aquellas. La obra es entendida como la expresión personal de la inteligencia humana la cual desarrolla un pensamiento que se manifiesta en una forma perceptible, original, novedosa e individual. De esta forma, el derecho de autor protege la forma representativa, la exteriorización del pensamiento en obras concretas, las cuales pueden ser reproducidas, representadas, ejecutadas, difundidas, exhibidas, radiodifundidas, etc. La obra es la que queda protegida, sea forma sensible o expresión formal, y no las ideas contenidas en ella pues una misma idea, un tema o pensamiento pueden ser tomados infinidad de veces para crear una ilimitada cantidad de obras distintas. Así es reconocido el conjunto de elementos que conforman la obra (tema, conceptos, sistema, estilo literario, vocabulario, etcétera), y que determinan la individualidad de la misma.

Así pues, el autor posee los derechos exclusivos, de carácter patrimonial, para publicar, difundir y reproducir su obra, así como los derechos de carácter personal.

<< La protección de las obras está sujeta a los siguientes criterios generales:

- el derecho de autor protege las creaciones formales y no las ideas;
- la originalidad (o individualidad) es condición necesaria para la protección;
- la protección no depende del valor o mérito de la obra, de su destino o de su forma de expresión;
- la protección no está sujeta al cumplimiento de formalidades.>><sup>175</sup>

El derecho de autor otorga las siguientes facultades exclusivas al creador de una obra intelectual: 1) *Facultades de carácter personal*, las cuales se refieren a la tutela del autor con respecto de su obra, con el fin de garantizar los intereses intelectuales que forman parte del *derecho moral* y; 2) *Facultades de carácter patrimonial*, las cuales están relacionados con la explotación de la obra para obtener un beneficio económico. Estas facultades conforman el *derecho patrimonial*.

**Derecho Moral:** El *derecho moral* es de carácter extrapatrimonial y es de duración ilimitada. Está compuesto por el derecho del creador a divulgar su obra o a reservarla en su intimidad; el derecho a que la paternidad intelectual sobre su creación sea reconocida; el derecho a la integridad y el respeto de su obra, en su forma original, y sin cambios cuando es difundida; el derecho de arrepentimiento o de retracto, cuando cambie de opinión y; el derecho a retirar su obra del comercio. Así, las facultades o derechos de carácter personal del autor son los siguientes: 1) saber o conocer las condiciones en las cuales su obra es utilizada o difundida, 2) el respeto de la integridad de la obra y, 3) el reconocimiento de su paternidad intelectual, así como a permanecer anónimo o usar un seudónimo. En otras

<sup>175</sup> Delia Lipszyc. *Derecho de autor y derechos conexos*. Argentina. UNESCO. CERLALC. ZAVALA, 1993. pp. 61 y 62.

palabras, el derecho moral es el derecho a la paternidad intelectual y a la integridad de la obra.

**Derecho Patrimonial:** El *derecho patrimonial* otorga al creador la facultad o derecho a explotar económicamente su obra, ya sea por sí mismo o autorizando a otros. Este derecho está limitado o sujeto a excepciones y es de duración limitada. Esta facultad puede ser:

- Reproducción de la obra: En forma material como por edición, reproducción mecánica u otro formato o soporte material.
- Comunicación pública de la obra: Puede ser de forma no material, por medio de la representación y la ejecución pública, emisiones de radio o televisión, exhibición cinematográfica, etc.
- La transformación de la obra: Por medio de la traducción, adaptación, arreglo musical, etc.

En suma, la diferencia entre el *derecho de propiedad* y el *derecho de autor* es la siguiente: mientras el primero es aplicada a las cosas materiales, el segundo es un derecho exclusivo sobre una obra o un bien de carácter inmaterial, y el cual es valioso en sentido económico. A este respecto, según Josef Kohler, quien elaboró la teoría del derecho sobre bienes inmateriales, el derecho de autor sólo tiene naturaleza patrimonial, pues nació con el fin de proteger los intereses patrimoniales de los creadores, así como sus facultades exclusivas para reproducir, representar y ejecutar su obra con el fin de obtener beneficios económicos.

#### 4.4.1. SISTEMA ANGLOSAJÓN Y SISTEMA LATINO

Según la autora Delia Lipsyc, en los países de tradición jurídica angloamericana, o de *Common Law*, el derecho de autor es llamado *Copyright* o *Derecho de copia*. Bajo tal denominación, todas aquellas actividades de explotación de la obra a través de su reproducción quedan reconocidas y protegidas.

En los países de tradición jurídica continental europea o latina, se creó la denominación *Derecho de autor*, la cual se refiere al creador o sujeto del derecho y, en su conjunto, a todas sus facultades reconocidas. Además de esta expresión, existen las denominaciones: 1) *propiedad literaria y artística* y, 2) *propiedad intelectual*.

Según esta autora, Delia Lipsyc, el *copyright* es más limitado en comparación con el derecho de autor del sistema latino en cuanto al reconocimiento de los derechos subjetivos del creador, pero va más allá de este reconocimiento de las obras de creación y protege también a las grabaciones sonoras o fonogramas, emisiones de radio, televisión y por cable. Asimismo, puede reconocer también aquellos bienes que no son obras de creación. Así pues, el *copyright* reconoce y protege los derechos originados en actividades técnicas y organizativas—no necesariamente de naturaleza autorial. Por ejemplo, tales actividades pueden ser desempeñadas por los productores de fonogramas y de películas, organismos de radio y de televisión, editores de obras impresas, etc.

En la tradición jurídica latina, originada en los *Decretos de la Asamblea Constituyente de la Revolución Francesa*, el derecho de autor se origina en el acto de creación. De acuerdo con esta tradición, el derecho de autor es personal e inalienable del *autor-persona física*, y faculta a éste a controlar sus obras de creación. El objeto del derecho de autor es la creación intelectual con individualidad y originalidad.

Con excepciones, en el sistema latino la fijación de la obra sobre un soporte material no es una condición previa para ejercer la protección. Sin embargo, en el sistema angloamericano, las obras deben estar fijadas en un soporte material, escrito o por cualquier otra forma, para ser protegidas por el *copyright*. Además, en el Reino Unido, se entiende por *fecha de creación de la obra* la fecha en la cual la misma fue fijada.

En el sistema angloamericano, cuando varias personas crean determinadas obras, las cuales formarán parte de otra obra, quien es considerado como el titular del derecho de autor es el empleador. Por el contrario, en el sistema latino el titular originario del derecho de autor es la persona física que creó la obra.

También en esto surgen algunas controversias, por ejemplo, Víctor Ugalde dice que en el sistema de derecho de autor anglosajón, el productor puede despojar al autor de algunos derechos por medio de un contrato. Así, el productor o la persona que organiza la producción de una película queda reconocido, a través de un convenio y no por la ley, como autor de la obra, lo cual le permite recabar las regalías generadas por la exhibición del filme en salas cinematográficas.<sup>176</sup>

#### 4.4.2. OBRAS DERIVADAS

Son aquellas obras, basadas en una creación preexistente, que presentan originalidad en su composición y expresión. En otras palabras, la *obra derivada* es una transformación de otra producción preexistente, pero es también una obra diferente, original.

El derecho de autor protege estas obras sin perjuicio del autor de la producción original. Pero para utilizar una obra derivada es necesario contar con la autorización del autor de la obra preexistente y el de la obra derivada. Cuando la obra original es privada, sólo el autor o autores de la misma deben autorizar la elaboración de la creación derivada. Por el contrario, si la obra preexistente es de dominio público entonces no es necesario autorizar el derecho de transformación para elaborar una producción derivada, pues este derecho sólo es reconocido en el derecho patrimonial del autor.

Así pues, se concluye que todas las obras de esta clase son creaciones compuestas pues incorporan una obra anterior, donde el autor de esta última no participa. Podemos decir que son obras derivadas las adaptaciones, las traducciones, las actualizaciones, las antologías, los resúmenes, los extractos y, en resumen, la transformación de una obra anterior que da lugar a una creación diferente y original.

<sup>176</sup> Ricardo Pablo Olivares. "Entrevista con Víctor Ugalde". *El impacto del Anteproyecto...*, México D.F., Viernes 30 de noviembre de 2001.

### 4.4.3. COAUTORÍA

Una obra de *coautoría* es aquella en la cual participan diversos autores quienes, de forma separada o conjunta, crean sus aportes sean éstos del mismo género o diferente, para integrarlos en una unidad y, por ende, explotarlos en conjunto.

En la coautoría podemos encontrar a las *obras en colaboración* como pueden ser las creaciones musicales con letra, las dramático-musicales, las películas cinematográficas y otras obras audiovisuales. También están comprendidas las obras colectivas como son los diccionarios, enciclopedias, diarios, revistas, compilaciones y repertorios de jurisprudencia. Las *obras compuestas*, como las traducciones, adaptaciones y otras transformaciones en general, por ser creaciones basadas en una obra preexistente y sin la colaboración del autor de esta última, no entran en el apartado de la coautoría.

**Obras en Colaboración:** Cuando dos o más personas trabajan bajo una inspiración u objetivo común, de forma separada o en reunión, pero tomando en cuenta sus contribuciones o dirigiendo sus creaciones o aportes a una obra, una unidad específica, entonces pueden realizar una obra en colaboración.

De acuerdo con Delia Lipszyc<sup>177</sup>, la obra en colaboración es *perfecta* cuando los autores trabajan de forma tal que es difícil especificar cuál es la aportación de cada uno de ellos. Por el contrario, la obra es *imperfecta* cuando las contribuciones son fácilmente identificadas y separadas sin alterar la naturaleza de la creación.

Todos los coautores de una obra en colaboración tienen derechos sobre la obra y, por tanto, para modificarla y/o difundirla es necesario tener el consentimiento de todos estos colaboradores o de la mayoría de ellos. Los coautores deben ejercer sus derechos de acuerdo común para la utilización de la obra y, si uno de los autores se rehúsa a la explotación de la misma, debe justificar su consentimiento y sus motivos, como sucede en España. Si este es el caso, entonces se recurre a una resolución jurídica.

Cuando la obra de colaboración es imperfecta, la explotación de todas las partes o aportes puede ser realizada por separado, siempre y cuando no perjudique a la unidad.

**Obras Colectivas:** Se habla de una obra colectiva cuando una persona física o jurídica reúne y coordina las contribuciones personales de varios autores para elaborar una creación única y autónoma, editarla y divulgarla bajo su nombre.

Generalmente las obras colectivas son las enciclopedias, los diccionarios, las compilaciones, los repertorios de jurisprudencia, algunas bases de datos y los programas de computación "*muy complicados desarrollados por grandes empresas, con la participación, en forma conjunta o sucesiva y en grados diferentes, de muchos analistas*".

<sup>177</sup> Delia Lipszyc. *Opus citatus*, pp. 130 y 131.

La diferencia entre una obra colectiva y una obra en colaboración es que en aquella la persona física o jurídica es reconocida como el impulsor y coordinador de las contribuciones autorales, así como de la publicación y edición de la misma. De esta forma, algunas legislaciones otorgan la titularidad originaria a esta persona, sea física o moral.

#### 4.4.4. OBRAS AUDIOVISUALES

Las obras audiovisuales pueden ser aquellas creaciones conformadas por una sucesión de imágenes, con o sin sonorización incorporada, las cuales necesitan de aparatos de proyección o cualquier otro aparato ideal para realizar su exhibición y comunicación pública de la imagen y del sonido, con independencia de la naturaleza de los soportes materiales de tales creaciones. En el artículo 94, capítulo III, de la Ley Federal del Derecho de Autor, podemos encontrar la siguiente definición:

<< **Artículo 94:** Se entiende por obras audiovisuales las expresadas mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, que se hacen perceptibles, mediante dispositivos técnicos, produciendo la sensación de movimiento.>><sup>178</sup>

En tratados, leyes y documentos de carácter internacional es comúnmente usada la expresión *obras audiovisuales* para referirse a todas las obras cinematográficas y/o aquellas obras expresadas por un proceso semejante al de la cinematografía<sup>179</sup>, o sea, aquellas creaciones conformadas por secuencias animadas de imágenes, con o sin sonorización. Asimismo, esta expresión es utilizada para designar a todas aquellas producciones con ciertos elementos decisivos de éstas, no tomando en consideración el proceso técnico usado en la fijación ni el destino para el cual fueron realizadas, como pueden ser las salas cinematográficas, la radio o la televisión. De tal manera, la expresión *obras audiovisuales* abarca a las *obras videográficas* y las *obras radiofónicas*. Esta definición no toma en cuenta el género dramático, ni la duración, ni el procedimiento de fijación empleado, ni el soporte material empleado ya sea celuloide o videocinta electrónica, ni tampoco si es silente o sonora, o incluso que no esté fijada, como sucede con las presentaciones en vivo por radio o televisión.

<< Los términos film (o filme) y película cinematográfica son corrientemente utilizados como sinónimos de obra cinematográfica aunque también aluden al soporte material de esta última, que no existe como tal hasta tanto no sea fijada sobre una película impresionable, apta para esa finalidad.

La obra cinematográfica fijada por un procedimiento fotomagnético que es objeto de posterior reproducción por un procedimiento de fijación electrónico (video) en otro soporte (videocasete, videodisco, etc.) o en un sistema informático, no se transforma en una nueva obra ni pierde su condición originaria.>><sup>180</sup>

En la producción cinematográfica participa un elevado número de personas. Cada una de ellas aporta un determinado trabajo o creación en la ejecución del filme. Entre los creadores

<sup>178</sup> Ley Federal del Derecho de Autor: artículo 94: <http://www.cddhcu.gob.mx/leyinfo/122/94.htm>

<sup>179</sup> Convenio de Berna, art. 2. §1. Citado en Delia Lipszyc, *Opus citatus*, p. 90.

<sup>180</sup> Delia Lipszyc, *Opus citatus*, p. 90.

participantes en la producción de una película se encuentran: el director, los autores de las obras literarias y musicales preexistentes, los guionistas, los autores de los diálogos, el compositor de la música, el diseñador de los escenarios, el diseñador de vestuarios, etc. Debido a lo anterior, es difícil determinar quién o quiénes son los coautores y cuáles son sus derechos.

#### 4.4.5. TITULARES DEL DERECHO DE AUTOR

En el sistema latino, un *autor* es aquella persona que crea una obra, y por tal acción es el sujeto originario del derecho de autor. Sólo las personas físicas poseen la capacidad para ejecutar actos de creación intelectual, o por lo menos así lo reconoce la ley. Las personas jurídicas o morales no pueden realizar obras. En tal caso, quienes crean tal obra son las personas físicas pertenecientes a una persona moral. Así pues, dado que sólo los seres humanos pueden realizar la creación intelectual, es lógico suponer en primera instancia que sólo a ellas les pertenece la titularidad originaria.

Según Delia Lipszyc<sup>181</sup>, las personas morales o jurídicas pueden ser *titulares derivados* de ciertos derechos de autor. Para atribuir la titularidad originaria a personas distintas del autor, sean aquellas personas físicas o jurídicas, se recurre a una *ficción jurídica*, sobre todo en el caso de la explotación de la obra por terceras personas.

En países como los Estados Unidos o en el Reino Unido (*copyright*), la autoría originaria puede ser atribuida a personas distintas del creador mediante la ficción jurídica, como sucede en las obras creadas por encargo previo, o sea, por medio de un contrato laboral establecido. En este sistema pueden darse confusiones, por ejemplo, cuando algunas facultades originarias relativas al autor son cedidas o transferidas a otras personas a través de una cesión, ya sea ésta por *presunción de cesión* o por *transmisión mortis causa*.

**Titulares Originarios:** El titular originario es aquella persona que crea la obra, en quien es reconocido el derecho de autor. El autor o autores de una obra derivada serán los titulares originarios de la misma, sin afectar los derechos de autor de la obra preexistente. Así, para utilizar esta obra derivada es necesario obtener la autorización del titular de ésta y del titular de la obra originaria.

**Titulares Derivados:** Son aquellos individuos en quienes se reconoce la titularidad de algunos de los derechos de autor. La titularidad derivada abarca sólo algunos de los derechos de autor, y no la totalidad de los mismos. La titularidad derivada es cedida a terceros interesados, bajo ciertos requisitos e intereses y sólo sobre algunos derechos de autor. No abarca la totalidad del derecho moral y derechos patrimoniales del autor.

**Titularidad de las Obras Audiovisuales:** El término *obras audiovisuales* comprende a las obras cinematográficas y a las obras videográficas, entendiéndose por estas últimas aquellas creaciones expresadas por procedimientos semejantes a la cinematografía.<sup>182</sup>

<sup>181</sup> Ibidem, pp. 123 y 124.

<sup>182</sup> Convenio de Berna, art. 2, § 1. Ibidem, p. 137.

En este tipo de obras es difícil determinar quién es el titular la misma, pues intervienen en su realización diversos autores, artistas y técnicos, tales como: el autor de la obra literaria o libro cinematográfico, el creador de la adaptación en caso de basar la película en una obra preexistente como una novela u obra de teatro, el director, el autor de los diálogos, el autor de la música para el filme, el director-realizador, los actores, el escenógrafo, los camarógrafos, el sonidista, el editor, el montador, el encargado de vestuario, el maquillador, el peinador, los asistentes y por último el productor, es decir, la persona física o jurídica encargada de la coordinación y realización de la obra, el productor ejecutivo, los productores asociados y el jefe de producción.

Para determinar a quién debe ser otorgada la titularidad de una obra audiovisual existen dos sistemas o soluciones legislativas principales. En el sistema del *copyright*, o en países como los Estados Unidos o Inglaterra, la condición de autor o incluso la titularidad originaria del derecho de autor es otorgada al productor, sin reconocer a los demás creadores los aportes creativos implicados en ella. Este sistema es conocido como *film-copyright* del productor<sup>183</sup>. Lo anterior se hizo con el fin de proteger y garantizar la explotación de la obra audiovisual por parte del productor.

En el sistema latino, el del derecho de autor, sólo las personas físicas involucradas en la creación de la obra audiovisual, bajo un objetivo e inspiración comunes, pueden ser o son reconocidas como los autores y los titulares originarios de la obra. Sin embargo, para proteger los derechos del productor y la explotación de la obra, existen varias disposiciones legales. En algunas legislaciones se opta por una *cesión legal de pleno derecho, cessio legis*, de los derechos patrimoniales<sup>184</sup>. En otras o en la mayoría de legislaciones del derecho de autor se establece una *presunción legal de cesión* o una *presunción legal de legitimación*, salvo pacto en contrario, así como ciertas limitaciones al derecho moral de los colaboradores<sup>185</sup>. En este sistema el derecho moral no es transmitido al productor.

<< Artículo 97: Son autores de las obras audiovisuales:

- I. el director realizador;
- II. los autores del argumento, adaptación, guion o diálogo;
- III. los autores de las composiciones musicales;
- IV. el fotógrafo, y
- V. los autores de las caricaturas y de los dibujos animados.

Salvo pacto en contrario, se considera al productor como el titular de los derechos patrimoniales de la obra en su conjunto.>><sup>186</sup>

Así pues, en el sistema latino las obras audiovisuales son denominadas *obras en colaboración*, y queda determinado, salvo casos especiales o arreglo previo, que los autores o coautores son: el autor o autores del libro o guión creado especialmente para tal obra, los autores de la adaptación en caso de existir, los autores de los diálogos, los creadores de la

<sup>183</sup> Estados Unidos (art. 201, § b), Reino Unido (art. 9, § 2, a), aunque en este último país el director sí recibe el reconocimiento de un derecho moral (art. 77). *Ibidem*, p. 139.

<sup>184</sup> Italia. *Ibidem*, p. 139.

<sup>185</sup> *Ibidem*, p. 140.

<sup>186</sup> <http://www.cddhcu.gob.mx/leyinfo/122/97.htm>

música o composiciones musicales con o sin letra especialmente escritas para tal obra y el director, quien es también llamado director-realizador.

<< En los países de tradición jurídica latina las obras cinematográficas, o bien las obras audiovisuales en general, son consideradas obras en colaboración, y entre las personas a quienes se atribuye la calidad de coautores o colaboradores de éstas suelen encontrarse: los autores del libro original creado para dicha obra, de la adaptación, cuando se basa en una obra preexistente, de los diálogos, de las composiciones musicales con o sin letra, especialmente compuestas para dicha obra, y el director (o director-realizador).

En algunos de estos países también se incluye al productor entre los coautores de la obra audiovisual, ya sea a condición de que, al igual que las demás personas que intervienen en ella, realice un acto de creación intelectual (Francia, art. 14, primer párrafo), o con carácter general, y aunque se trate de una *persona jurídica* (Argentina, art. 20; Brasil, art. 16; Costa Rica, art. 52, § ch); también se menciona al autor de la obra preexistente en que se basa la obra audiovisual—novela, obra de teatro, etc.— (Francia, art. 14, último párrafo).>><sup>187</sup>

En el caso del doblaje hecho en México, quienes recaban la mayor parte de las ganancias económicas son las productoras extranjeras, pues ellas poseen los derechos de explotación de dichas obras. Estas compañías sólo mandan a doblar su material en México y luego lo distribuyen en otros países latinoamericanos para realizar su proyección. Las empresas mexicanas de doblaje sólo se encargan de eso, de doblar la obra cinematográfica o audiovisual, dotándola de modismos mexicanos, y reciben una paga por tal trabajo, pero las productoras, al recibir la obra doblada, pueden hacer con ella lo que deseen, como distribuirla, proyectarla, comercializarla y recabar los beneficios económicos que aquéllas generen.

Los derechos generados por el trabajo de doblaje, o regalías generadas por la exhibición y comercialización de estas obras dobladas, no son retribuidos a las compañías de doblaje ni a las voces participantes pues, entre otras cosas, según el *derecho de autor anglosajón*, el productor o persona que tiene la iniciativa para crear algo, plasmar una idea en algo concreto y fijarlo en algún soporte, o quien organiza un equipo de trabajo para crear una obra es considerado también como autor de la misma.

<< Hasta ahora está permitido el doblaje para la televisión, donde existe un control del lenguaje mucho mayor que en las salas de cine. ¿No existe el peligro de que también en la pantalla grande se nos ofrezcan versiones "asépticas" del lenguaje: que los "fucks", "assholes" y demás términos impropios se transformen en "¡diablos!" y "¡recórcholis!", como sucede en la televisión?

En ese sentido, las empresas de doblaje no tenemos nada que ver. Eso depende totalmente del distribuidor y de la "censura" (así, entre comillas) que nuestro gobierno establece para otorgar la clasificación de películas. Nosotros hacemos una traducción, que no es una traducción libre; se la enviamos al cliente, y él es quien la autoriza o nos dice que quitemos tal cosa o cambiemos tal otra. Nosotros somos una empresa

<sup>187</sup> Delia Lipsyc. *Opus citatus*, p. 140.

contratada, que hacemos el producto que el cliente quiere. Si nos piden el doblaje para proyectar en los aviones, será una versión totalmente diferente que si se trata de una película que se va a rentar en los videoclubes.>><sup>188</sup>

¿El cineasta necesita pensar y actuar como empresario? Tal vez algunos cineastas necesiten actuar de esa forma, así como conocer las condiciones y demandas del mercado cinematográfico, pero el Estado debe velar y otorgar garantías para que la producción cinematográfica mexicana pueda desarrollarse y crecer sin trabas ni prácticas monopólicas y desleales en este mercado.

<< ¿Usted sólo se opone a los artículos referentes al doblaje, o también al proyecto de reformas en su conjunto?

Creo que definitivamente hay muchos artículos que necesitan ser replanteados. En las últimas décadas, en muchos países se ha hecho un esfuerzo entre el Estado y las empresas generadoras de películas, que son las que más necesitan el apoyo, para que crezcan las cinematografías locales, y esto ha tenido mucho éxito. Pero no creo que la solución sea la que plantea el Anteproyecto de Ley. Lo que está haciendo falta es una nueva generación de cineastas mexicanos.

Mire usted. Mi abuelo, Fernando de Fuentes, fue un creador. Con el tiempo se hizo rico, pero inicialmente no tenía ni un centavo. Cuando él empezaba sus películas: hipotecaba su casa, dejaba a mi abuela sin el comedor de su casa porque lo necesitaba para su película... había veces en que mi abuela dormía en el suelo porque él necesitaba una cama para hacer su película... Y eso es algo que le está faltando al cineasta mexicano en la actualidad, que tiene esta actitud de "yo no me arriesgo, mejor me espero a que me den, y si no me dan no hago". Yo con mi laboratorio no puedo hacer eso. Nosotros somos los que hacemos que el cine sea industria, porque contamos con una planta productiva que genera empleos y paga salarios los 365 días del año, haya o no haya trabajo. Si no hay en un lado, pues lo tengo que ir a buscar en otro. A mí, papá gobierno no llegó y me dio dinero para que cambiara mi tecnología cuando vino el boom del video a principios de los ochentas, o ahora con la computación.

Las condiciones de tecnología e infraestructura actualmente están dadas para crecer. Los exhibidores están hincados, rogando que les den cine mexicano. Lo que hace falta es creatividad empresarial: que el cineasta piense como un empresario. Ahí está La primera noche, una producción bastante limitada de recursos que rompió todos los records en taquilla.>><sup>189</sup>

Aquí es donde surgen las respuestas a las siguientes preguntas<sup>190</sup>: Permitir que únicamente las películas infantiles sean dobladas al español sean exhibidas en salas cinematográficas, aumenta las posibilidades de producir, distribuir y exhibir películas mexicanas? Víctor Ugalde piensa que no, pues en realidad es un estímulo para que los niños consuman este medio audiovisual. La pregunta, a su parecer, debería ser replanteada de la siguiente forma: ¿Limitar la exhibición de películas dobladas en categoría para toda la familia, adolescentes y adultos, incentiva la producción y distribución de cintas mexicanas?

<sup>188</sup> Flavio González Mello. *Opus citatus*, p. 37.

<sup>189</sup> *Ibidem*, p. 37.

<sup>190</sup> Ver Ricardo Pablo Olivares: Entrevistas con Víctor Ugalde y Xóchitl Ugarte.

A esto él responde afirmativamente, porque permitiría competir en igualdad de circunstancias contra el cine norteamericano. Si se autoriza que las cintas norteamericanas sean dobladas, además del atentado a la obra artística, se les otorgará otra ventaja para competir deslealmente con la producción nacional. Esto es una guerra de capitales. Segundo, la única arma del cine mexicano es el lenguaje, y al doblar un filme extranjero éste les es entregado.

La segunda pregunta es: ¿Con la prohibición del doblaje de películas, para ser exhibidas en salas cinematográficas, aumentan las posibilidades de producir, distribuir y exhibir películas mexicanas? Xóchitl Ugarte cree que no, pues el problema del cine mexicano es la calidad, no el doblaje, mientras Víctor Ugalde considera que en el momento en que toda producción extranjera entre en nuestro país doblada, entonces ya no habrá necesidad de producir películas en el español que se habla en México. El problema es que se consumirán películas dobladas al español que expresan ideas de otros países. Los niños corren el riesgo de ser formados con algunas ideas de otras culturas. Así la población termina conociendo más sobre otras civilizaciones y menos sobre la suya propia.

## CONCLUSIONES Y PROPUESTAS

El doblaje de películas a otro idioma es utilizado por las productoras como un recurso más para vender y exhibir sus películas a países donde se habla un idioma distinto del suyo. Actualmente el uso del doblaje se ha extendido mucho en México debido a diversas causas como son el crecimiento constante de la televisión, los bajos costos que representa comprar series televisivas y películas y después doblarlas a un costo relativamente bajo, y el que la mayor parte de la población no pueda leer.

Cuando el Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía fue propuesto, el cine mexicano llevaba varios años en condiciones de sobrevivencia, y con dicha iniciativa se buscó protegerlo. Tal anteproyecto causó controversia en el sector de doblaje porque existía el temor a que fuera prohibida tal actividad y desaparecieran estas empresas, causando pérdida de empleos. De tal modo, la hipótesis principal en la cual se basa este trabajo es la siguiente: "*Si se prohíbe el doblaje de películas extranjeras en México, se tendrán mayores oportunidades de producir, distribuir y exhibir películas mexicanas*". Con base en ello se fue desarrollando la presente investigación llegando a los siguientes resultados:

- El planteamiento principal sobre la problemática entre el cine nacional y el doblaje sólo abarcó algunos aspectos, pues el doblaje de películas cinematográficas no es la principal causa de la crisis de nuestro cine, sino un signo de la desaparición de nuestra industria cinematográfica. Es así como el doblaje mexicano forma parte importante en la exhibición y comercialización de los productos de la industria cultural norteamericana. En este caso, al ser más fuerte esta última, impone sus reglas y compute en desigualdad de circunstancias con las realizaciones cinematográficas nacionales.
- Por otra parte, el doblaje sí puede afectar a la producción televisiva mexicana, pues los programas extranjeros son vendidos por paquetes a precios mucho más bajos de lo que cuesta producir un programa en nuestro país. Además, son series con éxito probado en sus países de origen y eso les da cierta garantía. De esa forma, las televisoras mexicanas prefieren pagar el costo de los programas y luego doblarlos, en lugar de producirlos.
- El doblaje de películas en México es una actividad que cuenta con varios años de trayectoria en nuestro país. Se puede decir que el doblaje nació después de la aparición del cine sonoro, cuando las productoras norteamericanas intentaban recuperar los mercados perdidos con la aparición del cine sonoro. Actualmente, el doblaje en nuestro país es una actividad cotidiana, sobre todo para la televisión.

Se puede decir que no existe una *industria de doblaje* sino sólo *empresas de doblaje* pues no hay una estricta transformación, sólo son empresas que prestan sus servicios de doblaje. El término industria de doblaje ha sido usado indistintamente, pues bien podría ser una industria de servicios, pero aún así no es una definición clara. Por lo tanto, para evitar confusiones, es preferible hablar sólo de *empresas de doblaje* para referirse a aquellas compañías dedicadas a esta actividad.

Es de este modo como en el capítulo primero podemos ver una descripción detallada de lo que es el cine, así como el proceso de realización y su impacto en la sociedad. El cine puede ser definido desde diversas perspectivas. Tal palabra puede ser usada para referirse a él como el registro de imágenes principalmente en movimiento, o como la planeación, producción, distribución y exhibición de películas cinematográficas. No hay duda que el cine es una industria cultural en la cual participan diversos elementos tanto técnicos como artísticos. Por la misma razón, los costos de producción son muy elevados, más que en otro arte, y su ejecución debe ser planeada con mucho detalle.

Desde sus inicios, el cine causó curiosidad y admiración y pronto congregó multitudes en los lugares donde eran proyectados los filmes. La historia del cine en México surge con la llegada a nuestro país de Claude Ferdinand Bon Bernard y Gabriel Antoine Veyre, enviados de los Lumière. A partir de ahí, y con varios altibajos, empiezan a establecerse las bases de la cinematografía nacional y su consolidación como industria en las décadas de los treinta y cuarenta.

Cuando surgieron las primeras películas con argumento, algunos productores y críticos le incorporaron la etiqueta de arte, pues deseaban darle legitimidad y prestigio a esta actividad. Es notable el hecho de ser el cine una de las expresiones donde son reunidas otras artes tales como: la literatura, la cual es tomada en ocasiones para realizar el argumento o guión; la música, para subrayar ciertas imágenes y secuencias; el teatro, por su relación con la actividad de los actores; la pintura y la arquitectura en la elaboración de decorados y escenografías.

El arte representa y reconoce las ideas, los sentimientos, el mundo, la realidad. El arte es definido según la perspectiva del observador. En una obra de arte encontramos elementos con los cuales el receptor manifiesta un sentimiento o una sensación de identificación. Pero lo que la mayoría de la población reconoce como bello, bajo ciertos criterios generales, para otros puede no parecerles tanto. Así el concepto de lo que es el arte variará de una cultura a otra. Aquí interviene también la comunicación, en la cual el oyente o receptor seleccionan la información que más les interesa de acuerdo con sus necesidades y luego formulan una respuesta. Asimismo, la expresión cinematográfica utiliza un lenguaje y códigos determinados para expresar el argumento. Es a través del montaje de escenas y secuencias que se construyen frases cinematográficas que el espectador selecciona e interpreta. Así, este último interpretará el filme de acuerdo con el contexto en el cual se ubique.

Podemos decir también que el cine es una industria cultural en la cual participa una gran cantidad de elementos, tanto técnicos como artísticos, los cuales están enfocados en la producción, reproducción, conservación, difusión, exhibición y comercialización de películas cinematográficas de acuerdo con lineamientos industriales. Asimismo, se manejan grandes cantidades de dinero, lo cual le da un margen muy pequeño para cometer errores. Pero realizar cine implica también una responsabilidad social, pues este medio ejerce una gran influencia en los espectadores, además de educar, informar y entretener.

Como ya vimos, en la producción cinematográfica intervienen determinados elementos tales como: las compañías productoras encargadas de planificar la producción de un filme, los estudios cinematográficos donde se realiza el rodaje o adición de sonidos, los

laboratorios de revelado de películas y efectos, las compañías de distribución encargadas de ubicar el filme en el mercado y las cadenas de exhibición donde la película es finalmente proyectada. Pero paralelamente existen otras actividades relacionadas con la producción de una cinta cinematográfica como la publicidad, indispensable en la promoción del filme, la comercialización de los derechos de la obra artística para su venta en video, así como el proceso de doblaje. En suma, la realización cinematográfica es un proceso que abarca desde la planeación de una película hasta la primera copia definitiva. Este proceso se compone por tres etapas principales: preproducción, rodaje y postproducción. La preproducción es la planeación de la película y es cuando se escoge el argumento, se adapta al guión y selecciona al personal tanto artístico como técnico. El rodaje es propiamente la filmación de las escenas de la película. La postproducción es el proceso en el cual se da el acabado a la película, a través de la edición y montaje de las escenas, sincronización imagen-sonido, balance de sonidos, música y diálogos, doblaje de diálogos, efectos visuales y sonoros, regrabación, traspaso, luces, corte de negativo y revelado.

De esta manera podemos ver dos objetivos principales de la expresión cinematográfica. El primero de ellos es la expresión de las ideas del autor, sea el director o el guionista u otra persona. En esto, la ventaja que ofrece el cine es la de captar un momento de la realidad para poder proyectarlo después, pero también permite darle otro sentido al montar los diferentes planos y secuencias de un modo distinto de como fueron captados realmente. Así, el autor tiene la posibilidad de construir historias y ficciones de acuerdo con lo que desea expresar. El segundo de los objetivos es de carácter económico. Generalmente quien produce una película lo hace pensando en recuperar su inversión y obtener ganancias en el menor tiempo posible.

El sonido y sus características, así como los medios para registrarlo, son descritos en el segundo capítulo pues son los elementos primordiales para realizar tanto las películas cinematográficas como el doblaje de obras audiovisuales. En su definición, el sonido es una serie de movimientos oscilatorios provenientes de una fuente sonora que golpea el aire, y es capaz de provocar la sensación de escucha en los seres humanos. Por su parte, el sonido cinematográfico está compuesto por los diálogos, la música y los efectos sonoros de un filme. Los diálogos son un medio expresivo capaz de establecer una continuidad visual y auditiva entre los planos. Es a través de la palabra como podemos identificar a cada uno de los personajes de una película y deducir su edad, género y estado de ánimo. Los diálogos son también la herramienta básica del doblaje de películas. Por otra parte, la música es un arte temporal el cual se desarrolla durante un intervalo en el tiempo. Los componentes básicos de la música son los sonidos y los silencios dispuestos de una forma determinada. En la producción cinematográfica, la música puede acompañar la trama del filme y establecer una conexión entre la película, el creador y los espectadores. En la realización cinematográfica, la música posee funciones narrativas, descriptivas, expresivas, estructurales y de ubicación espacio-temporal. Por último, los efectos sonoros pueden ser de dos clases: aquellos producidos por la naturaleza como ruidos de pájaros, la lluvia o el mar; o los creados por el ser humano como las conversaciones de fondo o murmullos.

Para registrar el sonido tanto para el cine como para el doblaje de obras audiovisuales son necesarios diversos elementos técnicos, principalmente micrófonos, materiales y equipos de grabación analógica o digital. La función básica de éstos es la de registrar, editar

y reproducir el sonido, pero ofrecen también otras posibilidades creativas tales como corrección de ruidos, producción de efectos sonoros, modificación de los timbres y tonos, desvanecimientos sonoros, sincronización y balance de sonidos, así como otras capacidades de edición.

En la historia de la grabación de sonido cinematográfico han existido cuatro cambios importantes en cuanto los formatos de exhibición, los cuales se relacionan con el número de pistas que pueden ser grabadas en un negativo de película de 35 mm: 1) *Formato Monoaural*, funciona con sólo una pista de sonido óptico; 2) *Sonido Surround Monoaural en Dolby Óptico de 35 mm*, el cual da la sensación como si el sonido se desplazara adelante y atrás del espectador; 3) *Sonido Estéreo o Estereofónico*, reproducción del sonido a través de varios canales y; 4) *Formato Dolby Estéreo (Dolby Stereo)*, el cual codifica y comprime cuatro pistas en dos, para luego decodificarlas durante la proyección. Este sistema posee dispositivos de reducción de ruido *Dolby A* o *Dolby SR*. Estos avances también han tocado al sector del doblaje de películas. Antes de la aparición de los equipos digitales, este proceso consistía en seleccionar pequeñas escenas de la película, recortarlas y formar bucles o loops para proyectarlos incesantemente durante la grabación de los nuevos diálogos doblados. Actualmente esto es realizado en sistemas de grabación digital, los cuales permiten registrar el sonido, almacenarlo, editarlo, sincronizarlo y reproducirlo.

El capítulo tercero trata sobre el doblaje de películas, el cual puede ser definido principalmente como el proceso de sincronización de sonidos, palabras o diálogos, traducidos de un idioma a otro, con las imágenes de una obra audiovisual. Sin embargo, diversos autores, cineastas y teóricos dan diversas definiciones. Es así como el *doblaje* es descrito desde cuatro perspectivas principales: 1) como sonorización, registro o adición de sonidos y diálogos antes o después del rodaje, 2) como la orquestación de música para un filme, sobre todo en Estados Unidos y la Gran Bretaña, 3) como la mezcla de las pistas sonoras de la película y su posterior grabación en una sola banda, lo cual también es conocido como *regrabación* y, 4) como la traducción de los diálogos de una película para luego realizar la adaptación, sincronización y grabación de los diálogos doblados con los movimientos labiales de los protagonistas originales.

Los orígenes del doblaje pueden ser localizados en la aparición del cine sonoro, cuando Hollywood lo adoptó como un intento más por mantener su hegemonía en el mercado cinematográfico mundial. Las empresas mexicanas de doblaje pudieron desarrollarse verdaderamente con la llegada de la televisión a nuestro país. En un principio se transmitían cuatro horas. Tiempo después, con la aparición de la videocinta, los programas podían ser grabados, editados y retransmitidos en varios países, con lo cual el doblaje fue favorecido. Así, ante la demanda e interés del público y algunos anunciantes, el tiempo de pantalla aumentó. Es así como algunos empresarios decidieron crear empresas de doblaje en México, teniendo como clientes principales a las productoras Metro Goldwyn Mayer, Warner Brothers, Columbia Pictures, MCA Estudios Universal y Twentieth Century Fox.

Para realizar el doblaje de películas es necesario planearlo con anticipación, así como tener un conocimiento básico de los elementos técnicos y artísticos involucrados en este proceso tales como el tipo de doblajes, características de las voces, realización del doblaje, así como otros aspectos técnicos y artísticos. En general, puede ser descrito de la siguiente

forma: El cliente compra los derechos de explotación de la obra. Generalmente este cliente es una distribuidora, una emisora o cadena de televisión o la productora misma. Luego el material es enviado al estudio donde se realiza un presupuesto tentativo de los costos. Una vez aprobado el doblaje, se traduce el guión y se adapta a los movimientos labiales de la película. En esta etapa se toman en cuenta posibles errores como la falta de efectos sonoros, la ubicación espacio-temporal de los protagonistas y otros elementos artísticos. Simultáneamente, el departamento técnico se encarga de hacer las copias de trabajo y de seguridad. El director de doblaje recibe una copia y efectúa la selección y reparto de las voces para los diversos personajes y el número de intervenciones de cada uno de ellos. Su ayudante se encarga de las convocatorias de doblaje, así como de las divisiones del guión, segmentando las escenas en tomas o *takes*. El departamento técnico trabaja en la pista o banda internacional de efectos (*soundtrack*) y verifica los efectos de sonido y la música. Luego en una sesión, el director se reúne con los actores para darles las indicaciones específicas y ensayar antes de realizar el doblaje. Después de esto, el ingeniero de sonido procede a grabar a los actores de doblaje y revisa inmediatamente la calidad de la grabación. Luego los diálogos son balanceados y sincronizados con las imágenes del filme original y otras pistas de efectos sonoros y música. Finalmente, se realiza el traspaso de estos elementos a una sola pista. Después de una última revisión, el doblaje es enviado al cliente con la factura correspondiente.

Para determinar la calidad del doblaje de una obra audiovisual se puede realizar de dos maneras: a través de la sincronización del doblaje y por medio de la interpretación de los actores de doblaje. Si éstas son deficientes, el espectador percibirá el doblaje de la cinta o serie de televisión como un trabajo mal ejecutado, de poca credibilidad. Asimismo, existen otros factores que pueden dañar la calidad del doblaje tales como una traducción que no respete las ideas del argumento original, el uso de las mismas voces para doblar diferentes papeles en la misma película y una mala utilización de los recursos técnicos. Para realizar un buen doblaje, se debe contar con un equipo de personas capacitadas como el director de doblaje, el asistente del director, el detector, el traductor, el editor, el subtitulador, el adaptador, el técnico de sonido, el proyccionista, el montador y las actrices y actores de doblaje.

Por otra parte, la función del actor de doblaje es utilizar principalmente su voz para los nuevos diálogos. Un actor es elegido por el director de doblaje con base en su capacidad histriónica, sus características fónicas o el timbre de su voz, la similitud de esta última con la voz del actor o personaje de la película o serie a doblar y por su habilidad para crear nuevas voces o disfrazar la propia. Hay quienes prefieren llamarse a sí mismos *actores de doblaje*, pues muchos de ellos provienen y alternan en el teatro, la radio o la televisión, y no les gustan los términos *dobladores*, *doblistas* ni *locutores*.

Es de tal forma como el capítulo cuarto se enfoca en el impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la industria o empresas de doblaje en México. El día 23 de abril de 1998 fue presentado, ante el Pleno de la Cámara de Diputados, un Anteproyecto de Adiciones y Reformas a la Ley Federal de Cinematografía de 1992. Tal iniciativa fue retomada por la Quincuagésimo Séptima Legislatura y turnada a las Comisiones Unidas de Cultura y de Radio, Televisión y Cinematografía, para realizar su elaboración, estudio y análisis. En este proceso, las subcomisiones tomaron en cuenta las

opiniones de los diferentes sectores de la industria cinematográfica mexicana e interesados en la reactivación de la misma como son: productores, distribuidores, exhibidores, exhibidores independientes, sindicatos cinematográficos y funcionarios relacionados con esta actividad. Como resultado, se preparó un *Dictamen sobre la Reformas y Adiciones a la Ley Federal de Cinematografía*, aprobado el día 11 de diciembre de 1998.

La crisis del cine mexicano puede ser atribuida a las siguientes causas: 1) carencia de incentivos fiscales y financiamiento, 2) falta de protección del Estado, 3) las crisis económicas en el país y en los mercados de nuestro cine, 4) desaparición de compañías distribuidoras mexicanas, 4) disminución del público debido a la baja producción, calidad de películas nacionales y los costos de boleto y, 5) presencia monopólica del cine norteamericano.

La propuesta surgió porque la industria cinematográfica mexicana estaba en uno de sus momentos más difíciles. La ley de cinematografía de 1992 había beneficiado sobre todo al sector de la exhibición, mientras que el sector productivo quedaba rezagado. Esta propuesta tuvo como objetivo otorgar estímulos para reactivar la producción cinematográfica y, en menor medida, a los sectores de la distribución, exhibición y comercialización, así como conservar el patrimonio y acervo histórico documental del cine mexicano.

El *Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía* es el resultado de un largo proceso de análisis que comprende los siguientes elementos. Primero, la presentación de un proyecto de reformas y propuestas a la Ley Federal de Cinematografía de 1992. Segundo, el análisis de las propuestas de diversos sectores de la industria cinematográfica nacional tales como productores, distribuidores, exhibidores, laboratorios y empresas de doblaje. Tercero, la elaboración de diversos estudios de derecho comparado relacionados con el financiamiento para reactivar la industria cinematográfica mexicana. Cuarto, el estudio de la información proporcionada por organismos e instituciones gubernamentales relacionadas con la actividad cinematográfica tales como la Secretaría de Gobernación, la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, la Secretaría de Comercio Industrial, la Secretaría de Educación Pública, la Comisión Federal de Competencia Económica, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, el Instituto Mexicano de Cinematografía y la Cineteca Nacional.

Los objetivos del *Anteproyecto de Reformas y Adiciones a la Ley Federal de Cinematografía* pueden ser agrupados de dos maneras:

**Objetivos generales:** De forma general, tanto el anteproyecto como la nueva ley buscaron proteger a la industria cinematográfica mexicana; reactivar y fortalecer al sector productivo cinematográfico nacional; otorgar al cine mexicano los elementos para sobrevivir y competir en el nuevo orden de la globalización y el Tratado de Libre Comercio (TLC), en condiciones de igualdad con las producciones extranjeras; reglamentar la distribución y las prácticas monopólicas; regular la expansión de la actividad comercial de la exhibición; incrementar el número de espectadores para ver películas mexicanas; proteger y restaurar el acervo cinematográfico nacional y defender la identidad lingüística del español que se habla en México.

**Objetivos particulares:** Estimular, asegurar y promover la inversión, producción y exhibición de películas cinematográficas mexicanas; crear un Fondo de Inversión y Estímulos para el Cine (FIDEICINE), con el objeto de fomentar y promover permanentemente a la industria cinematográfica mexicana a través de estímulos y capital de riesgo; equilibrar las diversas ramas de industria cinematográfica nacional pues con la Ley de la Industria Cinematográfica de 1992 sólo salió favorecido el sector de la exhibición; garantizar de 10% a 30% del tiempo de exhibición de películas mexicanas en las salas cinematográficas del país; exhibir la película cinematográfica en su versión e idioma originales, con subtítulos y permitir el doblaje sólo para la exhibición de películas infantiles o de tipo educativo.

De este modo, el anteproyecto fue realizado para otorgar un marco jurídico legal que estimule la producción de películas mexicanas, eleve la calidad de los argumentos, permita la realización de películas capaces de competir en los mercados nacionales e internacionales, evite prácticas monopólicas y desleales en los tres sectores de la industria cinematográfica mexicana y otorgue al cine mexicano las condiciones para sobrevivir y desarrollarse.

Con la aprobación del anteproyecto y su publicación en el Diario Oficial de la Nación, la nueva Ley Federal de Cinematografía contempla lo siguiente:

- Que la industria cinematográfica nacional es de interés social, es la imagen y voz de una nación a través de la cual da a conocerse en el mundo. Es por eso que de acuerdo con el artículo 14, el Estado debe fomentar su desarrollo para fortalecer la composición pluricultural de la nación mexicana, a través de los apoyos e incentivos que la ley señale.
- El Estado debe fomentar, rescatar y preservar nuestras películas cinematográficas, punto que venía incluido en el artículo 2º del Anteproyecto y luego desglosado en el capítulo VIII, de la Cineteca Nacional, en la Ley de Cinematografía.
- Después de varios análisis y estudios sobre la situación del cine mexicano y en especial del sector productivo, se crea el Fondo de Inversión y Estímulos al Cine (FIDEICINE). El objetivo de este fondo es el de fomentar y promocionar la producción cinematográfica nacional, a través de aportaciones públicas y privadas, dirigido por un Comité Técnico encargado de evaluar los proyectos y asignar los recursos. Dicho Comité estará integrado por un representante de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público; uno del Instituto Mexicano de Cinematografía; uno por la Academia Mexicana de Ciencias y Artes Cinematográficas; uno del Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica de la República Mexicana, uno de los productores, uno de los exhibidores y uno de los distribuidores, a través de sus organismos representativos (artículos 33 al 37). Sin embargo, es necesario decir que en el 2001 FIDEICINE aún no había producido ni financiado ninguna película y se esperaba que comenzara a funcionar en el 2002. El sábado 24 de noviembre de 2001, salió la convocatoria del FIDEICINE para participar y presentar proyectos cinematográficos, pero todavía no habían sido terminados los lineamientos y reglas de operación.
- En el artículo 31, se establecen estímulos e incentivos fiscales a las empresas que promuevan la producción, distribución, exhibición y/o comercialización de películas

nacionales o cortometrajes realizados por estudiantes de cinematografía. Asimismo, las que promuevan la exhibición en cine clubes y circuitos no comerciales de películas extranjeras con valor educativo, artístico o cultural, o las que realicen el copiado, subtítulo o doblaje en territorio nacional.

- En el artículo 19, otorga el 10% del tiempo total de pantalla a las producciones nacionales, salvo lo dispuesto en los tratados internacionales en los cuales México no haya hecho reservas de tiempo de pantalla. De igual forma, toda película nacional se estrenará en salas por un periodo no inferior a una semana, dentro de los seis meses siguientes a la fecha en que sea inscrita en el Registro Público correspondiente, siempre que esté disponible en los términos que establezca el reglamento. Una circunstancia en contra del desarrollo del cine mexicano es la firma del Tratado de Libre Comercio, en el cual México se compromete a otorgar el 70% de tiempo de pantalla al cine norteamericano y el 30% de tiempo de exhibición para el cine nacional. Lo anterior es el resultado del avance de la globalización, en la cual se pide la eliminación de todas las barreras proteccionistas a favor del capital internacional.
- Garantiza, en el artículo 11, la libre competencia y concurrencia en todos los sectores de esta actividad, al ordenar que la Comisión Federal de Competencia investigue, resuelva y sancione, de oficio o a petición de parte, toda práctica monopólica o concentración que ocurra dentro de la industria cinematográfica nacional, sin perjuicio de lo que establece esta ley. Del mismo modo, según el artículo 17, los distribuidores no podrán condicionar o restringir el suministro de películas a los exhibidores y comercializadores, sin causa justificada, ni tampoco condicionarlos a la adquisición, venta, arrendamiento o cualquier otra forma de explotación, de una u otras películas de la misma distribuidora o licenciataria. En caso contrario se estará a lo dispuesto por la Ley Federal de Competencia Económica.
- En el artículo 25 establece una nueva clasificación de películas: 1) Informativas.- "AA" para todo público con atractivo infantil y comprensibles para niños menores de siete años de edad; "A" para todo público; "B" para adolescentes de doce años en adelante. 2) Restrictivas.- "C" para adultos de dieciocho años en adelante; "D" para adultos, con sexo explícito, lenguaje procaz, o alto grado de violencia.
- Impone mayores sanciones al incumplimiento de la ley, amonestaciones y multas que van de 500 a 15,000 salarios mínimos diarios vigentes en el Distrito Federal, de acuerdo con el tipo de infracción.
- En los artículos transitorios se ordena al Ejecutivo Federal emitir el respectivo Reglamento de la Industria Cinematográfica Mexicana en el término de noventa días.

De acuerdo con Víctor Ugalde, los resultados de la aplicación de la nueva ley de cinematografía son favorables y pueden ser vistos de las siguientes maneras: 1) la primera señal es que en el año 2000 fueron producidas 30 películas, lo cual en más de ocho años no llegaba a ese nivel; 2) en ese mismo año, las películas mexicanas capturaron el 14% del tiempo de pantalla con el 5% de estrenos y; 3) las empresas norteamericanas desean tener el control de las cintas mexicanas.

Con respecto del doblaje de películas, la nueva Ley Federal de Cinematografía de 1999 establece lo siguiente:

- El artículo 8º queda inalterado, pues busca preservar tanto la identidad lingüística de los mexicanos como permitir que este sector de la industria cinematográfica se desarrolle en aquellos ámbitos donde sea necesario. Este artículo establece que sólo podrán ser dobladas y exhibidas en español las películas infantiles, pues el público menor de siete años todavía no puede leer los subtítulos para comprender el argumento del filme, y los documentales educativos tienen un valor didáctico.
- El artículo 31 de la nueva Ley de Cinematografía fue hecho para fomentar el empleo de los actores y empresas de doblaje mexicanos, así como garantizar un cierto nivel de calidad. Dicho artículo expresa la intención de otorgar estímulos e incentivos fiscales establecidos por el Ejecutivo Federal a las empresas que promuevan la producción, distribución, exhibición y/o comercialización de películas nacionales o cortometrajes realizados por estudiantes de cinematografía, así como a las que promuevan la exhibición en cine clubes y circuitos no comerciales de películas extranjeras con valor educativo, artístico o cultural, o las que realicen el copiado, subtítulaje o doblaje en territorio nacional.
- El artículo 23 fue creado para asegurar que el doblaje de material extranjero sea realizado en el territorio nacional, con empresas y actores mexicanos o extranjeros residentes en el país, salvo las disposiciones contenidas en convenios o tratados internacionales, y en los precisos términos del artículo 8º de esta ley.

El doblaje es usado como una herramienta en la difusión y exhibición de películas o programas de televisión ante personas que no comprenden los subtítulos o tienen problemas de visión lo cual les impide seguir el argumento del filme. Asimismo, quienes realizan el doblaje dependen económicamente de él y opinan que al realizar tal actividad captan divisas para el país y contribuyen a la creación de empleos. Sin embargo, como Víctor Ugalde menciona, esto en ocasiones puede parecer un poco falaz, pues quienes se llevan la mayor parte de las ganancias son las grandes compañías norteamericanas. Asimismo, en la relación sindicatos-empresas de doblaje, quienes salen más afectados son los actores y técnicos de doblaje, pues les pagan relativamente poco, tienen pequeñas prestaciones, están sujetos a las decisiones de sus representantes y los sindicatos toman un gran porcentaje de su sueldo.

Por otra parte, el doblaje puede contribuir a una mayor penetración extranjera de tipo ideológico y cultural como el imitar las costumbres, la manera de comportarse y la forma de vestirse, pero no es la causa de la crisis del cine mexicano. En realidad, como sugiere el profesor Federico Dávalos Orozco, es un signo de la situación de nuestro cine y de la penetración del cine norteamericano en las salas cinematográficas y las pantallas de televisión de nuestro país. Es claro que el doblaje tiene cada vez más influencia en varios sectores de la sociedad, pues a través de él las productoras extranjeras colocan mejor sus productos en salas cinematográficas y sobre todo en la televisión, pues sus cintas se hacen comprensibles para aquellos espectadores que no saben leer o no comprenden los subtítulos.

La televisión es el medio de difusión que más solicita el doblaje de películas y otras obras audiovisuales. El porcentaje de material audiovisual que las empresas de doblaje mexicanas doblan para la televisión va del 60 al 70%. Es por tal razón que el doblaje afecta

en mayor medida a la industria televisiva que a la industria cinematográfica. Las televisoras nacionales, como Televisa y Televisión Azteca, compran una producción hecha en el extranjero y luego realizan el doblaje porque les resulta más barato de este modo que producir sus propios programas.

Un rasgo característico del doblaje mexicano es su difusión en Latinoamérica. Muchos de los filmes doblados en México luego son exhibidos en aquellos países. De este modo la penetración de modismos mexicanos en esos países es fuerte y constante. Pero aun cuando parece ser que se está exportando nuestra cultura, en realidad sólo se vende una obra audiovisual norteamericana doblada en México.

Aún hay mucho de que hablar con respecto del doblaje y los derechos de autor, incluso puede dar un tema para tesis. En el *copyright* o derecho de autor del sistema anglosajón, el productor, previo contrato, recibe la facultad de comercializar la obra audiovisual. Los otros autores, como el director o guionista, no deben oponerse a tal reconocimiento pues sería considerado en perjuicio de la expresión artística y sus posibilidades de recuperación y obtención de ganancias.

El doblaje puede alterar la expresión artística original pues realiza una adaptación al español para lograr la sincronía labial correcta, pero también los subtítulos pueden ser considerados como una alteración de la obra original, pues sólo contienen las frases, palabras e ideas principales de los diálogos. Por tal motivo, una de las conclusiones del simposio *Los Que No Somos Hollywood* expresa el hecho de conocer las versiones originales de las películas dobladas, pues son expresiones artísticas y únicas. Con ello, la población puede conocer las distintas manifestaciones culturales del mundo. Por otra parte, algunas veces el doblaje de películas puede perjudicar al cine mexicano al permitir que inversiones de 40 millones de dólares en promedio compitan con una de un millón de dólares, pero además con la ventaja de tener los diálogos también en español.

De este modo, de acuerdo con los artículos del anteproyecto de reformas y la Ley Federal de Cinematografía vigente, las empresas de doblaje pueden seguir su actividad con respecto de las películas clasificadas para público infantil y toda la familia. La polémica causada por las mesas de debate y el simposio *Los Que No Somos Hollywood*, para estudiar mecanismos para reactivar el cine mexicano y ver si se retiraba el permiso de doblar películas infantiles, generó controversias pero también dio publicidad al sector de doblaje, lo cual captó la mirada de la opinión pública y la prensa hacia esta actividad. Aún así, es necesario realizar más estudios con respecto del doblaje pues sin duda este tema dará mucho de qué hablar.

Es por eso que aquí surgen algunas recomendaciones. El Estado debe evaluar sus proyectos, las políticas y condiciones existentes y, con base en eso, elaborar estrategias y planes de acción. Es preferible que conozca las reglas del mercado cinematográfico y actúe en consecuencia, innove, cree y proponga algo según el contexto, y no sólo se limite a dictar lo que debe o no debe hacer cierto sector. De igual forma, promover, impulsar y dar premios y estímulos a los productores, a la iniciativa privada, a los distribuidores y exhibidores que promuevan al cine mexicano. Asimismo, también debe dar garantías para que exista una libre competencia en este mercado.

Igualmente, el Estado puede promover las películas mexicanas, de reciente o anterior realización, tanto en el extranjero como en el mercado nacional, en los mercados tradicionales de Latinoamérica o en otros mercados como en Asia y Europa. Todo esto puede ser realizado con el apoyo de la Secretaría de Relaciones Exteriores, a través de sus consulados, para promocionar la difusión de nuestro cine. De igual modo, puede promover reestrenos de películas en mercados extranjeros, bibliotecas, circuitos comerciales y universitarios. La ventaja de promocionar películas ya realizadas, como aquellas producidas en la época de oro del cine mexicano, es que sólo se gasta en la publicidad, distribución y exhibición. De igual modo, el Estado debe incentivar la producción de películas infantiles y dibujos animados. Con esto, los actores de doblaje podrían prestar sus voces para dichas producciones y hacer creaciones originales. Para producir estas películas, así como otro tipo de filmes, pueden ser reutilizados equipos y formatos analógicos, los cuales muchas veces tienen precios relativamente bajos con respecto de los equipos digitales pues los consideran obsoletos. La creatividad tendría un lugar relevante aquí. En la misma línea, se puede coproducir filmes con directores y actores reconocidos de otros países. Esto aseguraría un poco la publicidad tanto en México como en aquellas naciones. Asimismo, la televisión podría aportar un porcentaje determinado por la venta de espacios de cada película que transmite.

Aún falta mucho por hacer, pero este es un primer paso en la búsqueda de soluciones para reactivar la industria cinematográfica mexicana y lograr una armonía entre ésta y las empresas de doblaje.

156

## ANEXO

### PRINCIPALES EMPRESAS MEXICANAS DE DOBLAJE

A continuación se dará una lista de las principales empresas mexicanas que realizan el doblaje de obras audiovisuales, haciendo hincapié sobre todo en dos empresas: 1) porque destacan por su historia y la calidad de sus trabajos y, 2) por la accesibilidad de su información y la disposición de algunos de sus miembros para compartir sus opiniones, anécdotas e información con respecto del doblaje. Siendo así, empezamos.

**GRUPO MACÍAS:** Fundado por el señor Julio Macías, es una organización especializada en la postproducción de audio, la cual está integrada por cinco compañías, *Sono-Mex Doblajes S.A.*, *Roman Sound Intl.*, *Macias Group Television*, *Art Sound Incorporated* y *Le-Sound Sonomex Brazil*, situadas en Brasil, Estados Unidos y México.

Entre los servicios con los que cuentan se encuentran los siguientes<sup>191</sup>: 1) Doblaje al español y portugués, utilizando el Sistema de Reemplazo de Diálogos Automático ADR (*Automated Dialogue Replacement*) para películas cinematográficas, series y programas de televisión, etc; 2) Trabajo, uso y traspaso de audio a formatos profesionales como Betacam Digital, Betacam SP.1", ¾" NTSC, etc.; 3) Servicios de Música y Efectos (*M&E= Music and Effects*) con librerías o archivos sonoros hechos por compañías reconocidas; 4) Mezcla y Remezcla (*Mixing & Remixing*) en estudios con lo último en tecnología digital, consolas automatizadas y capacidades de Sonido Surround y; 5) Subtitulado digital.

A continuación, se encuentra una lista que incluye cada una de las empresas del Grupo Macías:

1. **Sonomex-Doblajes, S.A.:** Una de las compañías con más tradición y experiencia en el doblaje de obras audiovisuales. Sus oficinas se encuentran en la Ciudad de México y cuentan con una gran variedad de voces para un sinnúmero de doblajes.

Contacto: Roman Macías  
 América No. 224  
 San Andrés Coyoacán  
 CP. 04040, México, D.F.  
 Teléfono: (011-525) 544 58 42, 544 27 77  
 Fax: 55 49 88 85  
 E-mail: [sonomex@mail.internet.com.mx](mailto:sonomex@mail.internet.com.mx)  
[http://macias-group.com/sono\\_mex.html](http://macias-group.com/sono_mex.html)

<sup>191</sup> [http://www.macias-group.com/macias\\_group.html](http://www.macias-group.com/macias_group.html)

2. **Roman Sound International:** Localizada en Burbank, en el sur de California, ofrece servicios con lo último en tecnología de grabación de sonido.

Contacto: María Elena Macias  
1126 Hollywood Way, Suite 101  
Burbank CA, 91505  
Teléfono: (818) 55 56 48 11  
Fax: (818) 556 48 15  
E-mail: romsnd@jix.netcom.com

3. **Macias Televisión:** Con sede en la Ciudad de México, esta compañía cuenta con la misma tecnología y experiencia de 30 años de las otras entidades de este grupo.

Contacto: Julio Macias  
Sur 71-b #245, Col. Justo Sierra  
C.P. 09460. México, D.F.  
Teléfono: (011-525) 56 09 02 39

4. **Art Sound Inc:** Es el estudio más reciente de los que integran este grupo. Ofrece los mismos servicios de los otros estudios, con los cuales trabaja en equipo, así como la tecnología más avanzada. Su dirección se encuentra en la Ciudad de México.

Contacto: Art Macias  
San Andrés Coyoacán  
C.P. 04040. México, D.F.  
Teléfono: (011-525) 55 44 58 40

5. **Le-Sound Sonomex Brasil:** Se encuentra en Sao Paulo, Brasil. Ofrece los mismos servicios de doblaje y subtítulado pero en portugués.

Contacto: Antonio Carlos Cohelo  
Rua Dr. Silvio Dante Bertacchi  
508 Cep. 05625-000  
Villa Sonia-Sao Paulo Brasil  
Teléfono: (55-11) 849 05 33

**AUDIOMASTER 3000:** Es una de las empresas más fuertes e importantes en cuanto al doblaje hecho en México. Filial del Grupo Televisa, es una de las primeras empresas mexicanas de doblaje que surgió en los inicios de esta actividad. Se encuentra ubicada en un edificio de 3,457 m<sup>2</sup> de construcción. Cuenta con 10 salas de grabación de diálogos y 8 cabinas de postproducción, con una capacidad productiva de más de 100 medias horas por semana<sup>192</sup>. Además, puede producir 5,000 medias horas anuales de todo género, más de 1,900 medias horas anuales de Pistas Internacionales o Bandas de Música y Efectos "M&E", y subtítular más de 1000 medias horas anuales<sup>193</sup>.

El personal técnico de esta compañía está compuesto por más de 600 voces diferentes, un grupo de 15 directores de actuación de doblaje, 50 traductores adaptadores para doblaje y subtítulaje y, para el doblaje de canciones, un grupo de adaptadores y cantantes. Asimismo, tiene un Centro de Evaluación Sistemática de Calidad, de Supervisión de Libretos y Capacitación<sup>194</sup>. Asimismo, tiene dos oficinas donde se alojan los sindicatos de la ANDA y el CITATYR, los cuales manejan el talento artístico.

Por otra parte, el equipo técnico de Audiomaster 3000 está compuesto por cuatro secciones: Los Estudios de Grabación de Diálogos, Los Estudios de Mezcla, Los Estudios de Postproducción y El Centro de Copiado.<sup>195</sup>

ESTUDIOS DE GRABACIÓN DE DIÁLOGOS		
Descripción	Marca	Modelo
Estación de Trabajo de Audio Digital	Solid State	Screen Sound Vision Track Sound Net
Compresor	Solid State Logic	SL 384
Preamplificador o Equalizador	Solid Sate Logic	SL383
Consola Mezcladora	Yamaha	O3D
Amplificador	QSC	EX-800
Video Monitor (Operador)	Sony	PVM-1954Q
Video Monitor (Talento)	Sony	PVM-3230
Equalizador de Cuarto	Urei	539
Medidores de Audio	Dorrough	40-A
Monitores de Audio	JBL	4312
Micrófono	Neuman	U-87

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>192</sup> <http://www.televisa.com/audiomaster/estruct.html>

<sup>193</sup> [http://www.televisa.com/audiomaster/c\\_master.html](http://www.televisa.com/audiomaster/c_master.html)

<sup>194</sup> <http://www.televisa.com/audiomaster/estruct.html>

<sup>195</sup> <http://www.televisa.com/audiomaster/tecno.html#dos>

<b>ESTUDIOS DE MEZCLA</b>		
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>MARCA</b>	<b>MODELO</b>
Consola Mezcladora	Sony	MXP-2036
Estación de Trabajo de Audio Digital	Solid Sate Logic	Screen Sound with Visontrak
Grabadora de audio digital	Tascam & Sony	DA-88 & PCM-800
Analizador de audio	Gold Line	
Reductores de ruido para grabaciones análogas	Kepex Dbx Dolby SR/A	TR 180 A 363
Grabadora Digital DAT	Sony	PCM 7030
Grabadora Análoga de 1"	Sony	JH-110-8C
Videograbadora	Sony	BVU-800
Equalizador	Urei	539
Monitor de Video	Sony	PVM 1954Q
Sincronizador	Time Line	Linxs
Procesador de audio	Eventide	Harmonizer H-3000
Monitores de audio	JBL	4312
Monitores de audio de campo cercano	Yamaha	NS-10M
Compresor	Dbx	160XT
Amplificador	Crown	D-75
Reberverador digital	Sony	DPS-R7
Delay digital	Sony	DSP-D7
Reproductor de disco compacto	Studer	A-730

<b>ESTUDIOS DE POSTPRODUCCIÓN</b>		
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>MARCA</b>	<b>MODELO</b>
Consola Mezcladora	Yamaha	O3D
Grabadora digital	Sony	PCM 7030
Grabadora de audio digital	Tascam & Sony	DA-88 & PCM-800
Grabadora análoga 1"	Sony	JH-110-8C
Videograbadora	Sony	BVU-800
Equalizador	Urei	539
Monitor de video	Sony	PVM-1954
Sincronizador	Time Line	Micro Linx
Monitores de audio	JBL	4312
Compresor	Dbx	160 XT
Amplificador	Crown	D-75
Carrusel de disco compacto	Sony	CDK-3600
Computadora	Macintosh	LCIII
Software	Gefen	Gefen Systems
Estación de trabajo de audio digital	Akai	DD 1000 & DD 1500

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

<b>CENTRO DE COPIADO</b>		
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>MARCA</b>	<b>MODELO</b>
Videograbadora Betacam digital	Sony	DVW-A500
Videograbadora digital D3	Panasonic	AJD-351 / AJD-360
Videograbadora Betacam SP	Sony	BVW-70
Videograbadora 1" formato "C"	Sony	BVH-3000
Videograbadora 3/4" Umatic	Sony	BVU-800
Grabadora de audio digital DAT	Sony	PCM-7030 / 7010
Grabadora de audio análoga de 1/4"	Sony	APR 5003
Grabadora de audio digital (Hi8)	Tascam & Sony	DA-88 & PCM-800
Monitores de video	Sony	PVM
Distribuidores de audio y video	Grass Valley	8561

Entre los principales clientes de Audiomaster 3000 se encuentran:<sup>196</sup>

<b>PRINCIPALES CLIENTES DE AUDIOMASTER 3000</b>		
ABC Cable & International	Group W Productions	Sistema Radiopolis S.A. de C.V.
All American Fremantle	Hallmark Entertainment	Televisa, S.A.
All America Television, Inc.	Hearst	The Frederick S. Pierce
Alliance Television International	Ledafilms, S.A.	The Fremantle
Buenvista International	MTM International	Trexler Group
CBS Broadcast International	MTV Networks	Turner Entertainment
Cinar	Paramount Television	Twentieth Century Fox
Cine Canal	Pharmacia & Upjhon, S.A.	Twentieth Television
Columbia Tristar	Polygram Film International	Universal Studios International
Discovery Communications	Protelec Inc.	Warner Brothers
Distribuidora Romani, S.A.	Saban International	Worldvision
Fonovisa México S.A. de C.V.	Sie Solomon International	XO Alfa

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>196</sup> <http://www.televisa.com/audiomaster/cliente.html>

Hasta aquí hemos visto una breve descripción de dos empresas mexicanas de doblaje sobresalientes. A continuación, serán enumeradas las principales empresas mexicanas de doblaje y subtítulado.

<b>PRINCIPALES EMPRESAS MEXICANAS DE DOBLAJE Y SUBTITULADO</b>	
<p><b>Allen Comunicación</b>            Director(a): Lic. Enrique Rodríguez            Calle: División del Norte 2819            Colonia: Parque San Andrés            Ciudad: México            CP: 04040            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5689 0193 / 5549 1766            Fax: 5689 6379            enriquep@compuserve.com</p>	<p><b>Atavisa Publicidad</b>            Director(a): Atalo Mata            Calle: Cerrada de Chiapas 40 F            Colonia: Roma            Ciudad: México            CP: 06700            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5574 8424 / 5219 4122 / 23            Fax: 5884 3704            atavisa@prodigy.net.mx  <a href="http://www.atavisa.net">http://www.atavisa.net</a></p>
<p><b>Audio Master 3000</b>            Director(a): Rodrigo Elizunda Cisneros            Calle: Calle 9 No. 3            Colonia: Emiliano Zapata            Ciudad: México            CP: 04850            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5723 1600            Fax: 5677 6344            audiomaster3000@televisa.com.m  <a href="http://www.televisa.com.mx">http://www.televisa.com.mx</a></p>	<p><b>Audio Post</b>            Director(a): Edgar Arcos            Calle: Filósofos No. 58            Colonia: Jardines de Churubusco            Ciudad: México            CP: 09410            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5633 1453            Fax: 5634 0742            earcos@spin.com.mx</p>
<p><b>Audio Station</b>            Director(a): Genaro Vázquez            Calle: Canada No. 96            Ciudad: México            CP: 04040            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5544 6850 / 5536 2198            admin@astation.com  <a href="http://www.astation.com">http://www.astation.com</a></p>	<p><b>Barrero Producciones</b>            Director(a): Jesús Barrero            Calle: Angel Urraza No. 414            Colonia: Del Valle            Ciudad: México            CP: 03100            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5653 2828 clave 115288            Prchucho@compaq.net.mx</p>
<p><b>Candiani Dubbing Studios</b>            Director(a): Enrique Candiani            Ciudad: México            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5604 0081            Fax: 5604 5739            candiani@solar.sar.net</p>	<p><b>CD COM</b>            Director(a): José Gabriel Hernández Trujillo            Calle: Tonalá No. 59-102            Colonia: Roma            Ciudad: México            CP: 06700            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5514 9449 / 5208 0249            Fax: 5514 9449</p>

<p><b>Creatvspot audio</b>            Director(a): Hiram Zagoya Montiel            Calle: Sur 73 No. 4411 PH            Colonia: Viaducto Piedad            Ciudad: México            CP: 08200            Estado: D.F.            País: México            Tel: (248) 487 0457            creatvspot@latinmail.com</p>	<p><b>Digifilm</b>            Director(a): Ing. Armando Mejía Lavalle            Calle: Fresas 44            Colonia: Del Valle            Ciudad: México            CP: 03100            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5575 0225 / 5559 2917            Cel: 044 55 5414 3640            Fax: 5575 0225 / 5559 291</p>
<p><b>Digital Films &amp; Video</b>            Director(a): Eduardo Hinojosa            Calle: Av. Chapultepec 405            Colonia: Juárez            Ciudad: México            CP: 03400            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5080 0000            Fax: 5519 9649            uhp@prodigy.net.mx            http://www.audioymaterial.com.mx</p>	<p><b>DNA, Diseño en Audio</b>            Director(a): Jesús Sánchez Arias            Calle: Acueducto Río Hondo 28, P.B.1            Colonia: Lomas Virreyes            Ciudad: México, D.F.            CP: 11000            Estado: Distrito Federal            País: México            Tel: 55 40 42 00 /01 /04            Dna@cablevision.net.mx</p>
<p><b>Doblaje Audio, Traducción</b>            Director(a): Ing. Francisco Aguilar / Olivia Lodoza            Calle: División del Norte 1008            Colonia: Del Valle            Ciudad: México            CP: 03100            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5669 2969            Fax: 5543 4264            dat_doblaje@yahoo.com</p>	<p><b>Dubbing Mex</b>            Ciudad: México            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5674 6955            Fax: 5674 6956            dubbing.mex@correoweb.com</p>
<p><b>E-Sound</b>            Director(a): Rodrigo Ortiz-Parraga            Calle: Taine 205-A            Colonia: Chapultepec Polanco            Ciudad: México            CP: 11570            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5203 0586 / 5203 9219            Fax: ext.205</p>	<p><b>Estudios Churubusco Azteca</b>            Director(a): Gonzalo Latapi            Calle: Atletas No. 2            Colonia: Country Club            Ciudad: México            CP: 04220            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5549 0626 / 5689 5539            Fax: 5549 1418            http://www.estudioschurubusco.com</p>
<p><b>Es... Producción</b>            Director(a): Israel Espiritu            Calle: Campeche No. 32 Int. 5            Colonia: Valle Ceylan</p>	<p><b>Grabaciones y Doblajes</b>            Director(a): Magdalena Cuesta            Calle: Heriberto Frias 1145            Colonia: Del Valle</p>

<p><b>Estado:</b> Edo. de México  <b>País:</b> México  <b>Tel:</b> 044 55 2136 0514  <b>Fax:</b> 5391 8666  <b>espiritu_audio@yahoo.com</b></p>	<p><b>Ciudad:</b> México  <b>CP:</b> 03100  <b>Estado:</b> D.F.  <b>País:</b> México  <b>Tel:</b> 5559 0138 / 5559 4833  <b>Fax:</b> 5559 3129</p>
<p><b>Gradota</b>  <b>Director(a):</b> Mainardo Zavala  <b>Calle:</b> Calle 1914 No. 17  <b>Colonia:</b> El Parque  <b>Ciudad:</b> México  <b>CP:</b> 15960  <b>Estado:</b> D.F.  <b>País:</b> México  <b>Tel:</b> 5768 2198  <b>gradoca@compuserver.com</b></p>	<p><b>Grupo de León</b>  <b>Director(a):</b> Joaquín De León Manilla  <b>Calle:</b> Leibnitz No. 189  <b>Colonia:</b> Anzures  <b>Ciudad:</b> México  <b>CP:</b> 11590  <b>Estado:</b> D.F.  <b>País:</b> México  <b>Tel:</b> 5250 6969  <b>corporativo@grupolconp.com</b></p>
<p><b>Grupo Dirección</b>  <b>Director(a):</b> Jorge Granados Alonso  <b>Calle:</b> Av. Independencia No. 66-12  <b>Colonia:</b> San Simón Ticomac  <b>Ciudad:</b> México  <b>CP:</b> 03660  <b>Estado:</b> D.F.  <b>País:</b> México  <b>Tel:</b> 5672 5307  <b>Fax:</b> 5672 9397  <b>granados_direccion@hotmail.com</b></p>	<p><b>Intertraducciones</b>  <b>Director(a):</b> Miriam Bravo  <b>Calle:</b> Av. Tres 227-3  <b>Colonia:</b> San Pedro de los Pinos  <b>Ciudad:</b> México  <b>CP:</b> 03800  <b>Estado:</b> D.F.  <b>País:</b> México  <b>Tel:</b> 5598 5030  <b>Fax:</b> 5598 4983</p>
<p><b>Lestat Music Production's</b>  <b>Director(a):</b> José Alfredo Soriano  <b>Calle:</b> Av. San Mateo 17 Plaza Cristal Chedrahui  <b>Loc. B 16</b>  <b>Colonia:</b> Atizapán  <b>Ciudad:</b> Toluca  <b>CP:</b> 52900  <b>Estado:</b> Edo. de México  <b>País:</b> México  <b>Tel:</b> 5824 0495 / 5236 6190</p>	<p><b>Limbo Arte Sonoro</b>  <b>Director(a):</b> Efraín García Mora / Roberto Riveroll  <b>Calle:</b> Sta. Margarita 206  <b>Colonia:</b> del Valle  <b>Ciudad:</b> México, D.F.  <b>CP:</b> 03100  <b>Estado:</b> Distrito Federal  <b>País:</b> México  <b>Tel:</b> 91 51 50 46/ 9151 50 44  <b>tgarciamora@yahoo.com</b></p>
<p><b>Luz y Mundo Visual</b>  <b>Director(a):</b> Lic. Yula Moguel  <b>Calle:</b> Citlaltepetl No. 58  <b>Colonia:</b> Hipódromo Condesa  <b>Ciudad:</b> México  <b>CP:</b> 06170  <b>Estado:</b> D.F.  <b>País:</b> México  <b>Tel:</b> 5584 4015 / 5264 2183</p>	<p><b>Macías Televisión</b>  <b>Director(a):</b> Julio Macías  <b>Ciudad:</b> México  <b>Estado:</b> D.F.  <b>País:</b> México  <b>Tel:</b> 5609 1032  <b>Fax:</b> 5609 0057  <b>maciastv@iwm.com.mx</b>  <b>http://www.macias-group.com</b></p>

<p><b>Mixtlan Estudio</b>            Director(a): René Cárdenas            Calle: Fresas No. 66            Colonia: Del Valle            Ciudad: México            CP: 03100            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5559 1465            Fax: 8500 5098            mixtlan@hotmail.com</p>	<p><b>Preview Comunicación</b>            Director(a): César Parra            Calle: 3er. Retorno Prolongación Emiliano Zapata No. 34            Colonia: Unidad Modelo            Ciudad: México            CP: 09089            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5582 0327 / 5582 7144            Fax: 5582 5473            preview@mexico.com</p>
<p><b>Prime Dubb</b>            Director(a): Eduardo Giaccardi            Calle: Margaritas 35            Colonia: Florida            Ciudad: México            CP: 01030            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5662 8200            eggiaccardi@primedubb.com.mx</p>	<p><b>Prisma Subtitulaje Internacional</b>            Calle: Av. Coyoacan 1919-11            Colonia: Del Valle            Ciudad: México            CP: 03240            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5524 0806            Fax: 5524 0795            http://www.prismasubtitulaje.com.mx</p>
<p><b>Producciones Castillo</b>            Director(a): Sergio Castillo            Calle: Bernardo Vara No. 15 A            Colonia: Pilares            Ciudad: Toluca            Estado: de México            País: México            Tel: 5679 3181 (México)            (017) 211 2548 (Toluca)            Fax: 5679 3181 (México)            producciones.castillo@corrroweb.com</p>	<p><b>RicAudio</b>            Director(a): Ing. Ricardo Arturo Barragán            Calle: Gobernador Covarrubias No. 78, 3° piso            Colonia: San Miguel Chapultepec            Ciudad: México            CP: 11850            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5273 7826 / 5277 2716            Fax: 5271 7118</p>
<p><b>Servicios de TV Mexicana</b>            Director(a): Mariana Tohen / Leticia Candiani            Calle: Sevilla 618            Colonia: Portales            Ciudad: México            CP: 03300            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5604 0081            Candiani@solar.sar.net</p>	<p><b>Sono-Mex Doblajes</b>            Director(a): Román Macías            Calle: América No. 224            Colonia: San Andrés            Ciudad: México            CP: 04040            Estado: D.F.            País: México            Tel: 5544 5842            Fax: 5549 8885            sonomex@mail.internet.com.mx            http://www.macias-group.com</p>
<p><b>Sub &amp; Dubb</b>            Director(a): Cynthia Eslava            Calle: Ingenio San Gabriel No. 37            Colonia: Residencial            Ciudad: México</p>	<p><b>Sunset Post-Production</b>            Director(a): Gustavo Luquez            Calle: 500 Bay view            Colonia: Dr Suite No.1530            Ciudad: Miami</p>

<p><b>CP: 14330</b>  <b>Estado: D.F.</b>  <b>País: México</b>  <b>Tel: 5594 4379</b>  <b>Fax: 5594 4379</b>  <b><a href="http://www.macias-group.com">http://www.macias-group.com</a></b></p>	<p><b>Estado: Florida</b>  <b>País: USA</b>  <b>Tel: 1 305 940 4912</b>  <b>Fax: 1 305 940 0165</b>  <b><a href="mailto:info@subtitulos.com">info@subtitulos.com</a></b>  <b><a href="http://www.subtitulos.com">http://www.subtitulos.com</a></b></p>
<p><b>Suite SYNC</b>  <b>Director(a): Gerardo García</b>  <b>Calle: Prolongación Tajín 900</b>  <b>Colonia: Emperadores</b>  <b>Ciudad: México</b>  <b>CP: 03320</b>  <b>Estado: D.F.</b>  <b>País: México</b>  <b>Tel: 5688 2313</b>  <b>Fax: 5606 9065</b>  <b><a href="mailto:gerry@suitesync.com">gerry@suitesync.com</a></b>  <b><a href="http://www.suitesync.com">http://www.suitesync.com</a></b></p>	<p><b>The Art of Sound</b>  <b>Director(a): Eduardo García</b>  <b>Calle: Inglaterra No. 23</b>  <b>Colonia: San Andrés Coyoacán</b>  <b>Ciudad: México</b>  <b>CP: 04040</b>  <b>Estado: D.F.</b>  <b>País: México</b>  <b>Tel: 5689 3923</b></p>
<p><b>Top Track Studios</b>  <b>Director(a): Ing. Rodolfo A. Gutiérrez</b>  <b>Calle: Xalapa 121</b>  <b>Colonia: Villa Quietud</b>  <b>Ciudad: México</b>  <b>CP: 04960</b>  <b>Estado: D.F.</b>  <b>País: México</b>  <b>Tel: 5594 8295 / 5673 0601</b></p>	<p><b>Video Omega Integral (VOI)</b>  <b>Director(a): Miguel A. Casillas Godoy</b>  <b>Calle: Monte Elbruz No. 145</b>  <b>Colonia: Lomas de Chapultepec</b>  <b>Ciudad: México</b>  <b>CP: 11000</b>  <b>Estado: D.F.</b>  <b>País: México</b>  <b>Tel: 5283 4800</b>  <b>Fax: 5283 4883</b></p>
<p><b>Video Audio y Producción</b>  <b>Director(a): Ricardo Alvarez</b>  <b>Calle: Campos Eliseos No. 98-A</b>  <b>Colonia: Bosques de Chapultepec</b>  <b>Ciudad: México</b>  <b>CP: 11580</b>  <b>Estado: D.F.</b>  <b>País: México</b>  <b>Tel: 5250 9767</b>  <b>Fax: 5531 6469</b></p>	

**LEY FEDERAL DE CINEMATOGRAFÍA  
PODER EJECUTIVO  
SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN**

**DECRETO por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones  
de la Ley Federal de Cinematografía<sup>197</sup>**

Al margen un sello con el Escudo Nacional, que dice: Estados Unidos Mexicanos. Presidencia de la República.

**Ernesto Zedillo Ponce de León.** Presidente de los Estados Unidos Mexicanos, a sus habitantes, sabed:

Que el H. Congreso de Unión, se ha servido dirigirme el siguiente:

**DECRETO**

"El Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, Decreta:

**SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE  
LA LEY FEDERAL DE CINEMATOGRAFÍA**

**Artículo Único:** SE REFORMAN los artículos 3º, 4º, 5º, 6º, 9º, 10, 11, 12, 13, 14 y 15, así como la denominación y ubicación de los capítulos I, II, III y IV. SE ADICIONAN los artículos 16 a 47, así como los capítulos V, VI, VII, VIII y IX, para quedar como sigue:

**CAPÍTULO I**

**Disposiciones generales**

**Artículo 1º.** Las disposiciones de esta ley son de orden público e interés social y regirán en todo el territorio nacional. El objetivo de la presente ley es promover la producción, distribución, comercialización y exhibición de películas, así como su rescate y preservación, procurando siempre el estudio y atención de los asuntos relativos a la integración, fomento y desarrollo de la industria cinematográfica nacional.

**Artículo 2º.** Es inviolable la libertad de realizar y producir películas.

**Artículo 3º.** Se entiende por industria cinematográfica nacional al conjunto de personas físicas o morales cuya actividad habitual o transitoria sea la creación, realización, producción, distribución, exhibición, comercialización, fomento, rescate y preservación de las películas cinematográficas.

**Artículo 4º.** La industria cinematográfica nacional por su sentido social, es un vehículo de expresión artística y educativa, y constituye una actividad cultural primordial, sin menoscabo del aspecto comercial que le es característico. Corresponde al poder ejecutivo federal la aplicación y vigilancia del cumplimiento de esta ley y su reglamento.

Las entidades federativas y los municipios podrán coadyuvar en el desarrollo y promoción de la industria cinematográfica, por sí o mediante convenios con la autoridad federal competente.

<sup>197</sup> Publicado en el Diario Oficial de la Federación el 5 de enero de 1999.

**Artículo 5º.** Para los efectos de esta ley, se entiende por película a la obra cinematográfica que contenga una serie de imágenes asociadas, plasmadas en un material sensible idóneo, con o sin sonorización incorporada, con sensación de movimiento, producto de un guión y de un esfuerzo coordinado de dirección, cuyos fines primarios son de proyección en salas cinematográficas o lugares que hagan sus veces y/o su reproducción para venta o renta.

Comprenderá a las nacionales y extranjeras, de largo, medio y cortometraje, en cualquier formato o modalidad.

Su transmisión o emisión a través de un medio electrónico digital o cualquier otro conocido o por conocer, serán reguladas por las leyes de la materia.

**Artículo 6º.** La película cinematográfica y su negativo son una obra cultural y artística, única e irremplazable y, por lo tanto, debe ser preservada y rescatada en su forma y concepción originales, independientemente de su nacionalidad y del soporte o formato que se emplee para su exhibición o comercialización.

**Artículo 7º.** Para los efectos de esta ley se consideran de producción nacional, las películas que cumplan con los requisitos siguientes:

- I. Haber sido realizadas por personas físicas o morales mexicanas; o
- II. Haberse realizado en el marco de los acuerdos internacionales o los convenios de coproducción suscritos por el gobierno mexicano, con otros países u organismos internacionales.

**Artículo 8º.** Las películas serán exhibidas al público en su versión original y, en su caso, subtituladas en español, en los términos que establezca el reglamento. Las clasificadas para público infantil y los documentales educativos podrán exhibirse dobladas al español.

**Artículo 9º.** Para efectos de esta ley se entiende como titular de los derechos de explotación de la obra cinematográfica, al productor, o licenciatario debidamente acreditado, sin que ello afecte los derechos de autor irrenunciables que corresponden a los escritores, compositores y directores, así como a los artistas, intérpretes o ejecutantes que hayan participado en ella. En tal virtud, unos u otros, conjunta o separadamente, podrán ejercer acciones ante las autoridades competentes, para la defensa de sus respectivos derechos en los términos de la Ley Federal del Derecho de Autor.

**Artículo 10.** Quienes produzcan películas cinematográficas, en cualquier forma, medio conocido o por conocer, deberán comprobar que dichas producciones cumplen fehacientemente con las leyes vigentes en materia laboral, de derechos de autor y derechos de los artistas intérpretes o ejecutantes, en caso contrario serán sujetos a las sanciones correspondientes.

**Artículo 11.** Toda persona podrá participar en una o varias de las actividades de la industria cinematográfica, en sus ramas de producción, distribución, exhibición y comercialización de películas, así como en las áreas de servicios, talleres, laboratorios o estudios cinematográficos.

Los integrantes de la industria cinematográfica se abstendrán de realizar todo acto que impida el libre proceso de competencia y de concurrencia en la producción, procesamiento, distribución, exhibición y comercialización de películas cinematográficas.

La Comisión Federal de Competencia investigará, resolverá y sancionará, de oficio o a petición de parte, toda práctica monopólica o concentración que ocurra dentro de la industria cinematográfica nacional, sin perjuicio de lo que establece esta ley.

**Artículo 12.** Los productores, distribuidores y exhibidores, deberán rendir los informes que les requiera la Secretaría de Gobernación, en términos del cumplimiento de la presente ley y su reglamento.

## **CAPÍTULO II**

### **De la producción cinematográfica**

**Artículo 13.** Para los efectos de esta ley se entiende por productor a la persona física o moral que tiene la iniciativa, la coordinación y responsabilidad de la realización de una película cinematográfica, y que asume el patrocinio de la misma. En caso de duda se estará a lo dispuesto por la Ley Federal del Derecho de Autor.

**Artículo 14.** La producción cinematográfica nacional constituye una actividad de interés social, sin menoscabo de su carácter industrial y comercial, por expresar la cultura mexicana y contribuir a fortalecer los vínculos de identidad nacional entre los diferentes grupos que la conforman. Por tanto, el Estado fomentará su desarrollo para cumplir su función de fortalecer la composición pluricultural de la nación mexicana, mediante los apoyos e incentivos que la ley señale.

**Artículo 15.** Se entenderá por película cinematográfica realizada en coproducción, aquella en cuya producción intervengan dos o más personas físicas o morales.

Se considerará como coproducción internacional la producción que se realice entre una o más personas extranjeras con la intervención de una o varias personas mexicanas, bajo los acuerdos o convenios internacionales que en esta materia estén suscritos por México.

Cuando no se tenga convenio o acuerdo, el contrato de coproducción deberá contener los requisitos que determine el reglamento de esta ley.

## **CAPÍTULO III**

### **De la distribución**

**Artículo 16.** Se entiende por distribución cinematográfica a la actividad de intermediación cuyo fin es poner a disposición de los exhibidores o comercializadores, las películas cinematográficas producidas en México o en el extranjero, para su proyección, reproducción, exhibición o comercialización, en cualquier forma o medio conocido o por conocer.

**Artículo 17.** Los distribuidores no podrán condicionar o restringir el suministro de películas a los exhibidores y comercializadores, sin causa justificada, ni tampoco condicionarlos a la adquisición, venta, arrendamiento o cualquier otra forma de explotación, de una u otras películas de la misma distribuidora o licenciataria. En caso contrario se estará a lo dispuesto por la Ley Federal de Competencia Económica.

## **CAPÍTULO IV**

### **De la exhibición y comercialización**

**Artículo 18.** Para los efectos de esta ley se entiende por explotación mercantil de películas, la acción que reditúa un beneficio económico derivado de:

I.- La exhibición en salas cinematográficas, videosalas, transportes públicos, o cualquier otro lugar abierto o cerrado en que pueda efectuarse la misma, sin importar el soporte, formato o sistema conocido o por conocer, y que la haga accesible al público.

II.- La transmisión o emisión en sistema abierto, cerrado, directo, por hilo o sin hilo, electrónico o digital, efectuada a través de cualquier sistema o medio de comunicación conocido o por conocer, cuya regulación se regirá por las leyes y reglamentos de la materia.

III.- La comercialización mediante reproducción de ejemplares incorporados en videograma, disco compacto o láser, así como cualquier otro sistema de duplicación para su venta o alquiler.

IV.- La que se efectúe a través de medios o mecanismos que permitan capturar la película mediante un dispositivo de vinculación para navegación por el ciberespacio, o cualquier red similar para hacerla accesible en una pantalla de computación, dentro del sistema de interacción, realidad virtual o cualquier otro medio conocido o por conocer, en los términos que establezcan las leyes de la materia.

**Artículo 19.** Los exhibidores reservarán el diez por ciento del tiempo total de exhibición, para la proyección de películas nacionales en sus respectivas salas cinematográficas, salvo lo dispuesto en los tratados internacionales en los cuales México no haya hecho reservas de tiempo de pantalla.

Toda película nacional se estrenará en salas por un periodo no inferior a una semana, dentro de los seis meses siguientes a la fecha en que sea inscrita en el Registro Público correspondiente, siempre que esté disponible en los términos que establezca el reglamento.

**Artículo 20.** Los precios por la exhibición pública serán fijados libremente. Su regulación es de carácter federal.

**Artículo 21.** La exhibición pública de una película cinematográfica en salas cinematográficas o lugares que hagan sus veces, y su comercialización, incluida la renta o venta, no deberá ser objeto de mutilación, censura o cortes por parte del distribuidor o exhibidor, salvo que medie la previa autorización del titular de los derechos de autor.

Las que se transmitan por televisión se sujetarán a las leyes de la materia.

**Artículo 22.** Los servicios técnicos de copiado o reproducción de matrices de obras cinematográficas que se destinen para explotación comercial en el mercado mexicano, deberán procesarse en laboratorios instalados en la República Mexicana con excepción de las películas extranjeras que no excedan de seis copias para su comercialización, salvo las disposiciones contenidas en convenios o tratados internacionales.

**Artículo 23.** Con el fin de conservar la identidad lingüística nacional, el doblaje de películas extranjeras se realizará en la república mexicana, con personal y actores mexicanos o extranjeros residentes en el país, salvo las disposiciones contenidas en convenios o tratados internacionales, y en los precisos términos del artículo 8° de esta ley.

## **CAPÍTULO V** **De la clasificación**

**Artículo 24.** Previamente a la exhibición, distribución y comercialización de las películas, éstas deberán someterse a la autorización y clasificación correspondiente, ante la autoridad competente, de conformidad a lo que establezca el reglamento.

Las que se transmitan por televisión o cualquier otro medio conocido o por conocer, se sujetarán a las disposiciones aplicables en la materia.

**Artículo 25.** Las películas se clasificarán de la siguiente manera:

- I.- "AA": Películas para todo público que tengan además atractivo infantil y sean comprensibles para niños menores de siete años de edad.
- II.- "A": Películas para todo público.
- III.- "B": Películas para adolescentes de doce años en adelante.
- IV.- "C": Películas para adultos de dieciocho años en adelante.
- V.- "D": Películas para adultos, con sexo explícito, lenguaje procaz, o alto grado de violencia.

Las clasificaciones "AA", "A" y "B" son de carácter informativo, y sólo las clasificaciones "C" y "D", debido a sus características, son de índole restrictiva, siendo obligación de los exhibidores negar la entrada a quienes no cubran la edad prevista en las fracciones anteriores.

**Artículo 26.** La autorización y clasificación que se expida para las películas es de orden federal y su observancia es obligatoria en todo el territorio nacional.

**Artículo 27.** La obra cinematográfica deberá exhibirse, comercializarse, comunicarse y distribuirse al público en territorio nacional con el mismo título, salvo que el titular de los derechos autorice su modificación.

## **CAPÍTULO VI**

### **De la importación de películas**

**Artículo 28.** Se facilitará la importación temporal o definitiva de bienes y servicios necesarios para la producción de películas mexicanas o extranjeras en territorio nacional.

**Artículo 29.** El título en español de películas cinematográficas extranjeras, o en su caso la traducción correspondiente, no deberá duplicar al de otra película que haya sido comercializada con anterioridad. En tal caso se estará a lo dispuesto en la ley de la materia.

**Artículo 30.** Las películas importadas que pretendan ser distribuidas, exhibidas y comercializadas en territorio nacional, deberán sujetarse invariablemente a las disposiciones de esta ley y su reglamento.

## **CAPÍTULO VII**

### **Del fomento a la industria cinematográfica**

**Artículo 31.** Las empresas que promuevan la producción, distribución, exhibición y/o comercialización de películas nacionales o cortometrajes realizados por estudiantes de cinematografía, contarán con estímulos e incentivos fiscales que, en su caso, establezca el Ejecutivo Federal.

Asimismo, las que promuevan la exhibición en cine clubes y circuitos no comerciales de películas extranjeras con valor educativo, artístico o cultural, o las que realicen el copiado, subtítulo o doblaje en territorio nacional, contarán con los estímulos e incentivos referidos en el párrafo precedente.

**Artículo 32.** Los productores que participen, por sí o a través de terceros en festivales cinematográficos internacionales, con una o varias películas, y obtengan premios o reconocimientos, contarán con estímulos que, dentro del marco legal, dicte el Ejecutivo Federal.

También podrán obtener estímulos o incentivos fiscales aquellos exhibidores que inviertan en la construcción de nuevas salas cinematográficas o en la rehabilitación de locales que hubiesen dejado de operar como tales, y sean destinadas a la exhibición de cine nacional y que coadyuven a la diversificación de la oferta del material cinematográfico extranjero.

**Artículo 33.** Se crea un Fondo de Inversión y Estímulos al Cine, cuyo objeto será el fomento y promoción permanentes de la industria cinematográfica nacional, que permita brindar un sistema de apoyos financieros, de garantía e inversiones en beneficio de los productores, distribuidores, comercializadores y exhibidores de películas nacionales.

Para administrar los recursos de este fondo se constituirá un Fideicomiso denominado: "Fondo de Inversión y Estímulos al Cine" (FIDECINE).

**Artículo 34.** El Fondo se integrará con:

- I.- La aportación inicial que el Gobierno Federal determine.
- II.- Los recursos que anualmente señale el Presupuesto de Egresos de la Federación.
- III.- Las aportaciones que efectúen los sectores público, privado y social.
- IV.- Las donaciones de personas físicas o morales, mismas que serán deducibles de impuestos, en términos de ley.
- V.- Los productos y rendimientos que generen las inversiones que realice el fiduciario del patrimonio fideicomitado.
- VI.- El producto de los derechos que se generen por cinematografía conforme a la Ley Federal de Derechos, en su artículo 19-C, fracciones III y IV.
- VII.- Las sanciones pecuniarias administrativas que se apliquen con motivo de esta ley.

**Artículo 35.** Los recursos del Fondo se destinarán preferentemente al otorgamiento de capital de riesgo, capital de trabajo, crédito o estímulos económicos a las actividades de realización, producción, distribución, comercialización y exhibición de cine nacional, bajo los criterios que establezca el reglamento.

**Artículo 36.** Será fideicomitente única la Secretaría de Hacienda y Crédito Público. Será fiduciaria Nacional Financiera S.N.C. o la institución que al efecto determine la fideicomitente.

Serán fideicomisarios los productores, distribuidores, comercializadores y exhibidores de películas nacionales, que reúnan los requisitos que al efecto establezcan las reglas de operación y el Comité Técnico.

**Artículo 37.** El fideicomiso contará con un Comité Técnico que se encargará de evaluar los proyectos y asignar los recursos.

Dicho comité se integrará por: Un representante de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público; uno del Instituto Mexicano de Cinematografía; uno por la Academia Mexicana de Ciencias y Artes Cinematográficas; uno del Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica de la República Mexicana, uno de los productores, uno de los exhibidores y uno de los distribuidores, a través de sus organismos representativos.

**Artículo 38.** Serán facultades exclusivas del Comité Técnico, la aprobación de todas las operaciones que se realicen con cargo al Fondo, la aprobación del presupuesto anual de gastos, así

como la selección y aprobación de los proyectos de películas cinematográficas nacionales que habrán de apoyarse.

## **CAPÍTULO VIII**

### **De la Cineteca Nacional**

**Artículo 39.** Para el otorgamiento de las clasificaciones y autorizaciones previstas en el artículo 42 fracción I, los productores o distribuidores nacionales y extranjeros de obras cinematográficas deberán aportar para el acervo de la Cineteca Nacional, una copia nueva de las películas que se requieran, en cualquier formato o modalidad conocido o por conocer, en los términos que señale el reglamento.

En caso de películas cuya explotación sea con un máximo de seis copias, la Cineteca Nacional podrá optar entre recibir una copia usada o pagar el costo de una copia de calidad.

Las aportaciones que se realicen en términos de este artículo tendrán el tratamiento, para efectos fiscales, que establezcan las disposiciones en la materia.

**Artículo 40.** En caso de venta de negativos de películas cinematográficas nacionales al extranjero, el titular de los derechos patrimoniales correspondientes deberá entregar en calidad de depósito un internegativo de ella o ellas a la Cineteca Nacional, con objeto de evitar la pérdida del patrimonio cultural cinematográfico nacional.

**Artículo 41.** La Secretaría de Educación Pública tendrá las atribuciones siguientes:

I.- A través del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes:

- a) Fomentar y promover la producción, distribución, exhibición y comercialización de películas y la producción filmica experimental, tanto en el país como en el extranjero, así como la realización de eventos promocionales, concursos y la entrega de reconocimientos en numerario y diplomas.
- b) Fortalecer, estimular y promover por medio de las actividades de cinematografía, la identidad y la cultura nacionales, considerando el carácter plural de la sociedad mexicana y el respeto irrestricto a la libre expresión y creatividad artística del quehacer cinematográfico.
- c) Coordinar la producción cinematográfica del sector público.
- d) Coordinar las actividades del Instituto Mexicano de Cinematografía.
- e) Dirigir y administrar la Cineteca nacional, cuyos objetivos son el rescate, conservación, protección y restauración, de las películas y sus negativos, así como la difusión, promoción y salvaguarda del patrimonio cultural cinematográfico de la nación. Organizar eventos educativos y culturales que propicien el desarrollo de la cultura cinematográfica en todo el territorio nacional.
- f) Fomentar la investigación y estudios en materia cinematográfica, y decidir o, en su caso, opinar sobre el otorgamiento de becas para realizar investigaciones o estudios en dicha materia.
- g) Procurar la difusión de la producción del cine nacional en los diversos niveles del sistema educativo.
- h) Promover el uso del cine como medio de instrucción escolar y difusión cultural extraescolar; y

II.- A través del Instituto Nacional del Derecho de Autor:

- a) Promover la creación de la obra cinematográfica.
- b) Llevar el registro de obras cinematográficas en el Registro Público del Derecho de Autor, a su cargo.
- c) Promover la cooperación internacional y el intercambio con otras instituciones encargadas del registro de obras cinematográficas.

- d) Realizar investigaciones respecto de presuntas infracciones administrativas que violen las disposiciones de esta ley y que sean de su competencia.
- e) Ordenar y ejecutar los actos para prevenir o terminar con la violación al Derecho de Autor y/o derechos conexos contenidos en las obras cinematográficas.
- f) Imponer las sanciones administrativas que resulten procedentes.
- g) Aplicar las tarifas vigentes para el pago de regalías por la explotación de obra cinematográfica.

III.- Las demás que le atribuyan otras leyes.

**Artículo 42.** La Secretaría de Gobernación, a través de la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía, tendrá las atribuciones siguientes:

- I.- Autorizar la distribución, exhibición y comercialización de películas en el territorio de la República Mexicana, a través de cualquier forma o medio, incluyendo la renta o venta de las mismas.
- II.- Otorgar la clasificación de las películas en los términos de la presente ley y su reglamento, así como vigilar su observancia en todo el territorio nacional.
- III.- Expedir los certificados de origen de las películas cinematográficas para su uso comercial, experimental o artístico, comercializadas en cualquier formato o modalidad, así como el material filmico generado en coproducción con otros países, en territorio nacional o en el extranjero.
- IV.- Vigilar que se observen las disposiciones de la presente ley, con respecto al tiempo total de exhibición y garantía de estreno que deben dedicar los exhibidores y comercializadores en las salas cinematográficas o lugares que hagan sus veces.
- V.- Autorizar el doblaje en los términos y casos previstos por esta ley y su reglamento.
- VI.- Aplicar las sanciones que correspondan por infracciones a la presente ley, así como poner en conocimiento del Ministerio Público Federal, todos aquellos actos constitutivos de delito en los términos de las disposiciones legales aplicables en la materia.
- VII.- Las demás que le concedan otras disposiciones legales.

## **CAPÍTULO X**

### **De las sanciones**

**Artículo 43.** La facultad de imponer las sanciones establecidas en esta ley compete a la Secretaría de Educación Pública y a la Secretaría de Gobernación, sin perjuicio de aquéllas que corresponda imponer a las demás dependencias de la Administración Pública Federal.

**Artículo 44.** Los infractores de los artículos 27, 39 y 40 de la presente ley, serán sancionados por la Secretaría de Educación Pública, según la gravedad de la falta, la intención o dolo existente, con las sanciones siguientes:

- I.- Amonestación con apercibimiento;
- II.- Multa de quinientos a cinco mil veces el salario mínimo general diario vigente en el Distrito Federal a la fecha en que se cometa la infracción.

En caso de reincidencia, se podrá imponer multa hasta por el doble del monto superior marcado en la fracción II.

**Artículo 45.** Los infractores a los artículos 8º, 17, 19 segundo párrafo, 20, 21, 23 y 25 de la presente ley, serán sancionados por la Secretaría de Gobernación, según la gravedad de la falta, la intención o dolo existente, con las sanciones siguientes:

- I.- Amonestación con apercibimiento;
- II.- Clausura temporal o definitiva de los espacios o locales;
- III.- Multa de quinientos a cinco mil veces el salario mínimo general diario vigente en el Distrito Federal a la fecha en que se cometa la infracción.
- IV.- Multa de cinco mil a quince mil veces el salario mínimo general diario vigente en el Distrito Federal a la fecha en que se cometa la infracción, a quienes infrinjan los artículos 8º, 17, 19 segundo párrafo, 22 y 23 de esta ley.
- V.- Retiro de las películas que se exhiban o pretendan exhibirse públicamente o se comercialicen en cualquier forma o medio, sin la autorización a que se refiere la fracción I del artículo 42 de esta ley.

En caso de reincidencia, se podrá imponer multa hasta por el doble del monto superior correspondiente.

**Artículo 46.** Las sanciones a que se refiere la presente ley se aplicaran conforme a lo dispuesto en la Ley Federal de Procedimiento Administrativo.

**Artículo 47.** Los afectados por las resoluciones dictadas en esta materia, podrán interponer el recurso de revisión dentro de un plazo de quince días hábiles siguientes a la fecha de su notificación, el que se resolverá en los términos de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo.

### **Transitorios**

**Artículo primero:** Estas reformas y modificaciones entrarán en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial.

**Artículo segundo:** Se derogan todas las disposiciones que se opongan a lo establecido en esta ley.

**Artículo tercero:** El Ejecutivo Federal emitirá en el término de noventa días a partir de la publicación de la presente ley, el reglamento correspondiente, así como el contrato de fideicomiso mediante el cual se administrarán los recursos del Fondo a que se refiere este ordenamiento.

**Artículo cuarto:** En el mismo término establecido en el transitorio anterior, el Ejecutivo Federal deberá aportar los recursos que esta ley establece en su artículo 34, conforme al Presupuesto de Egresos para 1999.

**Artículo quinto:** La Ley del Presupuesto de Egresos de la Federación de 1999, establecerá en la partida presupuestal correspondiente el monto de los recursos a los que se refiere la fracción I del artículo 34 de esta ley.

México, D.F., a 15 de diciembre de 1998.- Sen. **José Ramírez Gamero**, Presidente.- Dip. **Gloria Lavara Mejía**, Presidente.- Sen. **Mario Vargas Aguiar**, Secretario.- Dip. **Francisco de Souza Mayo Machorro**, Secretario.- Rúbricas".

En cumplimiento de lo dispuesto por la fracción I del artículo 89 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, y para su debida publicación y observancia, expido el presente Decreto en la residencia del Poder Ejecutivo Federal, en la Ciudad de México, Distrito Federal, a los treinta y un días del mes de diciembre de mil novecientos noventa y ocho.- **Ernesto Zedillo Ponce de León**.- Rúbrica.- El Secretario de Gobernación, **Francisco Labastida Ochoa**.- Rúbrica.

i76

## BIBLIOGRAFÍA

1. Amador María, Luisa; Ayala Blanco, Jorge. Cartelera cinematográfica (1930-1939). México, UNAM, 1980, 448 págs.
2. Amador María, Luisa; Ayala Blanco, Jorge. Cartelera cinematográfica (1940-1949). México, UNAM, 1982, 593 págs.
3. Amador María, Luisa; Ayala Blanco, Jorge. Cartelera cinematográfica (1950-1959). México, UNAM, 1985, 606 págs.
4. Aguilar Carvajal, Leopoldo. Segundo curso de derecho civil. 2ª edición. México, Editorial Porrúa, 1980, 446 págs.
5. Alfaro, Francisco H.; Ochoa, Alejandro. La República de los cines. México, Editorial Clio, 1998, 74 págs.
6. Alonso Barahona, Fernando. Cine: ideas y ensayos. Barcelona, España, Centro de Investigaciones Literarias Españolas e Hispanoamericanas (C.I.L.E.H.), 1991, (Colección Cine-Ensayos), 195 págs.
7. Alvarenga Alvarez, Beatriz; Máximo Ribeiro da Luz, Antonio. Física general: con experimentos sencillos. Traducción: José Carlos Escobar Hernández. 3ª edición. México, Editorial Harla, 1983, 605 págs.
8. Anduiza Valdemar, Virgilio. Legislación cinematográfica mexicana. México, Filmoteca UNAM, 1984, 360 págs.
9. Anverre, Ari, et al. Industrias culturales: el futuro de la cultura en juego. México, Fondo de Cultura Económica, UNESCO, 1982, 309 págs.
10. Aubert, Michelle; Seguin, Jean Claude. La production cinématographique des frères Lumière. France, Bibliothèque du film, Editions Mémoires du cinéma, CNC—Centre National de la Cinématographie, Librairie du Premier Siècle du cinéma, 1995, 557 págs.
11. Ávila, Alejandro. El doblaje. España, Ediciones Cátedra, 1997, (Signo e Imagen, #46), 167 págs.
12. Ávila, Alejandro. La historia del doblaje cinematográfico. Barcelona, España, Editorial CIMS, 1997, (Libros de Comunicación Global), 259 págs.
13. Baena Paz, Guillermina María Eugenia. Instrumentos de investigación. México, Editores Mexicanos Unidos, Agosto, 1991, 134 págs.
14. Bazin, André. ¿Qué es el cine? Traducción: José Luis López Muñoz. Madrid, Ediciones Rialp, 1966, 599 págs.
15. Berlo, David K. El proceso de la comunicación: introducción a la teoría y a la práctica. Traducción: Silvana González Roura y Giovanna Winckler. 1ª reimpresión. México, Editorial El Ateneo, 1992, 239 págs.
16. Bernstein, Steven. Técnicas de producción cinematográfica. Traducción: Daniel Escribano Rodríguez y Claudio Ardisson Pérez. México, Editorial Limusa (Grupo Noriega Editores), 1993, 340 págs.
17. Borvick, John. Microphones, technology & technique. Great Britain, Focal Press, 1990, 241 págs.
18. Borvick, John. Microfonos: tecnología y aplicaciones. Traducción, maquetación y fotocomposición: Escuela de Cine y Video. España, Escuela de Cine y Video, 1990, 248 págs.
19. Bridgwater, William; Kurtz, Seymour. The Columbia Encyclopedia. 3rd edition. USA, Columbia Press New York & London, 1963, 2388 págs.
20. Cámara de Diputados, et al. Los Que No Somos Hollywood: memoria del simposio. LVII Legislatura. México. Impreso en los Talleres Gráficos de la Cámara de Diputados, 1998, 304 págs.
21. Colección Biblioteca Temática UTEHA. Historia del cine. Tomo 7. Colaboradores: E. Acevedo Latorre, et al. España, Unión Tipográfica Editorial Hispano-Americana (UTEHA), 1980, 192 págs.
22. Contreras y Espinosa, Fernando. La producción, sector primario de la industria cinematográfica. México, UNAM. Dirección General de Difusión Cultural, Departamento de Actividades Cinematográficas, 1973, (Textos de Cine. 4), 265 págs.
23. Cornut, Guy. La voz. Traducción: Antonio Garst. México, Fondo de Cultura Económica, 1985, (Breviarios, 407), 57 págs.
24. Costa, Antonio. Saber ver cine. Traducción: Carlos Losilla. 1ª reimpresión. España, Ediciones Paidós, 1991, (Instrumentos Paidós, 5. Colección dirigida por Umberto Eco), 319 págs.

25. Chesire, David. Manual de cine: guía completa de cine amateur. Traducción: Alfredo Cruz Herce. Madrid, H. Blume Ediciones, 1981, 288 págs.
26. Chion, Michel. El cine y sus oficios. Traducción: Lourdes Amador de los Ríos. España, Ediciones Cátedra, 1992. (Signo e Imagen), 508 págs.
27. Chion, Michel. El sonido: música, cine, literatura. Traducción: Enrique Folch González. España, Paidós Editorial, 1999, 413 págs.
28. Dadek, Walter. Economía cinematográfica. Traducción: Alvaro Soriano Trenor. Madrid, Ediciones Rialp, 1962, 302 págs.
29. Dávalos Orozco, Federico. Albores del cine mexicano. México, Editorial Clío, 1996, 86 págs.
30. Davis, Flora. La comunicación no verbal. (Inside Intuition—What we know about non-verbal communication). Traductora: Lita Mourgliez. 22ª reimpresión (1ª edición, 1976). España, Alianza Editorial, 1996, 261 págs.
31. Delacroix, Henri. Psicología del Arte. Traducción: Leonardo Estarico. Buenos Aires, Editorial El Ateneo, 1951, 399 págs.
32. Eco, Umberto. Cómo se hace una tesis: técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura. México, Gedisa Editorial, 1984, 267 págs.
33. Ephraim, Kate. The Film Encyclopedia. New York, Thomas Y. Crowell (Publishers), 1979, 1266 págs.
34. Feldman, Simón. La realización cinematográfica: análisis y práctica. 5ª edición. Barcelona, España, Gedisa Editorial, 1994, 205 págs.
35. García, Gustavo, et al. Nuevo cine mexicano. México, Editorial Clío, 1997, 86 págs.
36. García-Pelayo y Gross, Ramón (colaborador). El Pequeño Diccionario Larousse Ilustrado. Francia, Ediciones Larousse, 1976, 1663 págs.
37. García Riera, Emilio. Historia del cine mexicano. México, SEP, 1986, 356 págs.
38. García Riera, Emilio. Historia documental del cine mexicano: 1929-1937. Tomo I. México, Universidad de Guadalajara, Gobierno de Jalisco, Secretaría de Cultura, CONACULTA, IMCINE, 1992, 316 págs.
39. García Riera, Emilio. Historia documental del cine mexicano. México, Editorial Era, 1969.
40. Garrido Bullón, Angel. Física del sonido. Madrid, España, Editorial Sanz y Torres, 1996, 382 págs.
41. Gaudreault, André; Jost, François. El relato cinematográfico. Traducción: Nüría Pujol. España, Editorial Paidós Comunicación, 1995. (Cine y Narratología), 172 págs.
42. Gayford, Michael. Microphones: engineering handbook. Great Britain, Focal Press, 1994, 449 págs.
43. Goldstein, Mabel. Derechos de autor: protección a la creatividad, sujetos del derecho. Buenos Aires, Ediciones La Roca, 1995, 736 págs.
44. González Alonzo, Carlos. Principios básicos de comunicación. 5ª reimpresión. México, Editorial Trillas, 1997, 96 págs.
45. González Reyna, Susana. Manual de redacción e investigación documental. 4ª edición. México, Editorial Trillas, Mayo de 1990, 204 págs.
46. Guback, Thomas. La industria internacional del cine. Volumen I. Traductor: Bernardo López. España, Editorial Fundamentos, 1980, 238 págs.
47. Gubern, Roman. Historia del cine. Volumen I. 3ª edición. Barcelona, España, Editorial Lumen, 1982. (Ediciones Danae), 374 págs.
48. Heuer, Federico. La industria cinematográfica mexicana. México, Impreso en Policromía, 1964, 435 págs.
49. Hochmann, Elena; Montero, Maritza. Técnicas de investigación documental. 10ª reimpresión (6ª edición, 1978). México, Editorial Trillas, Mrzo de 1991, 88 págs.
50. Langford, Michael. La fotografía paso a paso: un curso completo. Traducción: Alfredo Cruz Herce. 1ª reimpresión. Madrid, H. Blume Ediciones, 1980, 224 págs.
51. Leal, Juan Felipe, et al. El arcón de las vistas: cartelera del cine en México, 1896-1910. México, UNAM, 1994, 372 págs.
52. Lipszyc, Delia. Derechos de autor y derechos conexos. Buenos Aires, Argentina, UNESCO, CERALC, ZAVALA, 1993, 933 págs.
53. Loredó Hill, Adolfo. Derecho autoral mexicano. México, Editorial Jus, 1990, 259 págs.
54. Martín Granados, Antonieta. Fiscal 2: ISR, Personal morales, impuesto al activo. México, Editorial Ecafsa, 1997, 432 págs.

55. Martín, Marcel. El lenguaje del cine: iniciación a la estética de la expresión cinematográfica a través del análisis sistemático de los procedimientos filmicos. Traducción: María Renata Segura. 3ª edición. Barcelona, Gedisa Editorial, 1995, 271 págs.
56. McLuhan, Marshall. Comprender los medios de comunicación. Traducción: Patrik Ducher. España, Ediciones Paidós, 1996, (Paidós Comunicación, 77), 366 págs.
57. Mitry, Jean. Estética y psicología del arte. Volumen 1: Las estructuras. Traducción: René Palacios More. 3ª edición (1ª edición en francés, 1963). España, Editorial Siglo XXI, 1986, 519 págs.
58. Mitry, Jean. Estética y psicología del cine. Volumen 2: Las formas. Traducción: Mauro Armiño. 2ª edición. España, Editorial Siglo XXI, 1984, 583 págs.
59. Morales Mejía, Aquiles. Los costos en la industria del doblaje. Tesis para grado de Licenciatura. Asesor: Guillermo Bladinières. México, Facultad de Contaduría y Administración, UNAM, 1973, 110 págs.
60. Moylan, William. The art of recording: the creative resources of music production and audio. New York, USA, Van Nostrand Reinhold, 1992, 260 págs.
61. Nisbett, Alec. The use of microphones. 4ª edición. Great Britain, Focal Press, 1993, 191 págs.
62. Paola, Stephany. Diccionario de contabilidad. Sin impresión, ni país, ni editorial. Octubre de 1994, 360 págs.
63. Pio, Caro. Las estructuras fundamentales del cine. México, Editorial Patria, sin año, 255 págs.
64. P. Mc. The New Encyclopedia Britannica in 30 volumes. Volume 12. Helen Hemingway Benton (Publisher 1973-1974). 15ª edición. University of Chicago, Macropedia, 1980, 1100 págs.
65. Poloniato, Alicia. Cine y comunicación. 1ª reimpression. México, Editorial Trillas, Abril de 1992, 66 págs.
66. Prendergast, Roy M. Film music: a neglected art. A critical study of music in films. 2ª edición. New York, USA, W.W. Norton & Company, 1992, 329 págs.
67. Raimondo Souto, H. Mario. Técnica del cine documental y publicitario. Barcelona, España, Ediciones Omega (Foto-Biblioteca), 1976, 254 págs.
68. Ramírez Asnar, Gabriel. Crónica del cine mudo mexicano. México, Cineteca Nacional, 1989, 300 págs.
69. Recuero López, Manuel. Estudios y controles para grabación sonora. México, Instituto Politécnico Nacional, 1991, 645 págs.
70. Reyes, Aurelio de los. Los orígenes del cine en México, 1896-1900. México, Fondo de Cultura Económica, 1984, (Lecturas Mexicanas, 61), 250 págs.
71. Reyes, Aurelio de los. Medio siglo de cine mexicano, 1896-1947. 2ª reimpression. México, Editorial Trillas, Abril de 1991, 225 págs.
72. Reyes de la Maza, Luis. El cine sonoro en México. México, UNAM (Instituto de Investigaciones Estéticas, Estudios y Fuentes del Arte en México XXXII), 1973, 271 págs.
73. Romaguera i Ramió, Joaquim. El lenguaje cinematográfico: gramática, géneros, estilos y materiales. Madrid, España, Ediciones La Torre, 1991, 156 págs.
74. Romaguera i Ramió, Joaquim; Aínsa Thevenet, Homero (eds). Textos y manifiestos del cine: Estética, Escuelas, Movimientos, Disciplinas, Innovaciones. Madrid, Editorial Cátedra, 1989, 572 págs.
75. Sadoul, Georges. Historia del cine mundial: desde los orígenes hasta nuestros días. Traducción: Florentino M. Torner. 7ª edición. México, Siglo XXI, 1983, 828 págs.
76. Saussure, Ferdinand de. Curso de lingüística general. Traducción: Amado Alonso. España, Alianza Editorial, 1983, 518 págs.
77. Svadesh, Mauricio. El lenguaje y la vida humana. 7ª reimpression. México, Fondo de Cultura Económica, 1993, (Colección Popular, 83), 395 págs.
78. Tello, Jaime (coordinador editorial). Orígenes del cinematógrafo. Octavio Rivera Serrano (Rector). México, UNAM, INBA, SEP, sin año, 61 págs.
79. Tony, Thomas. Music for the movies. 2ª edición. Los Angeles, USA, Silman-James Press. 1997, 330 págs.
80. Tosi, Virgilio. El cine antes de los Lumiére. Traducción: Lourdes Sánchez de Tagle. México, UNAM, 1993, 312 págs.
81. Toussaint, Florence. Crítica de la información de masas. 3ª reimpression. México, Editorial Trillas, 1995, 94 págs.
82. Trucba, Fernando. Diccionario de cine. 3ª edición. España, Editorial Planeta, 1998, 343 págs.

83. Trujillo, Iván (director). XI Festival internacional del Nuevo Cine Latinoamericano, años 30-40-50. México, Dirección General de Actividades Cinematográficas, Coordinación de Difusión Cultural, UNAM, 1990, (Colección Cuadernos de Cine), 197 págs.
84. Pantaleón Velázquez, Alba Guadalupe. El doblaje en México: el arte de ser otro. Tesis para grado de Licenciatura. Asesor: María de Jesús Mendiola Andrade. México, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Aragón, UNAM, 2002, 117 págs.
85. Viña, Moisés. Historia del cine mexicano. México, Dirección General de Actividades Cinematográficas, UNESCO, 1987, 306 págs.
86. Vivaldi, Gonzalo Martín. Curso de redacción: teoría y práctica de la composición y del estilo. 19ª edición. México, Ediciones Prisma, sin año, 495 págs.
87. Vizcaino Casas, Fernando. Suma de Legislación del espectáculo. Prólogo de José Ma. García Escudero. Madrid, España, Ediciones Santillana, 27 de noviembre de 1962, 428 págs.

### LEYES Y CÓDIGOS

88. Cámara de Diputados. Ley Federal de Cinematografía. México, Impreso en los Talleres Gráficos de la Cámara de Diputados. Publicado en el Diario Oficial por el Poder Ejecutivo el 5 de enero de 1999, 46 págs.
89. Código Fiscal de la Federación. En el Prontuario Fiscal Correlacionado 2000. 1ª reimpresión. México, ECAFSA, Abril de 2000, pp. 659-877. Publicado en el Diario Oficial de la Federación del 31 de diciembre de 1981. En vigor a partir del 1º de enero de 1983. Incluye Reformas de 1999.
90. Congreso de los Estados Unidos Mexicanos. Ley Federal de Cinematografía. México, 1992, 4 págs.
91. Legislación sobre Derechos de Autor. 15ª edición. México, Editorial Porrúa, 1995, (Leyes y Códigos de México), 303 págs.
92. Ley del Impuesto sobre la Renta. En el Prontuario Fiscal Correlacionado 2000. 1ª reimpresión. México, Ediciones Contables, Administrativas y Fiscales, S.A. de C.V. (ECAFSA), Abril de 2000, pp. 9-429. Publicada en el Diario Oficial de la Federación del 30 de diciembre de 1980. Incluye reformas de diciembre de 1999, vigentes a partir del 1º de enero de 2000.
93. Secretaría de Gobernación. Ley y Reglamento de la Industria Cinematográfica. México, 1966, 55 págs.

### HEMEROGRAFÍA

1. Álvarez, Lucía. "El compositor en el teatro y el cine". Estudios cinematográficos: La música para cine. Mítl Valdez Salazar (director). Trimestral. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), Abril-Junio, 1998. Año 4, núm. 12, pp. 48-52.
1. Arick, Michael. "Estéreo: el sonido del dinero". Estudios Cinematográficos: El sonido cinematográfico. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), Marzo-Mayo, 1996. Año 2, núm. 5, pp. 10-20.
2. Baksh, Jaime. "La evolución de los formatos del sonido cinematográfico". Estudios Cinematográficos: El sonido cinematográfico. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), Marzo-Mayo, 1996. Año 2, núm. 5, pp. 43-46.
3. Blake, Larry. "Mezcla de sonido Dolby para cine". *Film Sound Today: An Anthology of Articles from Recording Engineer-Producer, Larry Blake* (ed.), Reveille Press, Hollywood, 1984; pp. 1-7. Traducción: Miguel Bustos García. Estudios Cinematográficos: El sonido cinematográfico. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), Marzo-Mayo, 1996. Año 2, núm. 5, pp. 32-42.
4. Chappell, Jon. "Mixers, part 1". Guitar for the practicing musician. Editor-in-chief-HP Newquist. Monthly. New York, USA, August. 1996. Volume 13, No. 10, pp. 78 & 79.
5. Chappell, Jon. "How to score: the art of melding six strings, technology, and video". Guitar for the practicing musician. Editor-in-chief-HP Newquist. Monthly. New York, USA, January. 1995. Volume 12, No. 3, pp. 40-43, 132-134, 168.

6. Chappell, Jon. "The three formats of digital recording". Guitar for the practicing musician. Editor-in-chief-HP Newquist. Monthly. New York, USA, October, 1995. Volume 12, No. 12, p. 66.
7. Einhorn, Richard. "Ideas sonoras: Cómo se escribe la música para una película". "*Sound Ideas*", en *The Independent. Film & Video*, vol. 17, núm. 10, diciembre de 1994; pp. 16-18. Traducción: Leticia García Urriaza. Estudios Cinematográficos: El sonido cinematográfico. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), Marzo-Mayo, 1996. Año 2, núm. 5, pp. 64-73.
8. García Hernández, Arturo. "Grandes intereses están detrás del rechazo a la ley cinematográfica". La Jornada. México D.F., Domingo 13 de septiembre de 1998, p. 24.
9. Gómez, Laura. "El reto, encontrar soluciones: Entrevista con el exhibidor Alejandro Ramírez Magaña". Estudios Cinematográficos: Legislación Cinematográfica. Miti Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Octubre-Diciembre, 1998. Año 4, núm. 14, pp. 31 y 32.
10. Gómez, Laura. "Doblaje, distribución y cómo salvar a la industria: Entrevista con Mario Aguiñaga". Estudios Cinematográficos: Legislación Cinematográfica. Miti Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Octubre-Diciembre, 1998. Año 4, núm. 14, pp. 33 y 34.
11. Gómez, Laura. "La Ley, el mercado y la Cineteca Nacional: Entrevista con Alejandro Pelayo". Estudios Cinematográficos: Legislación Cinematográfica. Miti Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Octubre-Diciembre, 1998. Año 4, núm. 14, pp. 38-41.
12. Gómez, Laura. "Reactivar la industria más allá de la ley: Entrevista con Iván Trujillo". Estudios Cinematográficos: Legislación Cinematográfica. Miti Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Octubre-Diciembre, 1998. Año 4, núm. 14, pp. 42-44.
13. González Mello, Flavio. "Analfabetismo y doblaje: Entrevista con Patricia Millet". Estudios Cinematográficos: Legislación Cinematográfica. Miti Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Octubre-Diciembre, 1998. Año 4, núm. 14, pp. 35-37.
14. Hubert, David Miles. "La grabadora digital de audio". *The Digital ATR*, en *Audio Production Techniques for Video*, Indiana, Howard W. Sams & Company, 1987; pp. 42-57. Traducción: Leticia García Urriaza. Estudios Cinematográficos: El sonido cinematográfico. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, CUEC, Marzo-Mayo, 1996. Año 2, núm. 5, pp. 43-46.
15. "Hollywood y las películas en español". El Universal Ilustrado, Agosto 6 de 1931, p. 44. Aparecido en: Aurelio de los Reyes. Medio siglo de cine mexicano, 1896-1947. 2ª reimpresión. México, Editorial Trillas, abril de 1991, pp. 114-117.
16. LaBrutto, Vincent. "Walter Murch: entrevista". *Vincent LaBrutto, Sound on Film: Interviews with Creators of Film Sound*, cap. IX, Praeger, Londres, 1994; pp. 83-99. Traducción: Leticia García Urriaza. Estudios Cinematográficos: El sonido cinematográfico. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), Marzo-Mayo, 1996. Año 2, núm. 5, pp. 21-31.
17. Leal, Juan Felipe; Barraza, Eduardo. "Gabriel Soria y el cine sonoro mexicano". Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales. México, FCPyS-UNAM, Año XXXVII, Nueva Época, Octubre-Diciembre de 1992. Núm. 150, pp. 179-186.
18. Leal, Juan Felipe; Barraza, Eduardo. "Inicios de la reglamentación cinematográfica en la Ciudad de México". Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales. México, FCPyS-UNAM, Octubre-Diciembre de 1992. Año XXXVII, Nueva Época, Núm. 150, pp. 139-175.
19. Mintz, Penny. "El sonido en las obras de Orson Welles". *Orson Welles's use of sound*, en *Film Sound: Theory and Practice*, Elisabeth Weis y John Belton (eds.), Columbia University Press, Nueva York, 1985, pp. 289-297. Traducción: Leticia García Urriaza. Estudios Cinematográficos: El sonido cinematográfico. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, CUEC, Marzo-Mayo, 1996. Año 2, núm. 5, pp. 4-9.
20. Peguero, Raquel. "Crear Fidecine y no al doblaje, posición de Amerena". La Jornada. México D.F., Viernes 20 de octubre de 1998, p. 38.
21. Peguero, Raquel. "Fomentar la cultura, prioridad de las reformas a la ley de cine". La Jornada. México D.F., Martes 29 de septiembre de 1998, p. 27.
22. Peguero, Raquel. "Impugnan a representantes de los sectores de exhibición y doblaje". La Jornada. México D.F., Miércoles 30 de septiembre de 1998, p. 28.

23. Peguero, Raquel. "Reavivan polémica para frenar cambios a la ley cinematográfica". La Jornada. México D.F., Miércoles 9 de septiembre de 1998, p. 26.
24. Reyes, Aurelio de los. "Cómo nacieron los cines". Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas. (Editor-Número: Javier Moysen, Vol. XIII). México, UNAM-IIE, 1982. Núm. 50/2 (vol. 2), pp. 285-296.
25. Reyes, Aurelio de los. "La música en el cine mudo". Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas. (Editor del número: Xavier Moysen). México, UNAM-IIE, 1983. Núm. 51, Vol. XIII, pp. 99-124.
26. Robles, Xavier. "Rescate patrimonial cinematográfico". Estudios Cinematográficos: Legislación Cinematográfica. Mitl Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Octubre-Diciembre, 1998. Año 4, núm. 14, pp. 26-30.
27. Royal S. Brown. "Música para cine: la Buena, la mala y la fea." *Film Music: The Good, the Bad and the Ugly*, en *Cineaste*, vol. XXI, núms. 1-2, 1995. Traducción: Miguel Bustos García. Estudios Cinematográficos: El sonido cinematográfico. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), Marzo-Mayo, 1996. Año 2, núm. 5, pp. 64-73.
28. Sánchez, Jorge. "Para proteger la industria". Estudios Cinematográficos: Legislación Cinematográfica. Mitl Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Octubre-Diciembre, 1998. Año 4, núm. 14, pp. 16-20.
29. Smith, Jeff. "¿Melodías no escuchadas?: una crítica a las teorías psicoanalíticas de la música de cine." En *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, compilado por David Bordwell y Noël Carroll, The University of Wisconsin Press, 1996, pp. 230-247. Traducción: Leticia García Urriza. Estudios cinematográficos: La música para cine. Mitl Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Abril-Junio, 1998. Año 4, núm. 12, pp. 53-63.
30. Sternberg, Josef von. "La actuación en el cine y en el teatro". \**Acting in film and theatre*, en Harry M. Gedul (ed.), *Film Makers and Film Making*, Indiana University Press, Bloomington-Londres, 2ª edición, 1970, pp. 238-256. Traducción: Leticia García Urriza. Estudios cinematográficos: La actuación en cine. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, CUEC-UNAM, Otoño, 1995. Año 1, núm. 4, pp. 8-17.
31. Tarkovski, Andrey. "La música y el sonido ambiental". *Esculpir el tiempo*. Traducción: Miguel Bustos García. Estudios cinematográficos: La música para cine. Mitl Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Abril-Junio, 1998. Año 4, núm. 12, pp. 25 y 26.
32. Tejada, Luis Felipe. "Preguntas y respuestas". Telemundo. José Antonio Fernández F. (Director general y Editor). México D.F. Creatividad en Imagen, S.A. de C.V. Mayo-Junio, 1999. Año 8, No. 47, pp. 42-44.
33. Ugalde, Victor. "Panorama del cine en México: cifras y propuestas". Estudios Cinematográficos: Legislación Cinematográfica. Mitl Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Octubre-Diciembre, 1998. Año 4, núm. 14, p. 45-59.
34. Valdez Salazar, Mitl. "Presentación". Estudios Cinematográficos: Legislación Cinematográfica. Mitl Valdez Salazar (director). Trimestral. México, CUEC, Octubre-Diciembre, 1998. Año 4, núm. 14, pp. 2-8.
35. Weis, Elisabeth; Belton, John (eds). "Sonido directo: entrevista con Jean-Marie Straub y Danièle Huillet". *Film Sound: Theory and Practice*. Nueva York, Columbia University Press, 1985; pp. 150-153. Traducción: Miguel Bustos García. Estudios Cinematográficos: El sonido cinematográfico. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), Marzo-Mayo, 1996. Año 2, núm. 5, pp. 55 y 56.
36. Zermeño, Raúl. "Moldcar... ensayar: entrevista con Carlos Carrera". Estudios cinematográficos: La actuación en cine. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, CUEC-UNAM, Otoño, 1995. Año 1, núm. 4, pp. 62-64.
37. Zermeño, Raúl; Casas, Armando. "El actor al interior del cine". Estudios cinematográficos: La actuación en cine. Alfredo Joskowicz (director). Trimestral. México, CUEC-UNAM, Otoño, 1995. Año 1, núm. 4, pp. 24 y 25.

## OTROS DOCUMENTOS

### ENTREVISTAS

1. Pablo Olivares, Ricardo. "Entrevista con Ernesto Lezama (actor)". El impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la Industria de Doblaje de Películas en México (1998). México D.F., Viernes 2 de noviembre de 2001.
2. Pablo Olivares, Ricardo. "Entrevista con Fernando Arriaga (gerente de producción de Audiomaster 3000)". El impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la Industria de Doblaje de Películas en México (1998). México D.F., Audiomaster 3000, 9 de noviembre de 2001.
3. Pablo Olivares, Ricardo. "Entrevista con Francisco Reséndez (director de actuación)". El impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la Industria de Doblaje de Películas en México (1998). México D.F., Audiomaster 3000, Jueves 1º de noviembre de 2001.
4. Pablo Olivares, Ricardo. "Entrevista con Gustavo Tovar (operador de diálogos)". El impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la Industria de Doblaje de Películas en México (1998). México D.F., Audiomaster 3000, 9 de noviembre de 2001.
5. Pablo Olivares, Ricardo. "Entrevista con Herman López (director de doblaje)". El impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la Industria de Doblaje de Películas en México (1998). México D.F., Audiomaster 3000, Jueves 1º de noviembre de 2001.
6. Pablo Olivares, Ricardo. "Entrevista con Love Santini (actriz de doblaje)". El impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la Industria de Doblaje de Películas en México (1998). México D.F., Lunes 21 de diciembre de 1998.
7. Pablo Olivares, Ricardo. "Entrevista con Rebeca Manríquez (actriz de doblaje)". El impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la Industria de Doblaje de Películas en México (1998). México D.F., Audiomaster 3000, Jueves 1º de noviembre de 2001.
8. Pablo Olivares, Ricardo. "Entrevista con Víctor Ugalde (escritor y director de cine)". El impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la Industria de Doblaje de Películas en México (1998). México D.F., Viernes 30 de noviembre de 2001.
9. Pablo Olivares, Ricardo. "Entrevista con Xóchitl Ugarte Fonseca (actriz de doblaje)". El impacto del Anteproyecto de Reformas a la Ley Federal de Cinematografía en la Industria de Doblaje de Películas en México (1998). México D.F., Martes 6 de noviembre de 2001.

### PÁGINAS EN INTERNET

1. Buscador de doblaje: <http://doblaje.esfera.cl/>
2. Noticias del doblaje: <http://doblaje.esfera.cl/noticias.html>
3. Ley Federal del Derecho de Autor: <http://www.cddhcu.gob.mx/leyinfo/122/>
4. Audiomaster 3000: <http://www.tclevisa.com/audiomaster/estruct.html> .  
[http://www.tclevisa.com/audiomaster/c\\_master.html](http://www.tclevisa.com/audiomaster/c_master.html) .  
<http://www.tclevisa.com/audiomaster/tecno.html#dos> .  
<http://www.tclevisa.com/audiomaster/cliente.html>
5. Grupo Macías: [http://www.macias-group.com/macias\\_group.html](http://www.macias-group.com/macias_group.html)