



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES

ARAGÓN

Andante: Cuando la era digital nos permitió hacer
cine

Trabajo periodístico y comunicacional: Cortometraje

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE: LIC. EN COMUNICACIÓN Y
PERIODISMO**

PRESENTA:

Calderón Trujillo Alberto Yasser

ASESOR:

Lic. José Antonio Zavaleta Landa



Nezahualcóyotl, Estado de México. Septiembre 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

***Con amor para la persona a la que más admiro en esta vida: Mi
mamá.***

Agradecimientos

- Antes que todo, agradezco a mi extensa y amada familia, porque desde el más grande hasta el más pequeño de los integrantes, han sido partícipes de alguna manera en este logro personal y profesional.

- Gracias a José Zavaleta -mi asesor-, y a los sinodales (Laura Rustrián, Darío Vázquez, Erika Castillo y Claudia Aldana); sin cuya guía no habría podido llevar este preciado bote a un buen puerto.

- Gracias a quienes estuvieron a mi lado a lo largo de mi estancia en la UNAM (Jorge, Carmen, Libertad, Aldo, Ana, Adán, Elena, Dulce, Luis, Mariano, Sara, Miguel y Claudia), quienes con su preciada amistad han forjado una etapa y la convirtieron en una de las mejores de mi vida.

- Gracias al señor del camión que esperó a que me subiera ese día a su unidad, pues ahí conocí a quien sería mi compañero de mil batallas en la universidad, a mi mejor amigo y mi pastor: Daniel Garfias.

- Gracias a mi hermana, a mi papá y a mi mamá: Son mi todo.

- Gracias a Enrique Velasco, quien ha creído en mí desde el primer día y ha sido mi cómplice inseparable de aventuras cinematográficas.

- Gracias a Dagmar Ruíz, Diana Gutiérrez, Guillermo Pérez, Jorge Castellanos y Carmen Rincón; sin ellos, *Andante* simplemente no existiría.

- Gracias a Canelo y a Capuccino, porque la voluntad de amar cuando lo único que se tiene es un instinto es algo que espero que, como especie, los humanos aprendamos algún día.

- Gracias a Paul Thomas Anderson, que aunque sé que nunca leerá esto, quiero que quede registro que hay alguien que a los 10 años vio *Magnolia* y decidió que quería dedicarse al cine.

- Gracias a todos aquellos familiares, amigos y conocidos que hicieron posible este paso.

Índice

Introducción -----	5
1. Una historia sencilla: Adiós al filme -----	8
1.1. Precisión milimétrica: 35, 8, 16, 70 milímetros y IMAX -----	11
1.1.1. 35 milímetros y Súper-35-----	11
1.1.2. 8 milímetros y Super-8 milímetros-----	16
1.1.3. 16 milímetros y Súper-16-----	18
1.1.4. 70 milímetros-----	20
1.1.5. IMAX-----	21
1.2. Bienvenidos a Pandora: La revolución Digital -----	25
1.3. Como lo predijo Spoon: A encender la cámara -----	30
1.4. ¡Adiós Cinema Paradiso, hola Lobo de Wall Street!: La era del HD -----	35
2. Punto de Fuga: Conformando el equipo de cine digital -----	42
2.1. Cámaras y micrófonos -----	43
2.1.1. Videocámaras-----	44
2.1.2. Cámaras DSLR-----	50
2.1.3. Micrófono Shotgun y micrófono Lavalier-----	57
2.2. Soporte, Estabilizador y Dolly -----	60
2.2.1. Soportando el punto de estabilidad-----	62
2.2.2. Estabilizando con mancuernillas-----	65
2.2.3. Construyendo nuestro propio Dolly-----	74
2.3. Iluminación -----	80
2.3.1. Luces y artefactos-----	81
3. ¡Allá vamos!: Produciendo Andante -----	85
3.1. Preproducción -----	86
3.1.1. Concepción de la idea: Trabajando sobre metas-----	87
3.1.2. A la carretera: La Road Movie-----	89
3.1.3. Investigación y Construcción de personajes-----	91
3.1.4. Escritura del guión-----	103

3.1.5.	<i>Selección de equipo de trabajo</i>	129
3.1.6.	<i>Búsqueda de locaciones</i>	131
3.1.7.	<i>Guión técnico</i>	134
3.1.8.	<i>Storyboard</i>	152
3.1.9.	<i>Casting y Selección de actores</i>	161
3.1.10.	<i>Plan de producción</i>	164
3.1.11.	<i>Plan de presupuesto</i>	166
3.1.12.	<i>Ensayos</i>	167
3.2.	<i>Producción</i>	169
3.2.1.	<i>Grabación en la Ciudad de México</i>	170
3.2.1.1.	<i>Día 1</i>	170
3.2.1.2.	<i>Día 2</i>	173
3.2.1.3.	<i>Día 3</i>	175
3.2.2.	<i>Grabación en Veracruz</i>	178
3.2.2.1.	<i>Día 1</i>	178
3.2.2.2.	<i>Día 2</i>	179
3.2.2.3.	<i>Día 3</i>	183
3.3.	<i>Post- Producción</i>	188
3.3.1.	<i>Selección de Material</i>	189
3.3.2.	<i>Primer corte</i>	189
3.3.3.	<i>Corrección de Color</i>	191
3.3.4.	<i>Diseño de Audio</i>	194
3.3.5.	<i>Render</i>	195
	<i>Conclusiones</i>	197
	<i>Fuentes de consulta</i>	200

Introducción

Las historias de la cinematografía y la comunicación han evolucionado vertiginosamente: las técnicas tradicionales empleadas para comunicar una idea fueron alcanzadas por la tecnología y el uso que de ésta se hace. El mundo se ha abrazado a la realidad digital y al dominio informático, ergo, procesos que solían realizarse sin ayuda de la informática han sido relegados hasta el punto de considerárseles obsoletos.

El cine digital ha sido un parteaguas en el terreno de la comunicación: la cada vez más realista definición de sus imágenes, además de la practicidad que otorga para llevar a cabo un proyecto imaginado, ha representado un antes y un después en la manera de concebir, plasmar y experimentar ideas en un archivo audiovisual.

Esta nueva manera de realización cinematográfica cambió el panorama fílmico: hoy en día, la digitalización ha relegado al celuloide con el cual se trabajó durante más de un siglo. La mayoría de las salas de cine ya rara vez cuentan con un proyector tradicional de rollos fílmicos, pues la cifra de películas que se distribuyen de manera digital crece exponencialmente con el pasar de los años.

Y es que no sólo hablamos de la producción y la distribución, la digitalización está inmiscuida en todos los ámbitos de una producción cinematográfica, desde el nacimiento de una idea, el arte de plasmarla en papel y la planeación (organizar el trabajo previo al tiempo que se considera la oportunidad de ahorrar costos, tiempo y recursos gracias a esta innovadora forma de concebir el cine).

Cabe precisar que la tecnología digital no acaba de surgir. En la actualidad muchas personas cuentan con los medios necesarios para conseguir una cámara de video de gran definición, que permita capturar imágenes con una estética similar a la de producciones multimillonarias que vemos en las pantallas de cines. Esto facilita la llamada democratización del

cine: cualquier persona puede plasmar en video sus ideas, de forma económica, práctica y, sobre todo, con una gran calidad.

Sin embargo, esto abrió paso a un debate histórico, pues grandes íconos del cine, así como críticos y pensadores, no parecieran muy satisfechos con esta participación activa del espectador dentro de una industria que parecía monopolizada. Esta fiebre tecnológica al alcance de cualquiera ha provocado que se sature el medio debido que muchas veces se prioriza la cantidad de historias sobre la calidad de las mismas.

A partir de lo mencionado anteriormente, y aprovechando las ventajas que nos brinda el cine digital, he decidido juntar las dos actividades que han ocupado mi tiempo en esta etapa de mi vida: la comunicación y la cinematografía. Si bien los filmes nacen para comunicar un pensamiento, ahora puedo decir que tras cuatro años de estudio tengo las bases y los cimientos para comunicar de manera clara y concisa. En el presente trabajo transformé un pensamiento en imágenes y en movimiento, y registré el proceso necesario para llegar al producto final.

El viaje inicia con un breve repaso sobre la historia del filme, con el fin de comprender el contexto actual y el porqué de su importancia. Se ahonda en la ya mencionada batalla entre impulsores y detractores del cine digital, haciendo una pequeña parada en el funcionamiento de la digitalización del video. Nuestro camino por un sendero de aprendizaje sobre el equipo a utilizar cuando se busca realizar una producción cinematográfica de esta manera.

La parada final de esta travesía llega con un ejercicio práctico, donde a través de un cortometraje –tipo *Road Movie*– se tratará de aprovechar todas las ventajas que esta modalidad cinematográfica nos brinda aquí y ahora. Con ello demostraremos que muchas veces las limitaciones se las impone uno mismo, puesto que en estos tiempos, con las facilidades de la era digital, no hace falta mas que una idea y la convicción plena ejecutarla para sacar adelante un proyecto cinematográfico independiente.

La intención final de este documento es convertirse en punto de partida o referencia para futuros curiosos interesados en el cine digital, en un entorno donde el talento sobra pero que muchas veces se ve mermado por limitaciones en la economía, la organización, la experiencia y, especialmente, el conocimiento.

1. *Una Historia Sencilla: Adiós al Filme*

Dos puntos cruciales dentro de la historia del cine compartieron un mismo espacio-tiempo cuando Quentin Tarantino retomó en una de sus cintas –de la manera como sólo un enamorado de todas las texturas del celuloide podría hacerlo– aquel momento histórico en el que las personas no tenían permitido abordar un tren mientras portaban un rollo cinematográfico de 35 milímetros en la década de los 40.

Mientras *Inglourious Basterds*¹ era proyectada de manera digital en salas comerciales, el contenido de la historia se enfocaba en aquellos ayeres donde la cinta utilizaba como base una película de nitrato de celulosa compuesta por dos capas: la primera, de plástico sensible; la segunda, de emulsión fotosensible (químico que al ser expuesto a la luz crea las imágenes), cuya alta flamabilidad la hacía extremadamente peligrosa a la hora de transportarla en algún vehículo que estuviera expuesto a un choque, ya que potenciaba la posibilidad de que se registrara un incendio.

Hoy, 70 años después de la fecha en la que es ambientada la historia escrita por el cineasta estadounidense, sería ridículo que no te dejaran abordar algún medio de transporte por portar una película almacenada en memoria *USB*, disco duro, o incluso en un teléfono celular. Aunque el problema de alto riesgo flamable fue resuelto cuando se implementó la cinta de 16 milímetros a mediados del siglo XX, actualmente es muy raro encontrar a alguien que siga transportando cintas de película y archivos audiovisuales en latas de metal; en la era digital, dicho formato se encuentra en vías de extinción.

La tecnología ha cambiado en un abrir y cerrar de ojos: lo que antes conocíamos como película de celuloide está por desaparecer, y el formato que durante todo ese tiempo fue utilizado para filmar, distribuir y proyectar películas, se encuentra en un momento clave dentro de su existencia, aunque parece tener los días contados.

¹ Tarantino, Quentin (dir.). *Inglourious Basterds* [Videograbación]. [Estados Unidos/ Alemania]:

El cine digital, también conocido como tecnología *DLP Cinema* (Proceso Digital de Luz, por su sigla en inglés), ha maravillado a todo aquel que ha sido testigo de sus resultados, pues la perfecta definición dentro de sus imágenes claras, nítidas, brillantes y detalladas, han convertido la experiencia de una sala de cine en algo totalmente incomparable con cualquier cosa que se haya visto antes en esos recintos.

En la actualidad, más de 20 mil salas en alrededor de 45 países utilizan proyectores *DLP Cinema*. Desde 1999, la cifra de películas comercializadas bajo este formato creció exponencialmente², hasta llegar al punto en el que a inicios de 2014, la cinta *Anchorman 2: The Legend Continues*³ pasó a la historia como el último filme en llegar a los cines de forma tradicional⁴, pues a partir de ese momento, ya toda nueva cinta es distribuida de manera digital (por irónico que esto suene).

Pero no sólo se trata de la filmación y la exhibición. El cine digital abarca todos los aspectos del proceso de realización de una cinta, desde la concepción de la idea, la escritura del guión, y demás partes que comprende la preproducción hasta llegar a la etapa final de la edición, no sin antes recorrer el paso de la grabación (producción).

Es cierto, las cámaras digitales no son una novedad. Ya desde hace mucho tiempo que en los estudios se usan equipos digitales para editar y masterizar largometrajes y animaciones. Sin embargo, hoy, como nunca antes, uno puede adquirir una cámara de video y prácticamente igualar la calidad en cuanto a definición de una producción profesional financiada de manera millonaria, situación que ha permitido que casi cualquier persona con una idea a desarrollar, pueda hacerlo de manera económica. Así, la industria cinematográfica ha encontrado talento de forma que antes no se imaginaba.

² *Ídem*.

³ McKay, Adam (dir.). *Anchorman 2: The Legend Continues* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Appatow Productions, c2013. 1 DVD (119 min.), son., Color.

⁴ Megan Geuss ; "*Anchorman 2 was Paramount's final release on 35mm film*". Los Angeles Times. Enero 20, 2014.

Por otro lado, un gran punto a debatir, y que siempre ha sido la *manzana de la discordia* en el auge del cine digital, se encuentra centrado en las enormes posibilidades de la llamada *narrativa interactiva*⁵. Es decir, la participación activa de la audiencia dentro de una industria que parecía monopolizada.

Y es que no es complicado entender el porqué de la discusión, pues a partir del implemento de la tecnología al alcance de todos, muchos no parecen entusiasmados con la idea de un mundo donde cualquier persona con 300 dólares (costo promedio de una cámara *DSLR* económica de gama profesional) pueda tener la oportunidad de producir sus propias historias y exhibirlas vía internet prácticamente de manera gratuita.

En un documento intitulado *¿Qué es el cine digital?*, el autor ruso Lev Manovich argumenta que “los medios digitales redefinen la verdadera identidad del cine”⁶, refiriéndose al hecho de que la practicidad con la que en este momento histórico se cuenta, permite no sólo a las grandes productoras cinematográficas desarrollar sus proyectos, sino a toda persona con una noción de lo digital, adentrarse en la creación y desarrollo de historias, ideal bajo el cual la industria cinematográfica tomó impulso en un principio.

Además del ahorro significativo que se logra en cuanto a valores de producción, el cine digital, contrario a los rollos de película, jamás se deteriorará. Es decir, la calidad con la que contará a lo largo de sus proyecciones será la misma, sin importar si está siendo reproducida por primera o centésima ocasión, pues el tan común deterioro, a través de las rayaduras o el polvo que solía afectar al celuloide, y que traía consigo fallas de calidad en color o sonido, aquí no existe.

Lo antes mencionado representa una gigantesca evolución que abre la puerta hacia lugares que solían ser imprácticos e/o imposibles, tales como las

⁵ Orihuela, José Luis y Santos, María Luisa; *Introducción al Diseño Digital*, ed. Anaya Multimedia, 1999, p. 5.

⁶ Manovich, Lev; *“What is digital cinema?”*, <http://goo.gl/F4QnCU>, Rusia, 2006.

transmisiones en vivo, la comunicación virtual, los juegos interactivos y otras alternativas que están disponibles y quedan limitadas tan sólo a la imaginación del humano.⁷

1.1. Precisión milimétrica: 35, 8, 16, 70 milímetros y IMAX

Como ya se ha mencionado, hoy día la mayoría de las producciones optan por el formato digital, relegando al tradicional material cinematográfico. Para conocer el entorno que rodea a esta modalidad, antes tenemos que asomarnos a los principios del filme: la película de celuloide y su evolución a través del tiempo.

Adentrarnos en todos los formatos cinematográficos sería un ejercicio de gran e innecesaria extensión para los fines de este trabajo, debido a que muchos de ellos tuvieron una aparición fugaz o no trascendieron, pues aun cuando han existido alrededor de 150 formatos distintos⁸, los más representativos y usuales dentro de la industria cinematográfica son solamente cinco, mismos que abordaremos a continuación.

1.1.1. 35 milímetros y Súper-35

Si quisiéramos definir de manera concreta y directa la investigación en torno a los inicios del cine, una de las palabras que definitivamente aparecerían en nuestra imagen mental sería *ambigüedad*. En una época en la que en distintos puntos del mundo se innovaban técnicas para llevar un paso adelante la fotografía, las patentes por los artefactos creados eran *pan de cada día*.

La relación entre el círculo de personas que dedicaban su vida a esta revolución significaba un constante intercambio de ideas; sería imposible establecer un creador único de la cinematografía, pues estudios e investigaciones nos llevan a un recorrido hacia atrás en la historia de la

⁷ Editorial Cines Digitales; "Producto e Instalación de Cines Digitales" <http://goo.gl/k0WzYz>, septiembre 2011.

⁸ Monaco, James. "How to Read a Film: The Art, Technology, Language, History and Theory of Film and Media"; Ed. Oxford University Press, 1981.

humanidad, entre senderos que se bifurcan, se vuelven confusos y que inclusive llegan a cruzarse.

Nombres como el de George Eastman, inventor del rollo de película⁹, Eadweard Muybridge, revolucionario de la cronofotografía con su histórico experimento *El Caballo en Movimiento*¹⁰, Auguste y Louis Lumiere, inventores del cinematógrafo –la primera máquina de alcance masivo capaz de proyectar imágenes en movimiento¹¹–, George Méliès, considerado el precursor de los efectos especiales e historias dramáticas¹², y Thomas Alva Edison, impulsor del *Quinetoscopio*¹³, son tan sólo algunos de los más afamados protagonistas en los inicios del celuloide, quienes fungieron como piezas clave para entender lo que hoy en día conocemos como cinematografía.

Si tuviéramos que partir de un punto específico para establecer el inicio de nuestro breve paso por los distintos formatos de celuloide, quizá la piedra angular tiene su espacio definido en 1909, cuando Thomas Alva Edison propuso los estándares de la cinta cinematográfica de 35 milímetros, cuyas características esenciales permanecen hasta estos días, en gran parte porque en 1932 la *Academia de las Ciencias y las Artes Cinematográficas* definió estos patrones como los aspectos técnicos oficiales para evitar que cada estudio utilizara sus propios modelos y esto provocara conflictos a la hora de proyectar en diversos sitios.¹⁴

Comencemos por definir el término: *35 milímetros* es la medida de la cinta a lo ancho de esta, es decir, de extremo a extremo de manera horizontal, contando el área destinada a los fotogramas así como las perforaciones cuya función es fijar el celuloide dentro del mecanismo de la cámara.

⁹ Lindsay, David; “*George Eastman: The Wizard of Photography*”, <http://goo.gl/tCQGKS>, agosto de 2005.

¹⁰ Museo de Nacional de Historia Americana, “*Capturing the Moment*”, <http://goo.gl/OYk3PN>, abril de 2012.

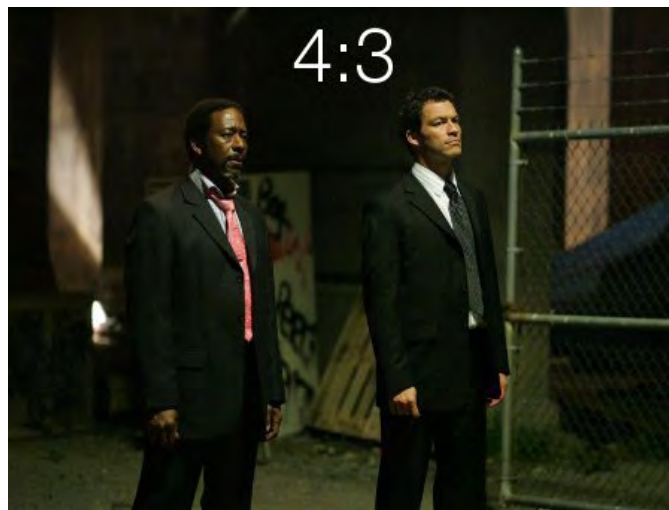
¹¹ Cinematographes; “*Cinématographe Projecteur*”, <http://goo.gl/nmOLxX>, diciembre de 2013.

¹² Mény, Jacques (dir.). *Méliès, le cinémagicien* [Videograbación]. [Francia]: Arte Éditions, c2008. 1 DVD (181 min.), son., col.

¹³ Israel, Paul; “*Edison: A Life of Invention*”, Ed. John Wiley & Sons, 2006.

¹⁴ Hummel, Rob (ed.). “*American Cinematographer Manual*”, 2001, p. 12.

Con una relación de aspecto conocida como 4:3 –el espacio que la imagen ocupa en pantalla–, Edison utilizó casi en su totalidad el cuadro de fotograma, pues jamás se imaginó que años más adelante, el audio sería incluido en la misma cinta y tendría que ocupar un espacio dentro de la misma área, ante lo cual muchos optaban por disminuir el tamaño de imagen dependiendo de la magnitud de su pista de audio.



The Wire (2002-2008) Fotografía: Uta Briesewitz

Así, en 1929 la *Sociedad de Ingenieros de Cinematografía* propuso, por no decir que definió, como medida obligatoria el fotograma de 20.33 por 15.2 milímetros, para más adelante dar pie al ya comentado movimiento de estandarización impuesto por la *Academia*, con una relación de aspecto de 1.37:1. Es decir, la imagen es 1.37 veces más larga a lo alto que a lo ancho, medida conocida como *Academy Standard*¹⁵, término anglosajón para *Estándar de la Academia*.

¹⁵ Hummel, Rob (ed.). "American Cinematographer Manual", 2001, p. 12.



Touch of Evil (1958) Fotografía: Russell Metty

No fue sino hasta 1952 cuando este formato sufrió un cambio significativo, pues a raíz de la amenaza que significó el implemento de la televisión en los hogares, el cine buscó una forma de mejorar su definición, misma que encontró a través de una tecnología de lentes desarrollada durante la Segunda Guerra Mundial, la cual daba la opción de fijar más información en la misma medida de fotograma: la imagen pasaba de ser cuadrada a convertirse en un rectángulo¹⁶. Bajo el nombre de *CinemaScope*, la compañía *20th Century Fox* compró los derechos de esta técnica y en septiembre de 1953 estrenó *The Robe*¹⁷, primera cinta filmada totalmente con lentes de esta innovadora tecnología conocida más adelante como *Widescreen*¹⁸.

El nuevo formato demandaba también que los proyectores estuvieran equipados con sus respectivos lentes *anamórficos* para soportar el aumento de calidad visual que es creado a través de la distorsión de la imagen, la cual es estirada de forma vertical al momento de quedar impresa en la película; misma que al ser reproducida con el proyector debidamente equipado alcanzaba la relación de aspecto estándar (2.40:1) sin sufrir alguna alteración con la mejora.¹⁹

¹⁶ Morales, Iván; "La Cámara y la Idea", <http://goo.gl/YrmsXP>, abril de 2013.

¹⁷ Koster, Henry (dir.). *The Robe* [Videograbación]. [Estados Unidos]: 20th Century Fox, c1953. 1 DVD (135 min.), son., col.

¹⁸ Samuelson, David W. "Golden Years", *American Cinematographer Magazine* no. 42, septiembre de 2003, p.36.

¹⁹ Morales, Iván; "La Cámara y la Idea", <http://goo.gl/YrmsXP>, abril de 2013.



***Skyfall* (2012) Fotografía: Roger Deakins**

Un año más tarde, en 1954, la compañía *Tushinsky Brothers*, cuyos mismos dueños fundaron años antes la empresa *Superscope*, desarrollaron un formato basado en el entonces nuevo *35 milímetros Widescreen*, al cual le darían un primer nombre de *Superscope 235*, que más adelante sería popularmente conocido como *Super-35*.²⁰

La ventaja de la cinta *Super-35* radicó en que la imagen ya no era distorsionada por lentes anamórficos para lograr la relación de *16:9*; ésta entraba directa de forma rectangular con cualquier lente tradicional, reduciendo los costos de manera significativa, ya que el objetivo de la cámara era mucho más barato, práctico y transportable.

La desventaja estaba en el hecho de que al ocupar el ancho del fotograma de manera natural, se suprimía la pista de audio, teniendo que grabar esta de forma independiente para ser adherida más adelante en el proceso de edición. A pesar de ello, y debido a su ahorro de presupuesto, hasta 2012 la mayoría de las producciones eran filmadas bajo este formato.²¹

²⁰ Superscope Technologies; ""*About Us: Superscope Technologies Co.*""; <http://goo.gl/SMJopv>

²¹ Morales, Iván; "*La Cámara y la Idea*", <http://goo.gl/YrmsXP>, abril de 2013.

1.1.2. 8 milímetros y Super-8 milímetros

Muchas de las personas nacidas en la década de los 80, o que vivieron su juventud en el transcurso de esos años, reconocen casi inmediatamente la serie de televisión *The Wonder Years*²², conocida en México por su traducción literal, *Los Años Maravillosos*; razón por la cual, se tiene grabado en el inconsciente colectivo el tema que se utilizaba para comenzar los capítulos de la comedia producida por la cadena estadounidense ABC.

El pequeño recuadro cuyas orillas son identificables por sus orificios, así como la velocidad acelerada y los colores pálidos que servían como punto de identidad para los créditos de inicio de la serie antes mencionada, es nada más y nada menos que un ejemplo perfecto del formato conocido como película de 8 milímetros.

Desarrollado por la compañía *Kodak* durante la época de la gran depresión y lanzada al público en 1932, la idea era ofrecer al consumidor una alternativa de gama económica a la utilizada en ese entonces, la película de 16 milímetros. Visto desde una perspectiva de financiamiento, se podría argumentar que este formato fue el primer intento de salvar costos de producción con miras en el consumidor común²³, lo que conllevaría décadas más adelante al desarrollo del cine digital.

²² Marlens, Neal/ Black Carol (creat.). *The Wonder Years* [Serie de Televisión]. [Estados Unidos]: ABC, c1988-1993. 1 DVD (22-24 min.), son., col.

²³ Morales, Ivan; "La Cámara y la Idea"; <http://goo.gl/jmcl6n>, febrero 2013.



Ejemplo de formato 8mm. Fotografía: Diana Gutierrez.

Existieron –y aún en la actualidad son posibles de conseguir– dos tipos de película de 8 milímetros: *8mm* y *Super-8*.

El primero, solamente con la posibilidad de grabar fracciones menores de cinco minutos y la necesidad de utilizar proyectores especiales para poder observar el resultado filmado; el segundo, desarrollado en 1965 por la misma empresa (*Kodak*), significó una evolución de practicidad inmediata y sobresaliente con respecto a su modelo predecesor. Sin embargo, cabe resaltar que ninguno de los dos formatos soportaba grabación de audio, si uno quería incluir sonido en su película debía registrarlo con un artefacto construido para ello y sincronizar más tarde en postproducción.

Aun cuando el formato sería el mismo con respecto a la dimensión –8 milímetros– el *Super-8* traía consigo un área mayor para los fotogramas, lo que se traducía en una calidad de imagen notablemente superior, además del enorme salto técnico que significó el hecho de que ahora la película se encontraba dentro de cartuchos que eran reemplazados con una facilidad y agilidad que no se había visto hasta ese momento.²⁴

²⁴ Ídem

Considerados por mucho tiempo como la herramienta perfecta para crear cineastas, es de suma importancia recalcar que ninguno de estos dos formatos llegó a utilizarse de manera profesional, pero significaron un parte aguas en la historia de la cinematografía, pues en ellos se encontró el punto de partida para generaciones enteras de cineastas que comenzaron a filmar sus primeras historias aprovechando la modalidad económica y práctica que representó la cinta de *8 milímetros* y *Super-8 milímetros*.

1.1.3. 16 milímetros y Súper-16

De *16 milímetros* de ancho, y con el detalle que significó el hecho de que se suprimiera un costado de orificios (que en un principio sí formaba parte de este formato), el lado “huérfano” implementó con esta acción la grabación de una pista de audio que podía ser sincronizada en tiempo real mientras se registraban las imágenes en el celuloide.

La inclusión de este sistema de sonido significó una revolución en la manera en la cuál el cine era concebido, pues impulsó la creación de todo tipo de material audiovisual, desde producciones cinematográficas hasta eventos deportivos, sociales, e incluso bélicos.²⁵

La importancia de este formato trascendió de tal manera, que la medida del fotograma dentro de una pantalla –7.49mm por 10.26 mm–, y su relación de aspecto –1.37:1–, fueron denominadas más adelante como *Academy Ratio*, nombre otorgado después de que éste fuera designado por la *Academia de Ciencias y Artes Cinematográficas* como el aspecto oficial de toda producción profesional.²⁶

Influido por el éxito del ya mencionado *Super-8*, se desarrolló el formato *Super-16*, que aumentaría el tamaño de imagen, logrando un cuadro de 7.41mm por 12.52 mm, redimensión que permitiría alcanzar la relación de

²⁵ Treadway, Antoinette; “*This is 16 mm film*”, <http://goo.gl/fZa9ww>, 2011.

²⁶ Monaco, James. “*How to Read a Film: The Art, Technology, Language, History and Theory of Film and Media*”; Ed. Oxford University Press, 1981

aspecto de 1.66:1, un tamaño ideal que hasta el día de hoy sigue siendo el preferido para aquellos realizadores que por algún motivo no filman en *35 mm*.

Filmar en *Super 16* era la elección económica, viable y profesional al tradicional y oficial *35 milímetros*, formato estándar dentro de la industria cinematográfica, cuya relación de aspecto –2.40:1–, el de las televisiones *Full HD* y reproductores de *Blu-Ray*, puede ser igualada por un proceso de conversión de *16 mm* a *35 mm* conocido como *Impresión Óptica*²⁷, cuyo resultado arroja una nula pérdida en cuanto a calidad de video.



Thor (2011) Fotografía: Haris Zambarloukos

La reinención que esto significó permitió que el contenido de origen muchas veces ya estuviera prácticamente listo para su transmisión, a excepción de pequeños detalles que ya serían relativamente sencillos de solucionar, pues actualmente el patrón de transmisión para la televisión de alta definición es de 1.78:1, popularmente conocido como 16:9 o *widescreen*. Es decir, el rango de error es prácticamente mínimo en comparación al que se utiliza en formato *Super-16*, algo que sólo pudo ser perfeccionado con la introducción del cine digital.

²⁷ Morales, Iván; “*La Cámara y la Idea*”, <http://goo.gl/yvQiCO>, febrero 2013.

1.1.4. 70 milímetros

Conocido por muchos como cinta de *65 milímetros*, el formato de *70 milímetros* originalmente sí cuenta con esa extensión –*65 mm*– al momento de filmar, sin embargo, para fines de proyección se le aumentan 5 milímetros, lo que permite introducir la cinta de audio en seis pistas de sonido. La enorme longitud y altura bajo la cual es proyectado, provocó que muchas películas distribuidas bajo *70mm* tuvieran que comercializar también el filme en *35 milímetros* debido a la escasez que había en ese entonces (mediados del siglo XX) de salas acondicionadas para proyectar semejante tamaño.²⁸

A pesar de que este formato comenzó su desarrollo en 1928 por la *Corporación Fox*, quienes experimentaron con él, denominándolo Formato *Grandeur*²⁹, no fue sino hasta 1952 cuando el productor Mike Todd por fin perfeccionó la proyección de la cinta de *70 mm* bajo el nombre de *Cinerama*, un proceso que empleaba tres cámaras de *35 milímetros* repartidas en puntos estratégicos dentro de una sala, mismos que reproducían el material de manera simultánea sobre una pantalla curva de ocho metros de altura.³⁰

Pese a lograr una calidad de imagen nunca antes vista, en gran parte basada en la impresión que causaba el observar una película en una pantalla de semejante magnitud, *Cinerama* fracasó debido a sus altos costos de manutención y adquisición. Ningún cine se vio interesado en pagar el costo del equipo además del trabajo que significaba adaptar la sala, tropiezo que en vez de desilusionar, sólo animó más a Todd para desarrollar el sistema *Todd- AO* con ayuda de la *American Optical Company*³¹, artefacto que contaba ya con un lente de *70 mm*, eliminando el conflicto que requería tener tres proyectores funcionando al mismo tiempo.

²⁸ Morales, Iván; "*La Cámara y la Idea*", <http://goo.gl/610zmU>, abril de 2013.

²⁹ Lobban, Grant; "*Preserving Wide Film History*", *Journal of the BKSTS* Vol 67 No.4, abril de 1985.

³⁰ Dempewolf, Richard F; "*Movies on a Curved Screen Wrap You in Action*", *Popular Mechanics*, agosto de 1952.

³¹ *Ídem*

En Octubre de 1955 se estrenó en los cines la película musical *Oklahoma!*³², primera cinta en ser filmada y proyectada comercialmente en un formato de *70 mm*, misma que, recordemos, junto con la mayoría de esa época distribuidas en esta modalidad, también era comercializada en el tradicional *35 milímetros* para su total alcance en cines que no tuvieran la tecnología de *70 mm*.

A pesar de que en la década de los sesenta surgieron nuevas técnicas para perfeccionar esta modalidad (aprovechadas en su mayoría por cintas de género musical o bélico), a partir de los setenta el formato de *70 mm* quedó casi en el olvido, pues sus altos costos de producción y proyección significaron un enorme obstáculo para la evolución de este sistema, mismo que en estos tiempos es rara vez utilizado, sobre todo con el implemento del formato *IMAX*.



RELATIVE SIZE OF THEATRICAL PRINTS

Relación de aspecto entre *35 mm* y *70 mm*. Fotografía: *Mihai Mălaimare, Jr.*

1.1.5. *IMAX*

Uno de los formatos más controvertidos, si no es el que más –sobre todo en cuanto a su proyección se refiere–, es la modalidad *IMAX*. Creado por la compañía canadiense *IMAX Corporation*, y desarrollado por Graeme Ferguson,

³² Zinnemann, Fred (dir.). *Oklahoma!* [Videograbación]. [Estados Unidos]: 20th Century Fox, c1955. 1 DVD (145 min.), son., col.

Roman Kroitor, Robert Kerr y William C. Shaw³³, *IMAX* es un acrónimo derivado del término *Image Maximum* –Máxima imagen.

El *IMAX* es el tipo de formato más grande que se utiliza en la película de celuloide, cuyo material de filmación es el mismo usado en el rollo de 65 *milímetros*, con la notable diferencia de que es colocado de manera horizontal y no vertical: filma de lado a lado, no de arriba hacia abajo como en el resto de los formatos existentes, con el fin de ocupar toda el área del fotograma de 65 *mm* tanto a lo alto como a lo ancho³⁴.

En un principio, debido a sus excesivos costos de producción, además de los distintos problemas de logística y preparación que conllevaba proyectar estas cintas, se designaba únicamente a proyectos de duración media, tales como documentales y audiovisuales de animación que eran destinados en su mayoría a una audiencia infantil o con una finalidad educativa dentro de museos que contarán con salas adecuadas para su reproducción.³⁵

Hasta el momento, ninguna película ha sido producida en su totalidad bajo la tecnología *IMAX*, esto debido al único motivo que se lo impide, y que curiosamente es el más importante de todos: la cámara.

Al filmar en una cinta de gran tamaño (65 *milímetros*), y sumando el hecho de que la película no se captura de forma vertical, se necesita una cámara especial que soporte este formato. Se necesita que corra el celuloide de manera horizontal y que además lo haga tres veces más rápido para conseguir 102.7 giros por minuto, en contraparte de los 27.4 que se da en 35 *mm* y los 34 que se dan en 65/70 *mm* para alcanzar los 24 cuadros por segundo que logran la ilusión de imágenes en movimiento.³⁶

³³ Disse, Diane; “*The Birth of IMAX*”, <http://goo.gl/0VnXPe>, mayo de 2012.

³⁴ Lussier, Germain; “*IMAX Executives Talk ‘The Hunger Games: Catching Fire’ and IMAX Misconceptions*”, Film: Bloggin the Real World, <http://goo.gl/anbmId> /, diciembre de 2013.

³⁵ Morales, Iván; “*La Cámara y la Idea*”, <http://goo.gl/610zmU>, abril de 2013.

³⁶ Lussier, Germain; “*IMAX Executives Talk ‘The Hunger Games: Catching Fire’ and IMAX Misconceptions*”, Film: Bloggin the Real World, <http://goo.gl/anbmId> /, diciembre de 2013.

La combinación de estos factores hacen, entre otros detalles, una cámara extremadamente ruidosa, que deriva la imposibilidad de filmar escenas con demasiado diálogo. Esto sin mencionar el hecho de que dichos artefactos son considerablemente caros y pesados, lo cual llega a retrasar producciones; como en aquella anécdota durante la grabación de la cinta *The Dark Knight*³⁷, donde la caída accidental de una cámara *IMAX*, que terminó destruida, provocó una demora, además de costar a la productora miles de dólares, pues se trataba de una de las cuatro únicas cámaras de este tipo que en ese entonces existían en el mundo.³⁸

Cintas como la misma *The Dark Knight*³⁹, o *The Dark Knight Rises*⁴⁰, ambas de Christopher Nolan, así como *Avatar*⁴¹ de James Cameron, *Gravity*⁴² de Alfonso Cuarón, y *Star Trek: Into Darkness*⁴³, sólo por mencionar algunas, son ejemplos de películas que han se filmado parcialmente con material *IMAX*, sobre todo en lo que se refiere a secuencias de acción en planos generales.

La relación de aspecto en una pantalla *IMAX* es de 1.43:1, casi un cuadrado perfecto. Los cines que cuentan con proyectores de este tipo y pantallas adecuadas a este formato, deben de estar equipados con un lienzo de mínimo 22 por 16 metros; asimismo, los asientos deben encontrarse considerablemente más cerca de la pantalla que en una sala convencional.⁴⁴

Por otro lado, a partir de 2008 la industria cinematográfica implementó la tecnología denominada como *Experiencia IMAX*, la cual consiste en convertir

³⁷ Nolan, Christopher (dir.). *The Dark Knight* [Videograbación]. [Estados Unidos/ Reino Unido]: Legendary Pictures/ Syncopy Films/ DC Comics, c2008. 1 *Bluray* (152 min.), son. , col.

³⁸ The Internet Movie Database; "The Dark Knight: Trivia", <http://goo.gl/imGLYz>, 2008.

³⁹ Nolan, Christopher (dir.). *The Dark Knight* [Videograbación]. [Estados Unidos/ Reino Unido]: Legendary Pictures/ Syncopy Films/ DC Comics, c2008. 1 *Bluray* (152 min.), son. , col.

⁴⁰ Nolan, Christopher (dir.). *The Dark Knight Rises* [Videograbación]. [Estados Unidos/ Reino Unido]: Legendary Pictures/ Syncopy Films/ DC Comics, c2012. 1 *Bluray* (165 min.), son. , col.

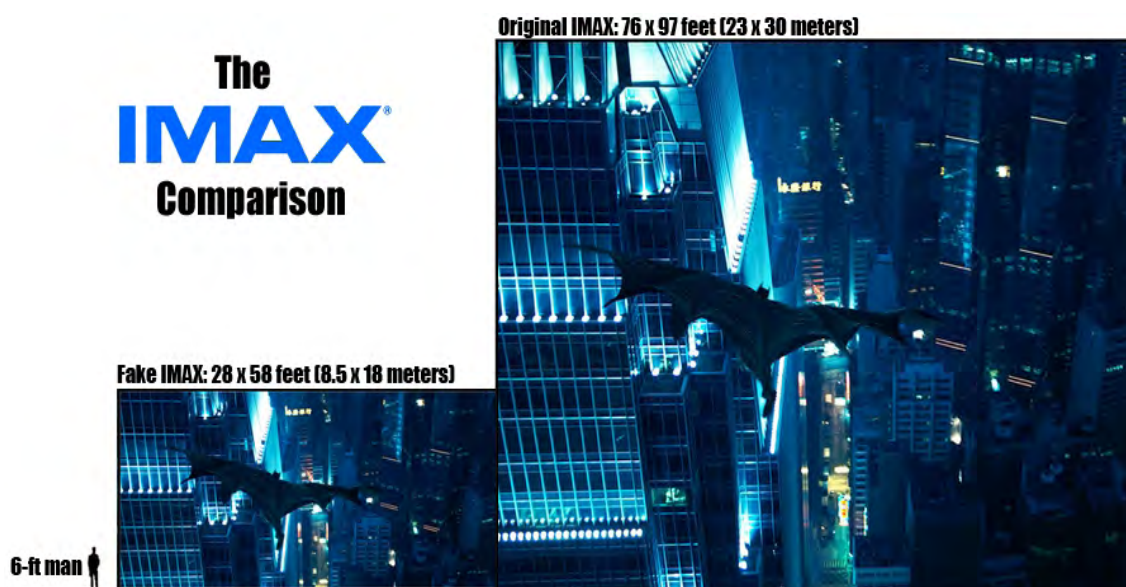
⁴¹ Cameron, James (dir.). *Avatar* [Videograbación]. [Estados Unidos/ Reino Unido]: Lightstorm Entertainment/ Dune Entertainment/ Ingenious Film Partners, c2009. 1 *Bluray* (178 min.), son. , col.

⁴² Cuarón, Alfonso (dir.). *Gravity* [Videograbación]. [Reino Unido/ Estados Unidos]: Esperanto Filmoj/ Heyday Films, c2013. 1 *Bluray* (91 min.), son. , col.

⁴³ Abrams, J.J. (dir.). *Star Trek: Into Darkness* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Bad Robot Productions/ K/O Paper Products/ Skydance Productions, c2013. 1 *Bluray* (133 min.), son. , col.

⁴⁴ Morales, Iván; "La Cámara y la Idea", [http:// http://goo.gl/610zmU](http://http://goo.gl/610zmU), abril de 2013.

digitalmente cualquier cinta a las especificaciones técnicas *IMAX*, pero con la posibilidad de proyectarla en cualquier sala de cine sin importar el tamaño de la pantalla, de ahí que haya comenzado la controversia de la cual se habló al principio de este apartado, pues la mayoría de la gente asegura que esta conversión digital no aporta algo a una experiencia convencional, y que por el contrario, el precio aumenta en demasía en los complejos cinematográficos; cuestión de perspectivas.



Comparación entre pantalla convencional y pantalla *IMAX*. Fotografía: Wally Pfister.

Al 31 de diciembre de 2013 se contabilizaron 837 complejos *IMAX* repartidos en 57 países⁴⁵, siendo la pantalla más grande la localizada en *Darling Harbour* en Sydney, Australia, con una longitud de 35.7 metros de altura por 29.7 de ancho.⁴⁶

⁴⁵ IMAX Corporate; “*Corporate Overview*”, <https://www.imax.com/corporate/>, marzo de 2014

⁴⁶ News.au; “*World's biggest movie screen - 29.7m high and 35.7m wide - installed at Sydney Imax*”, <http://goo.gl/jVJ9e>, febrero de 2012

1.2. ***Bienvenidos a Pandora: La revolución Digital***

El momento histórico que significó un punto de quiebra definitivo entre la evolución del cine tradicional y digital se dio en la primera década del siglo XXI. Los constantes cambios que se vivían dentro de la industria cinematográfica con el ingreso de nuevas tecnologías, la hipotética reducción de presupuestos, y una *realidad virtual* más próxima gracias al implemento de la tercera dimensión, marcaron el rumbo que tomarían en gran parte tanto la industria comercial como la independiente en función del *celuloide*, poco a poco llamado así más por costumbre que por justificación.

El investigador Matthias Klenk abre su artículo “El cine digital en el siglo XXI: La transformación del cine hollywoodense y del consumo cultural a causa de la digitalización”⁴⁷, con una analogía en la que cita dos películas claves dentro de su contexto histórico, pues más allá de su éxito comercial, popular y crítico, ambas son un pilar en la modalidad que representan, llámese celuloide o digital. A continuación cito un párrafo de dicho texto:

Cuando Jake Sally, en la película *Avatar* (James Cameron, Estados Unidos/Reino Unido, 2009), llega a su nuevo destino en el planeta Pandora, el Coronel Miles Quaritch le dice: “*We are not in Kansas anymore, we are now in Pandora*”. Así como Victor Fleming determinó el inicio del cine en color con *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, Estados Unidos, 1939), Cameron, también guionista y productor de *Avatar*, instauró la nueva etapa del cine: la era digital y tridimensional.⁴⁸

Y es que mientras *The Wizard of Oz*⁴⁹ ha prevalecido como una de las piezas más reconocidas dentro de la cultura popular, además de haber significado en su tiempo un ejemplo de innovación en el uso de efectos

⁴⁷ Klenk, Matthias; “*El cine digital en el siglo XXI: La transformación del cine hollywoodense y del consumo cultural a causa de la digitalización*”, <http://goo.gl/a8XB8w>, diciembre de 2011.

⁴⁸ *Ídem*

⁴⁹ Fleming, Victor (dir.). *The Wizard of Oz* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Metro- Goldwyn-Mayer, c1939. 1 DVD (101 min.), son. , col.

especiales y el empleo del *technicolor*, *Avatar*⁵⁰ es considerada hasta el momento el punto cumbre en el auge de la revolución digital en la industria cinematográfica.

Los avances tecnológicos e históricos que se lograron en el rubro fílmico, y que Cameron implementó a través de una nueva forma de utilizar la tercera dimensión en el cine, no hubieran sido posibles si la película se hubiera producido de forma tradicional y no digital, pues este último formato otorga una infinidad de posibilidades al ir de la mano con la industria informática y la constante evolución de la tecnología computacional que interviene en prácticamente cualquier red o aparato electrónico en estos tiempos.

Expresiones como “la digitalización del cine es inclusive equiparable con el invento del color hace 80 años”⁵¹, denotan la importancia que tiene para las generaciones actuales el hecho de contar con una modalidad que permite hacer y apreciar un formato distinto que crece a la par de los avances en ciencias aplicadas, y que implica reducir costos para todo aquel que se dedica a este mercado, principalmente a quienes lo hacen de manera independiente.

Toda esta evolución, que ya tiene en escena más de 15 años, se muestra en todas las fases y áreas de una producción cinematográfica⁵², desde la planeación y evaluación del presupuesto en la etapa de preproducción, hasta el ahorro de película y la posibilidad de obtener horas enteras de grabación dentro de la fase de producción, además de brindar opciones infinitas hacia dónde dirigirse en la parte de la postproducción. Asimismo, el costo para distribuir las películas, y la calidad de video de las mismas, ha cambiado totalmente a raíz de la estandarización del cine digital.

Pero a todo esto... ¿Qué es el cine digital y cómo funciona?

⁵⁰ Cameron, James (dir.). *Avatar* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Lightstorm Entertainment/ Dune Entertainment/ Ingenius Film Partners, c2009. 1 Bluray (178 min.), son. , col.

⁵¹ Klenk, Matthias; “*El cine digital en el siglo XXI: La transformación del cine hollywoodense y del consumo cultural a causa de la digitalización*”, <http://goo.gl/a8XB8w>, diciembre de 2011.

⁵² *Ídem*

A grandes rasgos, y desde un panorama general, se puede argumentar que el cine digital “es el futuro”⁵³. Lo anterior se traduce como “la posibilidad de manipular el mundo fílmico a través de procesos creativos, basados en el trabajo con computadoras o procesos informáticos que generan efectos especiales y/o animaciones.”⁵⁴

Es decir, el cine digital es concebido, armado y exhibido a través de métodos que tienen como punto de despegue la tecnología informática. El material grabado, que no filmado pues ya no utiliza película fílmica –ahí la diferencia entre filmar y grabar–, es procesado y guardado directamente de forma digital hacia la memoria, ya sea virtual o física, del equipo de grabación. Lo anterior otorga la posibilidad, dependiendo de qué tanta capacidad tenga el dispositivo donde quedará almacenada la información, de grabar horas y horas ininterrumpidas en la mejor calidad posible hasta ahora.

Así, “el realizador encuentra en esta modalidad una posibilidad de formar su propia realidad fílmica sin pensar demasiado en el problema de la realización del mundo cinematográfico que intenta crear.”⁵⁵ Ahora en vez de fotogramas como tal, el ordenador a través de un proceso de digitalización trabaja a partir de píxeles y bases de datos que permiten crear esta nueva realidad visual.

La industria cinematográfica, consciente del infinito rango de opciones que brindaba la naciente tecnología de digitalización, comenzó a incorporarla poco a poco desde la década de los noventa en cintas como *Jurassic Park*⁵⁶ del director Steven Spielberg. Mezclaba algunas escenas grabadas de esta manera con la mayoría del metraje utilizado de forma ordinaria para ese entonces: el filme.

⁵³ CinesArgentinos.com; “¿Cuál es la diferencia entre una película “normal” y una digital?”, <http://goo.gl/QfNYsB>, octubre de 2012.

⁵⁴ Klenk, Matthias; “El cine digital en el siglo XXI: La transformación del cine hollywoodense y del consumo cultural a causa de la digitalización”, <http://goo.gl/a8XB8w>, diciembre de 2011.

⁵⁵ Manovich, Lev; “What is digital cinema?”, <http://goo.gl/F4QnCU>, Rusia, 2006.

⁵⁶ Spielberg, Steven (dir.). *Jurassic Park* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Amblin Entertainment, c1993. 1 DVD (128 min.), son., col.

Años más tarde, el director George Lucas emplearía la misma técnica para su esperada cinta *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*⁵⁷, obteniendo críticas favorables para su estética y cinematografía, en contraparte a los malos comentarios que recibió en torno a la historia contada.

Viéndolo desde la perspectiva de la producción, el método digital reduce en demasía los costos del rodaje, pues existen en el mercado infinidad de cámaras digitales que van desde gama económica hasta de alto coste, dependiendo de las características físicas o internas de éstas. Sin embargo, todas conservan la calidad de video que caracteriza al cine digital, lo cual permite, no obstante del tamaño o las funciones, que se puedan lograr tomas que antes eran difíciles de imaginar por la dimensión de los aparatos fílmicos.

Sólo por poner un ejemplo de la amplia posibilidad que existe, se dice que el director danés Lars Von Trier grabó algunas de sus escenas más complejas en la película *Dancer in The Dark*⁵⁸ con hasta cien cámaras digitales de todos tamaños operando al mismo tiempo.

Por otro lado, *Time Code*⁵⁹ de Mike Figgis utiliza una técnica que difícilmente se podría imaginar en el celuloide: cuatro cámaras digitales siguen a los actores por la ciudad de Los Ángeles en cuatro planos secuencia, sin cortes ni ediciones. Como resultado final, observamos una pantalla cuadrículada donde de manera simultánea, las cuatro historias se cruzan, se alejan y vuelven a ser una.

La primera película producida en su totalidad en formato digital de alta definición fue *Star Wars Episode II: Attack of the Clones*⁶⁰. Mientras que en

⁵⁷ Lucas, George (dir.). *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Lucasfilm, c1999. 1 DVD (136 min.), son., col.

⁵⁸ The Internet Movie Database; "Dancer in the Dark: Trivia", <http://goo.gl/TdKN5N>, 2000.

⁵⁹ Figgis, Mike (dir.). *Timecode* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Screengems, c2000. 1 DVD (97 min.), son., col.

⁶⁰ Lucas, George (dir.). *Star Wars Episode II: Attack of the Clones* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Lucasfilm, c2002. 1 DVD (142 min.), son., col.

América Latina, con tan sólo el 40 por ciento del presupuesto requerido para un formato convencional, fue *Así es la Vida*⁶¹ del mexicano Arturo Ripstein⁶².

⁶¹ Ripstein, Arturo (dir.). *Así es la Vida* [Videograbación]. [México/ Francia/ España]: Wanda Visión S.A., c2001. 1 DVD (98 min.), son. , col.

⁶² Claqueta.es; "Cine Digital", <http://goo.gl/kDurjR>, mayo 2004.

1.3. Como lo predijo Spoon: A encender la cámara

Cuando en el 2005 la banda de rock/pop estadounidense, proveniente de Austin, Texas, llamada Spoon, liberó su quinto disco de estudio, bautizado con el nombre de *Gimme Fiction*⁶³, poco se imaginaron que una canción en específico se convertiría en el himno por excelencia para cientos de cineastas independientes que estaban comenzado a cosechar sus ideas plasmadas en los años de implementación del cine digital.

Aunque curiosamente la letra de “*I Turn my Camera On*” poco tiene que ver con alguien sacándole provecho a su equipo de grabación, el solo título – “Enciendo mi cámara”– y su ritmo pegajoso le sirvieron para musicalizar escenas de series⁶⁴ de televisión⁶⁵, comerciales y películas⁶⁶, que hacían referencia a un individuo *ordinario* utilizando de manera apasionada los descubrimientos que le brindan las múltiples posibilidades de una nueva cámara digital.

De ahí que en poco tiempo, la red se viera inundada por personas *normales* que bajo el grito de guerra de “*I Turn my Camera On*”, comenzaran a difundir sus videos, caseros o profesionales, por medio de plataformas gratuitas y mundiales como la en ese entonces naciente *YouTube*.

Hoy por hoy, dominios como *Vimeo*, *Daily Motion*, o el antes mencionado, *Youtube*, sirven como medios de distribución en su mayoría gratuitos –en el caso de los dos primeros se requiere de una mensualidad para poder albergar archivos que sobrepasen los 500 *megabytes*–, para dar a conocer la obra de cualquier persona alrededor del mundo.

⁶³ Spoon, (2005). *Gimme Fiction* (CD audio). Texas: Merge, Estados Unidos.

⁶⁴ Daniel Chun, Chuck Seetz (4 de mayo de 2008). «*Any Given Sundance*». Los Simpson. Episodio 418. Temporada 19. Fox Broadcasting Company.

⁶⁵ Peter Berg (3 de enero de 2007). «*Nevermind*». Friday Night Lights. Episodio 11. Temporada 1. NBC Broadcasting Company.

⁶⁶ Forster, Marc (dir.). *Stranger than Fiction* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Mandate Films, c2006. 1 DVD (113 min.), son., col.

Ahí, como nunca antes se había visto, se abren canales de comunicación entre gente interesada en la realización audiovisual, trascendiendo de tal manera que incluso existen diversos *software* de edición de video (*Adobe Premiere*, *Sony Vegas*, *Final Cut*) que entre sus opciones de exportación y compresión ya consideran el formato *Vimeo* o *Youtube*.

La practicidad con la que ahora se puede sacar adelante un proyecto audiovisual ha alcanzado niveles que jamás se habían visto, pues dentro de estos sitios especializados en alojar videos, nos podemos encontrar con una infinidad de artistas independientes que, de haberlo querido hace tan sólo 15 o 20 años, hubieran encontrado trabas tecnológicas, económicas y de distribución que muchas veces significaban el alto total de una producción de bajo presupuesto.

Cabe resaltar también la existencia de plataformas como *Festhome*, *Movibeta*, o *Uptofest*, sitios que, desde la comodidad del hogar, otorgan la posibilidad de inscribir algún proyecto audiovisual terminado a prácticamente todos los festivales internacionales de cine, algunos de estos con cuotas establecidas para la continuidad del trámite, y muchos otros de modalidad gratuita. Estos últimos se dan generalmente cuando uno es residente del país donde el festival se llevará a cabo.

Y es que, historias existen muchas, desde aquella en la que el director Robert Rodríguez tuvo que prestarse para experimentos científicos con el fin de obtener ingresos para sacar adelante *El Mariachi*⁶⁷. La anécdota sobre Paul Thomas Anderson dándose de baja de la *New York University* para utilizar todos sus fondos escolares en la producción de su segundo cortometraje, *Cigarettes & Coffee*⁶⁸.

⁶⁷ Rodríguez, Robert (dir.). *El Mariachi* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Los Hooligans Productions, c1993. 1 DVD (81 min.), son., col.

⁶⁸ Anderson, Paul Thomas (dir.). *Cigarettes & Coffee* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Hex Films, c1993. 1 DVD (24 min.), son., col.

El dato sobre Richard Linklater suprimiendo casi la totalidad de su sueldo con el fin de completar el presupuesto para una cinta filmada en *Super 8*. Sin embargo, no existe un relato que represente con tanta claridad lo impráctico y complicado que significaba filmar cine independiente cuando no existía el rubro digital, como la anécdota del entonces director primerizo Kevin Smith, quien se propuso concretar un proyecto llamado *Clerks*.⁶⁹

Nacido y criado en New Jersey, Estados Unidos, Kevin Smith se enamoró del cine desde temprana edad, y aunque nunca estudió formalmente algo relacionado con la industria, creció mirando películas día y noche, con lo cual eventualmente formaría parte de la generación conocida como *VCR Directors* –o *Directores de Videocasette*–⁷⁰: cineastas como el mismo Smith, Richard Linklater, Quentin Tarantino, o Paul Thomas Anderson, que aprendieron a hacer cine a través de la práctica y la observación.

A la edad de 23 años, con la meta de financiar su primera cinta, *Clerks*, Smith filmó en blanco y negro para ahorrar costos en producción, corrección de color e impresión, además de utilizar ese método para grabar exclusivamente por las noches –única parte del día en que le prestaban el set que utilizaría– y simular que se trataba de alguna hora en el transcurso de la mañana o tarde.

Asimismo, se vio en la necesidad de vender su amplio catálogo de historietas que había juntado a lo largo de su vida, muchas de ellas de colección. A eso hay que agregarle la saturación de diez tarjetas de crédito, el empleo de fondos que estaban destinados a su educación universitaria y el uso del efectivo que la aseguradora de su automóvil le dio cuando éste sufrió un robo.⁷¹

El presupuesto total de la cinta fue de 27 mil 525 dólares, una cantidad extremadamente baja para lo que costaba hacer cine en ese entonces. No

⁶⁹ Smith, Kevin (dir.). *Clerks* [Videograbación]. [Estados Unidos]: View Askew Productions, c1994. 1 DVD (92 min.), son., B&N.

⁷⁰ Glover Smith, Michael; “*The VCR Generation*”, <http://goo.gl/RlvrCR>, julio de 2013.

⁷¹ View Askew Productions; “*Clerks Info*”, <http://viewaskew.com/clerks/info.html>, febrero de 1996.

obstante, es hasta el momento uno de los ejemplos más grandes del alcance del cine independiente, pues a raíz de su inclusión en el festival independiente de *Sundance*, el más importante en este rubro a nivel mundial, logró recaudar más de 3 millones de dólares tan sólo en ese año en los Estados Unidos, multiplicando su hazaña al considerar que jamás fue proyectada en más de 50 cines al mismo tiempo a lo largo y ancho del país norteamericano.⁷²

Hoy en día, financiar una cinta como *Clerks* sería relativamente sencillo gracias al implemento de la tecnología digital. El ahorro de presupuesto sería mayor, y debido a los sitios antes mencionados, podría tener opción a participar en cualquier festival alrededor del globo terráqueo, invirtiendo muchas veces una mayor cantidad en la inscripción de estos que en la elaboración de la misma, sin mencionar que tendría la posibilidad de ser exhibida vía internet para que sea observada desde cualquier parte del mundo.

Francisco Gutierrez, director de la muestra de cine independiente *Los Realizadores*, de la Ciudad de México, argumenta al respecto:

El cambio tecnológico en la realización de cine ha transformado el proceso de creación, así como la estética fílmica está cambiando, tanto al respecto de la narración como a su recepción. Entonces, el cine digital significa la posibilidad de que los realizadores manipulen el universo fílmico a través de procesos creativos, teniendo además la oportunidad de construir su propia realidad fílmica.⁷³

El empleo de cámaras que van desde las fotográficas *DSLR*, que tienen capacidad para almacenar video de alta definición y con una estética completamente cinematográfica; las videocámaras cada vez más compactas y que se adecuan a casi cualquier presupuesto, e inclusive las integradas en los celulares inteligentes o tabletas, que ya graban en una calidad antes inimaginable, han permitido que en la actualidad la falta de un equipo de

⁷² Entertainment Weekly; “*The Cult 25: The Essential Left-Field Movie Hits Since '83*”, <http://goo.gl/nDBQQy>, septiembre de 2008.

⁷³ Francisco Gutierrez. Entrevista, 8 de mayo de 2014.

grabación no sea pretexto para alguien que quiere desarrollar una historia partiendo de cero.

Sin embargo, no todos se encuentran entusiastas ante esta idea, pues directores de renombre como Christopher Nolan sostienen que este movimiento devalúa el trabajo del cineasta, ya que “sólo anima a comprar cámaras como si fueran *iPods*, llenando la red de videos intrascendentes”⁷⁴. Por su parte, Tarantino ha declarado: “prefiero retirarme, dejar de hacer cine, antes de grabar digitalmente”⁷⁵. También Paul Thomas Anderson ha insistido en seguir utilizando material filmico, incluso de *70 milímetros*.

Por otro lado, reconocidos cineastas como George Lucas, Peter Jackson, o James Cameron, se han proclamado a favor del avance de la tecnología cinematográfica. De hecho, Lucas hizo una declaración que para el tiempo en el que fue realizada (2002) causó controversia y dividió opiniones⁷⁶: “con el cine digital tienes libertad total, ahora puedo decir con seguridad que nunca volveré a hacer una película en filme”.⁷⁷

Como en toda evolución, y siendo una especie que vive en constante cambio, siempre habrá quienes se aferren al pasado, y otros que le den la bienvenida al futuro. Al final es cuestión de perspectivas: por cada persona que se verá beneficiada por la practicidad que ofrece la cinematografía digital, existirá en contraparte un *romántico del celuloide* que se rehúse a dejar en el olvido esta modalidad, cual coleccionista de discos de vinyl.

Lo que no se puede negar, más allá de las preferencias de cada realizador, es el hecho de que la tecnología ha puesto al video en manos de cualquier persona que desee adentrarse en el mundo del sonido y la imagen en movimiento.

⁷⁴ Blog de Cine.com; “*Nolan contra el Cine Digital*”, <http://goo.gl/cuA3ne>, junio de 2012.

⁷⁵ Mayo, Virginia; “*Tarantino: Con el formato digital, el cine como yo lo conocía está muerto*”, El País, <http://goo.gl/VhEZMq>, mayo de 2014.

⁷⁶ Claqueta.es; “*Cine Digital*”, <http://goo.gl/kDurjR>, mayo 2004.

⁷⁷ Oset Romera, Daniel; “*George Lucas: “Con el cine digital dispones de libertad total”*”, Noticine, <http://goo.gl/z77p3A>, abril de 2001.

1.4. ¡Adiós Cinema Paradiso, hola Lobo de Wall Street!: La era del HD

Pocas películas manejan con tanta pasión el arte de proyectar una cinta fílmica como la dirigida por el italiano Giuseppe Tornatore, *Cinema Paradiso*⁷⁸. La conmovedora amistad entablada entre un pequeño niño y el encargado de la proyección en un viejo complejo cinematográfico de una aldea italiana, es contada a través de las enseñanzas de vida que le deja el mayor al infante, mientras a su vez comparte su pasión por el celuloide, los rollos de película, el aparato proyector y la minuciosa técnica para echar a andar el material fílmico, a manera de que sea exhibido en una sala de cine.

Si esa historia se transportara a la actualidad (asumiendo que eso se pudiera, pues realmente sería imposible trasladar un relato tan peculiarmente ambientado a mediados del siglo XX), perdería mucho del encanto que hace que la chispa entre Alfredo y Salvatore fije su amistad a lo largo de años de crecimiento físico, psicológico y emocional de ambos personajes.

Con el implemento de proyectores digitales de alta definición en prácticamente todas las salas comerciales del mundo, se ha dicho adiós al tradicional y conocido método de metros de cinta que giran en torno a un mecanismo para plasmar una imagen en pantalla. Todo se ha reducido a archivos digitales que entran por medio de una computadora *puenteada* hacia el aparato de proyección, proceso que también pasa por mezcladores de audio y aparatos especiales cuando se trata de películas en tercera dimensión.

Aunque no todo es tan sencillo como reproducir desde tu ordenador como si lo hicieras en casa, pues se requiere de una serie de características y necesidades para realizar esta labor de manera correcta, entre las cuales se encuentran las más básicas para proyectar una película en calidad aceptable, mismas que enlistaremos a continuación:

⁷⁸ Tornatore, Giuseppe (dir.). *Cinema Paradiso* [Videograbación]. [Italia]: Les Films Ariane, c1988. 1 DVD (155 min.), son. , Color.

1. *Proyector digital cuya potencia de iluminación sea superior a siete tipos de Kilowatts, y que sea capaz de trabajar durante horas ininterrumpidas, inclusive días; asimismo, debe de contar con la característica de poder leer imágenes cifradas de forma veloz e inteligente (muchas copias llegan a las salas comerciales de esta manera como medida para evitar la piratería).*
2. *Un servidor de lectura digital. Es decir, una especie de computadora equipada con disco duro, tarjetas de memoria, sonido y audio que soporten la calidad y peso en el que viene el archivo original, que sea capaz de procesar subtítulos en tiempo real mientras se proyecta la imagen.*
3. *Software Key Delivery Message, utilizado para descifrar y decodificar las copias protegidas que evitan copiar el archivo o reproducirlo si no se tiene este programa previamente autorizado.*
4. *Procesadores de audio que soporten y manipulen ecualización de sonido Stereo, Dolby, o 5.1.⁷⁹*



Ejemplo de un proyector digital. Fotografía: Carmen Rincón.

⁷⁹ Ricart, Carles; "La proyección Digital", Carles Ricart Website; <http://goo.gl/GPOYPp>, sin fecha.

Las películas son transportadas a los cines dentro de una maleta protegida de plástico rígido con interior de espuma, donde se aloja un disco duro que contiene todos los ficheros de la obra –largometraje, avances cinematográficos de otras producciones, pistas de audio, subtítulos, metadatos-, cables de transferencia (*USB, Firewire y eSata*), cordón de alimentación eléctrica, y a su vez va debidamente rotulado con los siguientes datos:

1. *Número de copia.*
2. *Título de la película en su idioma original.*
3. *Duración.*
4. *Formato de la imagen.*
5. *Contraseña para activar el Key Delivery Message.*
6. *Versión audio.*
7. *Tipo de contenido (2D ó 3D)*
8. *Código de tiempo de los títulos de crédito.*
9. *Distribuidora.*⁸⁰



Ejemplo de una película digital llegando a un complejo cinematográfico. Fotografía: Carmen Rincón

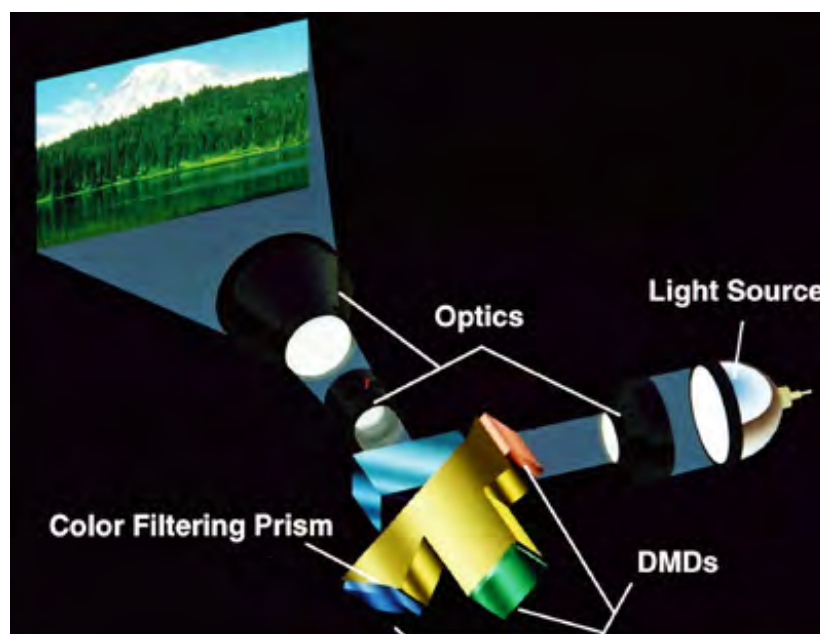
⁸⁰ *Ídem*

La tecnología de proyección *DLP*, básicamente funciona de la siguiente manera:

1) El proyector digital con la tecnología *DLP Cinema* (*Digital Light Processing*), transfiere el archivo de imagen digitalizada a tres semiconductores ópticos, que se conocen con el nombre de dispositivos digitales de microespejos o *DMD*. Cada uno de esos chips está dedicado a uno de los colores primarios: rojo, verde o azul. Un chip *DMD* contiene una matriz rectangular de más de un millón de espejos microscópicos.

2) La luz de la lámpara del proyector se refleja en los espejos y se combina en distintas proporciones de rojo, verde y azul, según lo indique el archivo de imagen, a fin de crear una matriz de píxeles de diferentes colores que formen la imagen proyectada.

3) Los espejos del *DMD* se inclinan hacia la fuente de luz, o en sentido opuesto miles de veces por segundo para reflejar la película en la pantalla. Esas imágenes se proyectan en secuencia sobre el lienzo, y así se recrea la película frente a sus ojos con la claridad perfecta y un rango de más de 35 mil billones de colores.⁸¹



Tecnología de proyección *DLP*. Imagen: Editorial *DLP Cinema*.

⁸¹ Editorial *DLP Cinema*; "Qué es Cine Digital"; <http://goo.gl/D1pIQr>, 2010, septiembre 2010.

Aun cuando en la actualidad el estándar de las salas de cine cuenta con sistema digital, cabe mencionar que, en un principio, adecuar los cuartos de proyección a este nuevo formato rebasaba los cien mil dólares, de ahí que esta tecnología tardara algunos años en establecerse. Actualmente, el precio ahonda entre los 30 mil y 40 mil dólares.⁸²

Igualmente, contabilizar todas las ventajas que proporciona la proyección digital sería un ejercicio de amplia extensión y que con el paso del tiempo quizá se tornaría obsoleto debido a la velocidad en la que esta va progresando día con día. Sin embargo, en su artículo "Cine Digital"⁸³, el portal *www.claqueta.es* nos brinda a detalle algunos de los más obvios ejemplos dentro de este cúmulo de posibilidades que este formato ofrece en una lista que reproduciremos a continuación:

Beneficios en torno al presupuesto:

1. Eliminación de los rollos de película

Un estudio comercial puede ahorrarse entre 2 mil y 3 mil dólares por cada copia (costo que representa hasta el 10 por ciento del presupuesto total dentro de la producción). Con un estreno usual en Estados Unidos de más de 3 mil salas, el coste de fabricación de los rollos de las películas asciende a unos 7.5 millones de dólares, siendo el precio de cada cinta de unos mil 960 dólares.

2. Rebaja de los costos de manipulación

El fabricante de los rollos de películas envía las copias a los centros regionales de distribución de los estudios, desde donde se cargan en camiones hasta cada sala de cine. Una película completa se divide normalmente en seis carretes de unos 60 centímetros de diámetro y con un peso de unos 150 kilos. Aunque el mismo tratamiento se aplicaría en el caso de la grabación en discos ópticos, la transmisión vía satélite eliminaría este paso. Además, un procedimiento seguro para borrar las películas después de su proyección eliminaría la necesidad de devolver las películas para su destrucción.

⁸² Arts Alliance Media; "Financing Media"; <http://goo.gl/DRvFjb>

⁸³ Claqueta.es; "Cine Digital", <http://goo.gl/kDurjR>, mayo 2004.

3. Respuesta más eficiente a la demanda

Las distribuidoras no tendrán que adivinar la demanda de la audiencia para una determinada película. Si alguna empieza a ser un gran éxito, las copias digitales se pueden distribuir rápidamente vía satélite a más cines para cubrir la demanda, y las salas que tienen ya las copias digitales pueden presentar la película en más recintos. De esta manera, los distribuidores ya no tendrán que duplicar rollos de más para las películas que no tengan la audiencia esperada.

Beneficios en torno no necesariamente al presupuesto

1. Una mejor calidad de imagen

Según se envejecen los rollos de película de 35 mm, su calidad empeora sustancialmente. Con el cine digital, los espectadores que ven la película varias semanas más tarde pueden disfrutar de la misma calidad de imagen que los que asistieron al estreno.

2. Sonido mejorado

La capacidad de grabación de sonido digital en este medio es muy superior a la codificación de audio existente en los rollos tradicionales.

3. Nuevas opciones en el estreno

Existe ahora la posibilidad de hacer estrenos de películas a nivel global facilitado por el sistema de distribución que no depende necesariamente de un formato físico.

4. Nuevas oportunidades de negocio para los empresarios dueños de las salas

La infraestructura digital es aprovechada para emitir otros tipos de contenidos audiovisuales como conciertos o acontecimientos deportivos.

En 2013, *Paramount Cinema* se convirtió en el primer estudio en eliminar totalmente la distribución de sus películas en 35 milímetros, siendo la cinta del personaje protagónico Roy Burgundy, *Anchorman 2: The Legend*

*Continues*⁸⁴, la última película en llegar a las salas con copias en este formato. En contraparte, *The Wolf of Wall Street*⁸⁵, dirigida por Martin Scorsese y protagonizada por Leonardo DiCaprio, pasó a la historia como el primer largometraje en ser distribuido en su totalidad de forma digital en todas las salas del mundo.⁸⁶

⁸⁴ McKay, Adam (dir.). *Anchorman 2: The Legend Continues* [Videgrabación]. [Estados Unidos]: Appatow Productions, c2013. 1 DVD (119 min.), son. , Color.

⁸⁵ Scorsese, Martin (dir.). *The Wolf of Wall Street* [Videgrabación]. [Estados Unidos]: Red Granite Pictures/ Appian White Productions , c2013. 1 Bluray (179 min.), son. , Color.

⁸⁶ Megan Geuss ; "*Anchorman 2 was Paramount's final release on 35mm film*". Los Angeles Times. Enero 20, 2014.

2. Punto de Fuga: Conformando el equipo de cine digital

Si bien el cine digital permite realizar una idea de manera mucho más práctica y con un presupuesto muy por debajo de lo que se tenía acostumbrado cuando se trabajaba con película fílmica, cabe resaltar que el equipo que se utiliza, todavía implica una gran inversión para quien planea dedicarse al mundo del video digital de forma profesional. La ventaja es que existe una amplia gama de posibilidades para elegir la opción indicada de acuerdo a las necesidades, el presupuesto y la finalidad del interesado.

Recordemos que el cine, como todas las artes, es, entre otras cosas, experimentación, descubrimiento y creatividad; que se haga de cierta manera no significa que ésta es la única forma de llevarlo a cabo ni que sea el camino correcto, pues hay diversos senderos para llegar a una misma meta, a un fin en común.

Existen infinidad de cámaras, estabilizadores, luces, grabadoras de sonido, micrófonos y demás, pero no así la forma buena o mala de sacar adelante un proyecto. Después de todo, lo único que importa es que lo que se emplee sea lo adecuado para el fin a lograr; es decir, que sea funcional de acuerdo a nuestro objetivo.

El presente capítulo está dedicado, en su mayoría, al análisis de las opciones cuando se tiene la posibilidad de manejar, adquirir o rentar equipo profesional de cine digital. Sin embargo, cabe mencionar que cuando alguien tiene la iniciativa, el equipo es lo de menos, pues en estos días cualquier persona tiene una cámara a su alcance, desde las digitales fotográficas de gama económica que soportan modo video, hasta las incluidas en *Tablets* o celulares –y es que, aunque no se cuente con un teléfono móvil que contenga esta característica, siempre hay algún conocido o familiar que sí posea uno.

Así que, a pesar de que el cine digital nos ha permitido acortar distancias, las herramientas principales y más infalibles siempre serán las de siempre: una idea a desarrollar y la iniciativa de hacerlo.

2.1. Cámaras y micrófonos

Hablar de cuál es el mejor equipo *filmico* del mercado no tendría sentido, pues no existe algo así en este momento. En la actualidad, con el avance de la tecnología, la competencia entre empresas multinacionales y, sobre todo, la naturaleza de este campo de trabajo, en el cuál siempre se descubrirán cosas nuevas, nos impediría inclinarnos por algún modelo y/o marca y asegurar que en realidad hay un ganador definitivo en cuanto a comparación de equipos de grabación se refiere.

Dicho esto, cabe aclarar que es imposible encontrar la *cámara perfecta*. Todos los artefactos en el mercado tienen sus ventajas e inconvenientes, lo esencial y más importante es saber qué es lo que más se adecua a las necesidades de quien está por hacerse de un equipo digital de video; aquel que permita al consumidor lograr el objetivo que estaba buscando desde un principio, de manera eficiente y práctica. Eso nos lleva a la conclusión de que más allá de cuál equipo se ve más bonito, cuesta menos, o almacena mayor cantidad de archivos, la elección del producto se debe de regir sobre todo por un principio mayor: funcionalidad.

Lo primordial, como en cualquier caso, siempre es la investigación, saber qué es lo que se va a adquirir y por qué se ha tomado esa decisión, tener noción de la existencia de distintos tipos de equipos de grabación y para qué se recomienda cada uno. Asimismo, estar consciente de que si se quiere ingresar de manera profesional a este terreno, no sólo basta con una cámara, sino que la inversión se extiende hacia todos los artefactos extra que complementan el equipo y logran un mejor resultado final.

El cine digital nos ha acercado a lograr lo que los apasionados al celuloide siempre soñamos. Pero como en todo sueño, el perseguirlo cuesta, simbólicamente y literalmente, y si se está por comenzar en este camino, hay que estar consciente de que por muy accesible que sea en estos tiempos, no se puede pretender hacer cine independiente sin un poco de inversión.

2.1.1. Videocámaras

Originalmente implementadas para los estudios de televisión, las videocámaras poco a poco fueron equipadas con mayores artefactos que aumentaban el rango de posibilidades dentro de su función primordial: transmitir en vivo emisiones televisivas tanto informativas como de entretenimiento⁸⁷.

Así, con el fin de tener capturado el material transmitido, y sin necesidad de recurrir a la complejidad, alto costo y poca practicidad de un equipo fílmico en esa época, se introdujo al mercado la cinta de video conocida como *videotape*⁸⁸, que por muchos años fue la manera más práctica y económica de grabar un video y conservarlo almacenado para su observación posterior.

Con la entrada del cine digital, esta cinta que durante años fue prácticamente el único método masivo de grabación y reproducción vía videocaseteras *Betamax* o *VHS*, fue desapareciendo. Cedió su trono en primer lugar al disco *DVD*, que más adelante sería sustituido por las tarjetas de memoria y discos duros internos contenidos en los aparatos de video.

Con miras al consumidor común, siendo artefactos de gama económica (en comparación a las existentes en ese momento), y que en la actualidad ya cuentan con la capacidad de almacenar video en calidad *Full HD* –la máxima hasta este momento, es decir *1920X1080* pixeles distribuidos en una relación de aspecto de *16:9*–, estas videocámaras fueron liberadas al mercado en 1983, cuando *Sony* sorprendió al mundo con su modelo *Betamovie BMC-100P*⁸⁹, artefacto que podía ser sujetado por el hombro del operador y que brindaba una facilidad de movimiento que era inimaginable para esa época, tomando en cuenta la calidad del resultado final.

⁸⁷ Abramson, Albert; *"The History of Television, 1880 to 1941"*, ed. McFarland,, Estados Unidos, 1987.

⁸⁸ Daniel, Eric; *"Magnetic Recording: The First 100 Years"*; ed. IEEE Press, Estados Unidos, 1998.

⁸⁹ TotalRewind.org; *"Betamax Room 4"*, <http://goo.gl/UexaZG>, 2001.

Durante la década de los 90, tanto la marca japonesa *Sony* como la estadounidense *Ampex* comenzaron a experimentar con la posibilidad del video digital, para más adelante ser alcanzadas por otras grandes compañías internacionales como *Panasonic* y *JVC*. No fue sino hasta 1995 cuando otro gran avance técnico se impuso a todos los demás en el rubro de video digital: la empresa japonesa *Ikegami Tsushinki* introdujo su modelo *Editcam*, la primera videocámara que no necesitaba de cinta alguna para almacenar su contenido, pues éste era guardado directo al disco duro interno del artefacto⁹⁰.

Esto significó la entrada del siglo XXI, en el ámbito digital, al cine; ahora lo almacenado ya no era guardado en cinta como un solo tramo de video, sino como archivos informáticos independientes. Lo anterior significó un progreso enorme en cuanto a practicidad y calidad, algo que hasta el momento sólo lo había comenzado a experimentar el cine digital de alto coste.

Aunque en un principio la cinta fue reemplazada por el disco *DVD*, esto significó un punto de preocupación, en términos económicos, para el consumidor común, ya que la inigualable calidad con la que se contaba ahora, también significaba un mayor peso de archivos digitales, provocando que dentro de un *DVD* cupiera muy poco tiempo de grabación; por ende se tenía que invertir una gran suma de dinero en discos de este tipo. Dicha situación quedaría resuelta cuando este formato fue suplido por las mencionadas con anterioridad: tarjetas de memoria o discos duros internos.

Existen distintos tipos de videocámaras en la actualidad, de incontables marcas y un amplio rango de precios, todo depende de las necesidades y alcance económico del consumidor. A continuación enlistaremos los formatos más conocidos al día de hoy:

- a) **Videocámaras de gama baja.** Utilizadas en su mayoría por el consumidor común, y destinadas a lo que se conoce como *video casero* o *doméstico*, este tipo de videocámaras, si bien ya cuentan con

⁹⁰ Ikegami.com; "DGN Products", <http://goo.gl/2iIoKZ>, 2014.

definición *Full HD*, distan de características mayormente profesionales como equipo integrado de audio profesional, enfoque de lente especializado, ajuste de precisión para la exposición, monitoreo de audio, entre otras.

Sin embargo, todo esto se compensa con el precio, pues en cuanto a cámaras de video, es la gama más económica que existe, y se encuentra prácticamente al alcance de cualquier persona que busque una mínima inversión. Usualmente almacenan su contenido en tarjetas de memoria, y en la actualidad son el artefacto perfecto para que el cineasta independiente comience a grabar sus primeros proyectos.



Videocámara de gama baja. Fotografía: Catálogo de Sony Co.

- b) **Videocámaras de gama media y alta.** Equipadas con sistema integrado de audio profesional, ajuste de exposición en distintos rangos, enfoque de lente especializado, balance de blancos y colores, estabilizador en el lente, *zoom* más potente, monitoreo de audio, entre otros detalles. Las videocámaras de gama media y alta son la opción indicada para todo proyecto profesional que no requiera estética cinematográfica, es decir, videos corporativos, institucionales, educacionales, video reportajes, y muchas veces musicales y comerciales.

La inclusión de todas estas modalidades significan un aumento considerable en el precio del artefacto, dejando de lado las miras hacia

el consumidor estándar y enfocándose más hacia el público que se dedica al video de forma profesional, mismo que busca una inversión ya más grande en su equipo de trabajo.

Debido a la máxima calidad de sus archivos almacenados, por lo general estas cámaras incluyen un disco duro interno que soporta y guarda horas de grabación en la más alta calidad y definición. También, y aunque existen contadas excepciones, cabe resaltar que todos los implementos antes mencionados provocan un crecimiento en el cuerpo del artefacto, dejando de ser *de mano* y convirtiéndose en un aparato de mayor tamaño, no tan fácil de transportar ni que pueda pasar desapercibido.



Videocámara de gama media/ alta. Fotografía: Catálogo de Sony Co.

- c) **Videocámaras Broadcast.** Diseñadas exclusivamente para la industria de la televisión y transmisión en vivo de eventos de trascendencia, además de contar con todas las características de las videocámaras de gama profesional, su prioridad se basa en maximizar la definición de la imagen y que ésta sea transmitida en tiempo real sin perder calidad alguna. Su costo es tan elevado que por lo general sólo puede ser cubierto por empresas dedicadas a esta industria. Su tamaño y peso son tan considerables que forzosamente tienen la necesidad de utilizar soporte, es decir, deben ser colocadas sobre pedestales de aluminio.



Cámara Broadcast. Fotografía: Catálogo de Canon Inc.

d) **Cámaras de celular o Tablet.** Si bien no son consideradas una videocámara como tal, para fines de este trabajo se tomaron en cuenta por un solo motivo: su accesibilidad. Como se mencionó en la introducción de este capítulo, hoy en día casi cualquier persona cuenta con un celular o *Tablet* con esta modalidad, y de no ser así, absolutamente todos tenemos un conocido que posee alguno, y al cual se le pueda pedir prestado.

Pese a que no cuentan con sistema de audio especializado, control de exposición, balance de blancos, y su *zoom* sea muy limitado, además de que su calidad de definición, aunque buena, es incomparable con cualquier videocámara real, representan la herramienta más directa, económica, viable, sencilla y fácil; la solución perfecta para todo aquel que quiera comenzar en la aventura del cine digital.

Una vez más aprovecho este apartado para puntualizar el motivo en el cual este trabajo obtuvo su premisa esencial: hoy en día, con el cine digital la falta de equipo de grabación ya no es pretexto. Recordemos que, ante todo, la esencia del cine, lo que trasciende más allá de cualquier frontera visual, es también lo más fundamental: una idea y la iniciativa de transmitirla.

En la actualidad varios festivales tanto internacionales como nacionales ya cuentan entre sus categorías con una enfocada a videos grabados en esta modalidad.



Celular y Tablet. Fotografía: Catálogo de Apple Inc.

Actualmente las videocámaras, en su mayoría de gama profesional, son utilizadas en estudios de televisión, videos institucionales, corporativos, educacionales, sociales y video reportajes. La inversión en una de ellas significa muchas veces la oportunidad y ventaja de adquirir un artefacto de trabajo, ya que son equipos con los que es común grabar eventos sociales, proyectos institucionales, corporativos, etc.; es decir, brindan la posibilidad de adentrarse en un campo laboral en el que, debido al alto costo del equipo, no se encuentra tan saturado.

Por otro lado, la estética otorgada por las videocámaras en su imagen capturada es muy distinta a la que se puede apreciar en el terreno cinematográfico: más sencilla y menos artística. Sin embargo, también es digno de resaltar que es mucho más compacta y práctica a la hora de trabajar con ella en casi cualquier condición que se requiera al momento de grabar.

2.1.2. Cámaras DSLR

En los últimos años han salido al mercado una enorme cantidad de cámaras de diversos fabricantes, infinidad de marcas y una alto rango dentro de la gama de precios, desde las más económicas hasta las que alcanzan montos que no todos podemos costear. Si bien todas cuentan ya con definición *Full HD*, cabe resaltar que con la velocidad dentro del mundo de la tecnología, estas tienden a ser superadas rápidamente por modelos sucesores cuyas funciones y características mejoran notablemente.

La historia de la fiebre que se dio por utilizar cámaras *DSLR* (*Digital Single Lens- Reflex*, término anglosajón para Réflex de lente digital) para su uso masivo en modo video, comenzó en 2008, año en el cual la empresa *Canon* colocó en el mercado su modelo *5D Mark II*, cuya máxima innovación fue implementar la función de video, algo nunca antes visto en ese tipo de cámaras, de las cuales, la función primordial hasta ese momento era la fotografía⁹¹.

Con miras hacia el campo comunicacional y periodístico, la industria japonesa desarrolló este implemento para que aquellas personas dedicadas al mundo del reportaje tuvieran la opción de grabar fracciones de video que acompañaran sus notas periodísticas. Lo que nunca imaginaron fue que este *pequeño gran* detalle significaría una revolución dentro del cine digital.

⁹¹ Digital Photography Review; "Canon 5D Mark II In- Depth Review", <http://goo.gl/twCXX5>, febrero de 2009.



Cámara DSLR. Fotografía: Catálogo de Canon Inc.

Y es que para ese momento –donde las videocámaras tradicionales eran cada vez más accesibles y compactas, los teléfonos celulares comenzaban a instaurar una pequeña cámara con la capacidad de grabar imágenes en movimiento, y el mundo de la fotografía estaba pasando por una conversión de lo análogo a lo digital– aún era casi imposible lograr esa estética cinematográfica que la mayoría busca.

Si alguien tenía la intención de emular ese *look*, existían dos opciones: rentar equipo de cine profesional –alternativa demasiado costosa y prácticamente imposible de solventar para la mayoría de los consumidores– o utilizar adaptadores de lente que daban la posibilidad de colocar estos objetivos sobre la videocámara ordinaria –otra opción poco viable debido a su también elevado costo, cuyo resultado satisfactorio no estaba completamente garantizado.

Al utilizar toda la maquinaria interna y externa del aparato fotográfico, desde el espejo réflex hasta los distintos *zooms*, lentes que nos brindaban la opción de profundidad de campo y un coste totalmente accesible para lo que significaba –dos mil 500 dólares aproximadamente–, ese modelo primario de *DSLR* fue el primer intento exitoso en otorgar a prácticamente cualquier persona la posibilidad de darle una estética de cine a todo proyecto, sea casero o profesional.

Empero, con ello vinieron los problemas, porque no olvidemos que aun cuando era lo más parecido al *look* cinematográfico en el mercado, ante todo no deja de ser una cámara hecha y especializada para fotografía. Así, el consumidor se encontraba con el conflicto del audio, pues la cámara no estaba acondicionada para grabar audio de carácter profesional, restándole en demasía calidad al resultado final.

Al no tratarse de una videocámara real, y por cuestiones de espacio y proceso virtual, sólo permitía capturar como máximo 12 minutos seguidos de video, además de guardar el archivo con un formato muy pesado y complicado de procesar, la imposibilidad de monitorear el audio directamente. Todo esto sin mencionar la incómoda ergonomía que provocaba cansancio y molestia cuando se trataba de grabaciones de larga duración.

En la actualidad, lejos de haber resuelto todas esas deficiencias, siguen formando parte de la lista de inconvenientes en cuanto a cámaras *DSLR* se trata. No obstante, el mercado cada vez está más equipado de accesorios que prácticamente convierten este tipo de artefactos en una cámara de video con estética cinematográfica, desde soportes, monitores, grabadoras de audio profesional, lo cual equilibra el costo ahora mucho menor de estas cámaras con el de una videocámara. En síntesis, aun cuando son mucho más baratas, llegan a costar lo mismo que una videocámara tradicional debido al presupuesto invertido en sus accesorios correspondientes.

Entonces, ¿qué es lo mínimo indispensable para trabajar con una cámara *DSLR* y lograr un resultado totalmente profesional? El portal especializado en cine digital, *www.cinedigital.tv*, menciona una lista de elementos en un video titulado “*Lo indispensable para filmar con DSLR*”⁹², misma enumeración que citaremos a continuación:

1. *Maleta.*

2. *Cámara DSLR.*

⁹² Cinedigital.tv; “Lo indispensable para filmar con DSLR”, <http://goo.gl/s0DnN2>, marzo de 2012.

3. *Un sistema de soporte (o tripié).*
4. *Una grabadora de audio profesional.*
5. *Un micrófono Shotgun.*
6. *Un micrófono Lavalier.*
7. *Cables XLR.*
8. *Un Z-Finder o cualquier tipo de Viewfinder.*
9. *Un reflector multisuperficies.*
10. *Una lámpara de Led.*
11. *Baterías adicionales tanto para la cámara como para la lámpara.*
12. *Tarjetas de Memoria suficientes.*



Kit esencial para trabajar con cámara *DSLR*. Fotografía: *Cinedigital.tv*

Y a todo esto, ¿cuáles son las ventajas de una cámara *DSLR* sobre una videocámara tradicional?

Para comenzar, el precio, que si bien aumenta en demasía con todos los artefactos en los que se tiene que invertir, el equipo como tal es hasta tres veces menor que el de una videocámara profesional tradicional. Cabe destacar que debido a su naturaleza propia de cámara fotográfica, ayuda a comprender de mejor manera el mundo de este arte; uno aprende fotografía a través de la práctica.

Por otro lado está la también ya mencionada estética cinematográfica, misma que es imposible de lograr con una videocámara tradicional, pues éstas no manejan la opción de profundidad de campo, piedra angular del lenguaje cinematográfico. Resulta importante mencionar que no por tener la opción de utilizarla no significa que uno deba de abusar de ella.

Recordemos que en el cine se usa para centrar la atención del espectador en el elemento que uno quiere resaltar en pantalla, no como adorno aleatorio. Hay que enfatizar el hecho de que toda acción debe tener justificación, desde los movimientos de cámara hasta, claro, el empleo de la profundidad de campo y el juego entre los distintos enfoques y planos de ésta.



Ejemplo de profundidad de campo. Fotografía: Libertad Castillo.

No hay que olvidar el tamaño, que se refleja en la practicidad a la hora de transportar el equipo de un lugar a otro y que permite grabar en prácticamente cualquier lugar sin llamar demasiado la atención, brindando agilidad y rapidez al momento de recorrer locaciones y lugares de trabajo.

Sus deficiencias son muchas, entre las que se encuentran principalmente la ausencia de capacidad para grabar audio profesional, lo cual implica invertir ya sea en una grabadora externa, y verse obligado a sincronizar

el audio con la imagen en postproducción, o costear artefactos profesionales que conectados a la cámara logran el audio requerido pero que llegan a contar con un precio significativamente alto.

¿Se puede grabar audio sin estos artefactos? Sí, pero de calidad deficiente, y no sobra recordar que el audio es el 50 por ciento de toda producción; un mal sonido arruina el resultado final. Si uno está invirtiendo para lograr un producto profesional, se debe de buscar siempre aquello que lo lleve a un mejor nivel.

Otro de sus inconvenientes es, como se mencionó, el límite de tiempo para grabar continuamente, así como la poca duración de batería y el escaso almacenamiento dentro de sus tarjetas de memoria, lo que significa invertir aún más en baterías extra y tarjetas adicionales. Todo esto sin contemplar el tiempo que se tendrá que invertir para armar el equipo completo, desde el tripí, los lentes, la medición de luz y demás a la hora de comenzar a grabar, pues recordemos que en este tipo de cámaras, para lograr un resultado de calidad ideal, se debe utilizar en su mayoría el método manual.

Aunado a esto, no se debe de olvidar que el tipo de archivo en el que los videos quedan almacenados suele ser demasiado pesado y difícil a la hora de procesar, lo que conlleva a que se necesite un equipo de cómputo con características específicas y elevadas en cuanto a rapidez y soporte para poder sobrellevar la edición de archivos de semejante magnitud y compresión. Entonces, ¿cuándo se recomienda utilizar una cámara *DSLR*?

Cuando el proyecto está más enfocado a lo artístico: cortometrajes, largometrajes, videos musicales, documentales y series de televisión. Y es que debido a la naturaleza de edición más pausada y menor cantidad de proyectos –dado el requerimiento de mayor tiempo invertido en cada uno–, además de la estética artística, las *DSLR* son recomendables en estos casos. En contraparte, utilizar este tipo de cámaras para entrevistas, reportajes, videos exprés, corporativos, institucionales o sociales, sería algo sumamente impráctico que sólo ocasionaría problemas de logística, tiempo y planeación.

Históricamente, el punto más alto de reconocimiento de este tipo de cámaras se dio en el año 2010, cuando la cadena británica de televisión *BBC*, caracterizada por contar con estándares extremadamente rigurosos al momento de elegir el equipo fílmico con el cuál se trabaja, autorizó en ese año el uso de cámaras *DSLR* para producir contenidos propios⁹³.

Esa decisión significó la consagración de las series como artículos que cubren los más altos estándares de producción; movimiento más tarde emulado por otras cadenas televisivas como *ABC* o *NBC*, lo cual dio pauta a que creadores de todos el mundo se convencieran de que se puede generar un contenido de la máxima calidad mediante una vía económica y viable.

El 25 de enero de 2011, el largometraje dirigido por Drake Doremus, *Like Crazy*, pasó a la historia por ser la primer película grabada en su totalidad con cámara *DSLR* que fue vendida de manera exitosa a una distribuidora internacional: *Paramount Studios* desembolsó 4 millones de dólares para adquirir los derechos de esta cinta⁹⁴.

Así se rompió con el paradigma negativo que se tenía respecto a esta modalidad. De tal manera demostró que si se sabe contrarrestar, planear y sobrellevar de manera correcta las deficiencias de estas cámaras, se puede generar un producto de calidad inobjetable.

⁹³ Cinedigital.tv; "La BBC autoriza el uso de las HDSLR", <http://goo.gl/mkY6vg>, septiembre de 2010.

⁹⁴ Nofilmschool.com; "Like Crazy, the DSLR-shot Indie Dream Come True", <http://goo.gl/qTcWX2>, febrero de 2011.

2.1.3. Micrófono Shotgun y micrófono Lavalier

Una de las diferencias más notables entre un proyecto de video profesional y uno doméstico es la calidad del audio. Mientras la imagen tomada por una cámara profesional no se iguala pero sí puede asemejarse con los notables avances en el campo de los teléfonos celulares o *tablets*, el sonido es aquello que en primer plano hace distinta la experiencia de observar algo hecho de manera casera en contraparte de lo realizado con mayor presupuesto.

Recordemos que el sonido es el 50 por ciento de una producción, y muchas veces, pareciera, la mitad más importante. La audiencia puede dejar pasar un encuadre fuera de foco, una imagen de calidad regular, o una iluminación poco privilegiada, pero cuando hay un audio totalmente deficiente, esto provocará que quien esté observando deje de prestar atención a lo que se está proyectando.

Si bien, como ya lo hemos tratado, lo siguiente va dirigido a quien tenga la posibilidad, sobre todo económica, de adquirir o rentar equipo profesional, también ya existen artefactos para celular, tabletas o inclusive *handycams* domésticas que ayudan a mejorar la calidad de audio –como el *iXY* o el *SmartLab*, ambos de la marca australiana *Rode*.

Ahora que si no se tiene la oportunidad de hacerse de algún artefacto de estos, en postproducción existen muchas maneras y *tips* con el fin de limpiar el sonido. Para eso sólo se necesita el tiempo y la iniciativa de hacerlo, además de haber cuidado el audio de origen (evitando ruidos excesivos que puedan ensuciar el sonido).

Por otro lado, y como alternativa profesional, existen varios tipos de micrófonos. Dos son los más comunes: el micrófono *Shotgun* y el micrófono *Lavalier*, cada uno utilizado para funciones diversas y, al igual que todo el equipo de grabación, no es mejor el primero que el segundo ni viceversa, sino que dependiendo del trabajo que se quiera llevar a cabo, uno puede llegar a ser más funcional que otro.

Comencemos con el micrófono *Shotgun*, un artefacto cilíndrico y, por lo general, de longitud extensa. Se especializa en centrar su atención y capturar el audio de todo sonido que se encuentre enfrente de este dispositivo, rechazando toda frecuencia sonora ubicada detrás de él y, en menor medida, las situadas a los lados.

Diseñados para enfocarse en el sonido en primer plano –muchas veces las voces de quienes estén protagonizando el video–, es utilizado sobre una montura situada en la parte posterior de la cámara cuando el objeto y/o ser vivo se encuentra totalmente de frente y a una distancia corta del aparato de grabación.



Micrófono *Shotgun* incorporado a la cámara. Fotografía: BBC.com

Por otro lado, cuando se trata de personas platicando de frente y/o en un rango de mayor lejanía, suele utilizarse un soporte largo de micrófono que será sostenido por el sonidista directo –quien a su vez monitorea el audio–, y se colocará por arriba de los protagonistas, siempre con el cuidado de no introducir el micrófono en la toma realizada por el camarógrafo.



Micrófono *Shotgun* operado por un sonidista. Fotografía: Alex Murphy.

Este tipo de artefactos, debido a su peculiar manera de capturar el rango sonoro y su cobertura mayormente de esponja llamada “protector de viento”, aíslan en demasía el ruido ambiental, reteniendo con esto la riqueza y fidelidad del audio que se está tomando en primer plano, sea una voz o un sonido específico.

Lo que hace diferente a un micrófono *Shotgun* de uno ordinario es la longitud de este, pues el llamado *tubo de interferencia* es lo que permite suavizar todo el ruido alrededor y enfocarse solamente en lo que se está registrando enfrente de éste. Por lo tanto, muchas veces la relación es así: a mayor longitud de *tubo de interferencia*, más precisión de enfoque en el sonido específico que se quiere grabar.

En contraparte, el micrófono *Lavalier*, es un pequeño artefacto electrónico comúnmente utilizado en el teatro, la televisión y presentaciones en público, así como en entrevistas y, muchas veces, documentales. Su tamaño miniatura y la función inalámbrica que estos poseen se desarrollaron para el uso individual, pues son colocados dentro de la ropa o accesorios de la persona que emitirá algún sonido para ser registrado dependiendo del volumen con el que el emisor produzca el ruido.



Micrófono Lavalier. Fotografía: Enrique Velasco.

Recomendado su uso si se requiere grabar una conversación entre varias personas, así como cuando se realicen tomas muy generales y abiertas en las que se registre audio y, por ende, la entrada de algún micrófono *Shotgun* interferiría en la toma. Por otro lado, se debe cuidar el movimiento de quien lo porta el micrófono *Lavalier*, ya que debido a su alta sensibilidad puede provocar ruidos molestos e inesperados si no se tiene el manejo adecuado.

2.2. Soporte, Estabilizador y Dolly

Vivimos en un mundo de cambio constante, estilos van y costumbres regresan; lo que hace diez años parecía estar equivocado, ahora es estándar. Ideologías, moda, música, artefactos y demás. Todo a nuestro alrededor parecería formar parte de una vertiginosa dinámica social que se transporta por medio de los cambios generacionales en todos los aspectos culturales. Por supuesto, el cine también se encuentra inmerso en este acelerado proceso de movimiento permanente.

Aditamentos de video como los soportes, estabilizadores y *dollies* solían formar parte de los artefactos necesarios para filmar una película; llegaron a ser tan obligatorios como las luces, o la cámara misma. Antes se tenía la idea,

aún vigente en otro tipo de videos como los institucionales y corporativos, de que una imagen temblorosa, inestable o movida era sinónimo de un proyecto que no era tomado en serio, un trabajo casero que por lo tanto no merecía ser considerado para algo más formal.

En la actualidad, dentro del rubro dramático, directores de talla mundial como Paul Greengrass, Zack Snyder y hasta la ganadora del *Premio de la Academia* en 2009 a mejor dirección, Kathryn Bigelow, han optado por olvidarse de todo aquello que mantenga fija la imagen, adornando sus secuencias con el movimiento natural de la mano, brazo u hombro del operador de cámara, lo que añade dramatismo a través de la inestabilidad de la toma a escenas de origen tenso.

Invertir en soportes o estabilizadores, sobre todo en un *Dolly*, siempre va a parecer un lujo para algún realizador independiente que apenas está comenzando a recorrer el sendero del cine digital, más en un contexto histórico donde el efecto de *cámara de mano* ya no es mal visto.

Sin embargo, hay que recordar que toda acción dentro de la pantalla debe estar justificada. A pesar de que una escena con la cámara inestable puede dotar de dramatismo la historia, también tiende a restarle calidad si lo que se busca es la elegancia de un movimiento ligero y sutil en secuencias que sirven para adentrarnos a detalle en algún escenario.

Hoy existen en el mercado una gran cantidad de marcas e infinidad de precios; todavía más que las cámaras mismas, se pueden ajustar a casi cualquier presupuesto. Por otro lado, al tratarse de objetos meramente funcionales, cuya estética poco importa mientras cumplan con su cometido, existe la posibilidad de que cada quien los construya con sus propios medios, lo cual convierte a estas tres herramientas en instrumentos esenciales que, si bien pareciera que se podría prescindir de ellos, nunca está de más tenerlos; al contrario, siempre van a jugar a favor del realizador en función de un mejor resultado.

2.2.1. Soportando el punto de estabilidad

El tripié, o trípode –como también se le conoce–, es el artefacto de tres patas, usualmente de metal, cuya función es sostener a la cámara para mantenerla fija mientras está en uso. Por lo general tiene un mango que permite el movimiento de la imagen sobre un mismo eje, sin que afecte su estabilidad.



Tripié. Fotografía: Catálogo de Combofoto Co.

Si bien el resultado obtenido es de alta calidad, pues permite que el espectador se concentre en la idea que se busca transmitir y no caiga en distracciones derivadas de algún movimiento descontrolado, hay que puntualizar que el empleo de esta técnica debe ir de la mano de la historia que se está contando.

Mientras directores como Wes Anderson y Jim Jarmusch encuentran en las tomas fijas la piedra angular de su trabajo, gracias a la naturaleza pausada de su narrativa visual, realizadores como J. J. Abrahams y Robert Rodríguez optan por utilizar el trípode lo menos posible dada la esencia ágil de sus proyectos. De hecho, Rodríguez argumentó alguna vez que “las películas

deben de estar dotadas de vida y energía, si utilizas un tripié lo único que vas a lograr es que tu historia permanezca fija”⁹⁵.

Lo que parecería ser una tarea sencilla, no lo es tanto. Aunque existen incontables alternativas para adquirir esta herramienta, hay cuatro puntos que se deben tomar a consideración al momento de invertir en este artefacto. El portal *televisioneducativa.gob.mx* nos enlista de manera puntual, en su apartado “Cómo se utiliza un tripié”⁹⁶, tales consideraciones que reproducimos íntegramente:

- 1. Capacidad de carga. Asegúrese de que el tripié está calificado para manejar el peso de su cámara.*
- 2. Cabeza fluida. Cualquier tripié que soporte una cámara para grabación debe contar con una cabeza fluida. Los trípodes de cabezales fluidos están hechos sólo para trabajos de cine y video profesional.*
- 3. Perillas de fricción horizontal (paneo) y vertical (tilt). Otra característica que debe buscar en un tripié de calidad profesional son perillas para ajustar la fricción del Pan y Tilt, que permite sincronizar la fricción del trípode para moverlo rápida o lentamente como lo desee arriba, abajo, izquierda, derecha.*
- 4. Placa de deslizado rápido. Una cabeza de tripié debe tener una placa de liberación rápida que permanece conectada a la cámara durante la grabación, lo que permite quitar y reemplazar la cámara en el trípode, rápida y fácilmente.*

Por otro lado, la misma página especializada nos recomienda una serie de precauciones a considerar al momento de utilizar un trípode:

⁹⁵ Phillip Day (7 de mayo de 1996). «Robert Rodríguez: Ten Minute Film School». Moving Pictures. Episodio 3. Temporada 1. BBC Studios .

⁹⁶ Santamaría Aldana, Arturo; “Cómo se utiliza un tripié”, Televisión Educativa; <http://goo.gl/sQNQoy>, septiembre de 2010.

- a) *A máxima altura los tripiés pueden tornarse pesados en la parte superior y perder el equilibrio si sus patas no están completamente extendidas y debidamente ajustadas, especialmente en terreno disparejo.*
- b) *Siempre coloque su tripié sobre una superficie firme y separe las patas completamente.*
- c) *Si la cabeza de giro no está asegurada, la cámara podría inclinarse y desequilibrar el tripié.*
- d) *Siempre asegúrese de que el tripié está nivelado y la cámara correctamente balanceada. Aparte de cualquier indicador de nivel incorporado, puede verificar fijando el encuadre y haciendo giros alrededor. Si el trípode necesita nivelación, las líneas horizontales se inclinarán hacia un lado (hacia la pata que está demasiado baja).*
- e) *Por lo general debe extender completamente las tres patas del tripié. La excepción es cuando deliberadamente acorta una pata para ajustarse al terreno disparejo, rocoso o a una escalera.⁹⁷*

Si bien el uso correcto y la adquisición de un tripié indicado es importante, cabe recordar que la ventaja de estos artefactos, en el rubro económico y práctico, radica en que no importa la estética de estos, sino que cumplan con la función deseada para el resultado final. Al tratarse de un soporte estable y fijo, si no se tiene la posibilidad de adquirirlo, cualquier objeto que se encuentre en casa, llámese escalera portátil o banco, sólo por nombrar los ejemplos más simples, pueden servir para el mismo fin: sostener la cámara mientras se fija la toma hacia una imagen en particular.

⁹⁷ Ídem

2.2.2. Estabilizando con mancuernillas

Pocos inventos han simplificado y compactado tanto la forma de manejar el equipo cinematográfico como el implementado por el entonces operador de cámara, Garret Brown, en 1975⁹⁸.

Harto de la pesadez y el cansancio que significaba trabajar a diario con los carritos *Dollies*, así como insatisfecho por el resultado tembloroso que se observaba en pantalla cuando la cámara estaba posada en el hombro del camarógrafo, el ahora cinematógrafo estadounidense permaneció aislado una semana dentro de la habitación de un hotel en la ciudad de Nueva York mientras elaboraba prototipos para lo que él imaginaba como un punto intermedio entre el *Dolly* y el *Handycam*.

Después de numerosos intentos fallidos, Brown por fin obtuvo el resultado que estaba esperando: un artefacto capaz de sostener la cámara con un brazo humano y ejecutar cualquier movimiento en la velocidad deseada sin que esto afecte la estabilidad de la imagen que se está capturando. El invento sería bautizado con el nombre de *Steadicam* y representaría una revolución dentro del mundo artístico, pues nunca antes un camarógrafo había podido moverse con total libertad sin temor a desestabilizar la toma. El invento de Garret fue utilizado por primera vez en *Bound for Glory*⁹⁹, película de 1976.

La manera de operarlo es muy sencilla, teóricamente hablando, pero como cualquier artefacto que requiere de un manejo específico, sólo la práctica lleva a un buen uso de este aparato. Por tal motivo, en la actualidad el empleo de estos artículos se limita a operadores especializados en el control del *Steadicam*.

En primer lugar, el operador se coloca un chaleco especial que distribuye el peso del artefacto en la espalda de su cuerpo. Unido a esta

⁹⁸ Centrodeartigos.com; "*Historia del Steadicam*"; <http://goo.gl/MqxeCw>, septiembre de 2012.

⁹⁹ Ashby, Hal (dir.). *Bound for Glory* [Videograbación]. [Estados Unidos]: United Artists, c1976. 1 DVD (147 min.), son. , col.

prenda se encuentra un brazo iso-elástico que además de funcionar como eje movable para controlar el movimiento y la altura de la cámara, es utilizado como conector hacia un soporte tipo tripié flotante en cuya parte posterior va colocado el aparato de grabación.

En su parte baja se encuentran pequeños bloques de metal que sirven para hacer contrapeso. Ésa es la pieza clave del *Steadicam*, pues el peso, en combinación con el brazo, permite suavizar la vibración natural del camarógrafo al operar, logrando una toma en movimiento totalmente estable.



Ejemplo de un estabilizador profesional operado por un especialista. Fotografía: Alex Murphy.

Una de las grandes desventajas de esta modalidad radica en el hecho de que, debido a su peso, el operador debe descansar cada cierto tiempo, razón por la cual la mayoría de los camarógrafos especializados en este aparato tienden a ser individuos atléticos y de masa corporal elevada, caracterizados por una fuerza destacada.

Memorables planos secuencia en la historia del cine han sido filmados bajo la técnica del *Steadicam*, alternativa utilizada por lo general cuando se quiere enfatizar el comportamiento de un personaje dentro de un ambiente en concreto, así como cuando la intención es presentar a detalle un escenario.

Por ejemplo: la legendaria y comúnmente denominada *Copacabana Shot*, en *Goodfellas*¹⁰⁰, la sorprendente toma de apertura de tres minutos de duración en *Boogie Nights*¹⁰¹, la grandísima introducción del personaje principal en *The Bonfire of the Vanities*¹⁰² y el clásico y pionero recorrido en triciclo en *The Shining*¹⁰³.

Dichos pasajes son muestras de la maestría y el virtuosismo con los que un director dotado de talento maniobra los medios a su alrededor y desentraña una historia no sólo a través de sus personajes, sino de sus tomas, secuencias y manejo de cámara.

Aun cuando el precio de un *Steadicam* profesional es muy alto, existen muchas formas para construir uno propio de manera casera, con medios al alcance del consumidor promedio. Si bien no logrará emular por completo el resultado de un estabilizador profesional, tanto por la manufactura como por los años de práctica que requiere el manejo de este artefacto, sí alcanza un nivel

¹⁰⁰ Scorsese, Martin (dir.). *Goodfellas* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Warner Bros Entertainment, c1990. 1 BluRay (146 min.), son. , col.

¹⁰¹ Anderson, Paul Thomas (dir.). *Boogie Nights* [Videograbación]. [Estados Unidos]: New Line Cinema/ Ghoulardi Film Company, c1997. 1 BluRay (155 min.), son. , col.

¹⁰² De Palma, Brian (dir.). *The Bonfire of the Vanities* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Warner Bros Entertainment, c1990. 1 DVD (126 min.), son. , col.

¹⁰³ Kubrick, Stanley (dir.). *The Shining* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Peregrine Productions/ Warner Bros Entertainment, c1980. 1 BluRay (146 min.), son. , col.

aceptable de estabilidad que dota de mayor vista y calidad a cualquier proyecto independiente.

A continuación, y basados en el apartado “Construye tu estabilizador”¹⁰⁴ alojado en la página *teleplot.com*, citaremos un ejemplo de cómo hacer un *Steadicam* en casa, por menos de 15 dólares –o 200 pesos mexicanos, tomando en cuenta la tasa de cambio hasta el día de hoy–. De cualquier forma, si no es suficientemente explícito, en la cibergrafía correspondiente aparece el enlace al video mencionado.

Materiales necesarios:

- 3 tubos galvanizados llamados Nipple de ½ por 8 pulgadas.
- 2 tapones para tubo galvanizado de ½ pulgada.
- Un soporte de piso galvanizado para entrada de ½ pulgada.
- Una T de metal para ½ pulgada.
- Un tornillo de 1"x ¼ para metal con su respectiva tuerca.
- 3 tornillos de 1 pulgada.
- Una pieza de madera de aproximadamente 20 cm de largo por 15 cm de ancho.
- 2 pesas de 2.5 libras.
- Un taladro y desarmador.

¹⁰⁴ Cantú, Reynaldo; “Construye tu estabilizador”, Teleplot.com; <http://goo.gl/cAQQiB>, enero de 2013.

Pasos a realizar:

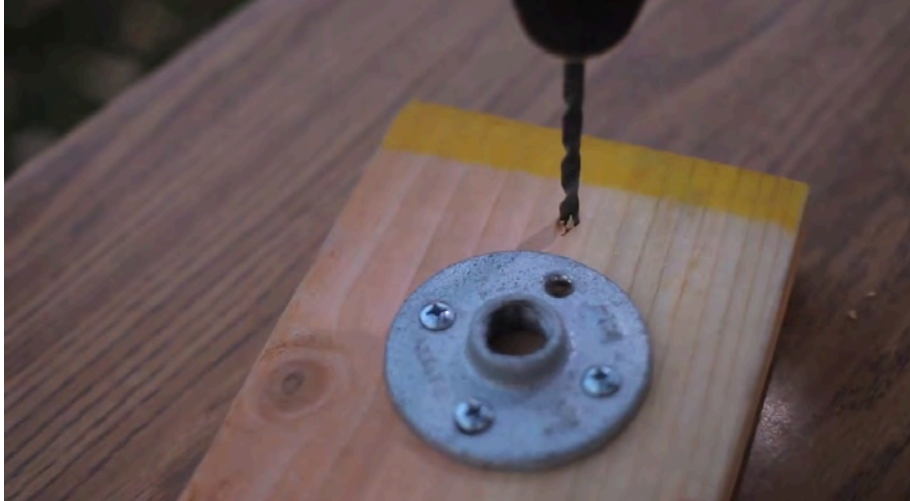
1. Se toman los tres tubos galvanizados y se unen a la T de metal.



2. Se toma el soporte de piso galvanizado y se adhiere por encima, a la altura del centro, a la pieza de madera para piso con los tornillos de una pulgada.



3. Sobre la pieza de madera, y en un punto intermedio entre el extremo y la mitad, a la altura de $\frac{1}{4}$ de pieza, haz un agujero con el taladro para que el tornillo de $\frac{1}{4}$ de ancho pueda entrar (esto es para sujetar la cámara).



4. Une los tubos galvanizados -que ya previamente juntaste- con el soporte de piso galvanizado.



5. En la parte de abajo introduce las dos pesas. Una vez que éstas se encuentren dentro del tubo, coloca el último tapón para que no se salgan.





6. Coloca la cámara y fíjala bien con el tornillo de $\frac{1}{4}$ para el que previamente hiciste el agujero dentro de la pieza de madera.



7. Si se busca mayor estabilidad, se recomienda utilizar, además de las pesas ya mencionadas, y como alternativa práctica que permite montar y desmontar fácilmente, el uso de mancuernillas para ejercicio colgadas sobre el soporte de la T de metal.

Así, el *Steadicam* casero está listo. Con un buen manejo, y sobre todo práctica, se podrá lograr un resultado aceptable que si bien no anulará por

completo el temblor de la imagen, sí lo podrá disfrazar. Eso permitirá que no sea tan complicado de solucionar en postproducción con algún *plug-in* que permita suavizar aún más el movimiento inestable de la cámara.

En la actualidad, si se cuenta con un poco más de presupuesto, en el mercado existen distintos tipos de *Steadicam*, que bajo el nombre de *Glidecam*, *Bodycam*, *Flycam* o *FlightStick*, entre otros, significan una alternativa más económica que logra mejores resultados que un estabilizador casero. Cabe mencionar que tanto en *YouTube* como en *Vimeo* se pueden encontrar cientos de videos y tutoriales referentes al empleo, construcción y manejo alrededor de este maravilloso instrumento.

2.2.3. Construyendo nuestro propio Dolly

Una de las técnicas más utilizadas, debido a su estética en el universo cinematográfico, es la derivada de un mecanismo similar a un pequeño vehículo que, usualmente, circula sobre el eje marcado por un riel; este aditamento es denominado *Dolly*, cuya técnica de registro de imágenes comparte el nombre con este artefacto: *Dolly Shot* o Toma Dolly.

La cámara es montada en el pequeño vehículo, y a su vez es operada por el camarógrafo, al mismo tiempo que algunos asistentes empujan este mecanismo para que avance sobre unas vías previamente colocadas debajo, cuya función es dictar el recorrido del mismo. En otros casos, cuando se carece de estos ejes, el uso del *Dolly* es motorizado, permitiendo un movimiento más libre de la cámara pero con menor precisión al momento de direccionarlo.



Dolly profesional. Fotografía: Soledad Martínez.

Cumpliendo con una función similar al tradicional acercamiento óptico (*Zoom*), el *Dolly* otorga un resultado mucho más estético y profesional. Aunque para alguien inexperto la diferencia entre el *Zoom* y el *Dolly* pueda parecer

menor, ambas técnicas cumplen con una labor muy distinta entre sí, pues la primera, además de distorsionar ligeramente la imagen, es utilizada para acercar (o alejar) el cuadro a un objeto en específico.

Mientras que la segunda comúnmente sirve para aproximar (o viceversa) al espectador a una situación o detalle trascendente dentro del relato, lo cual brinda dramatismo a una toma que de ser grabada fijamente podría carecer de los mismos resultados técnicos y narrativos.

Utilizada en la mayoría de las películas existentes, y perfeccionada a través de los años, esta técnica significó una piedra angular dentro de la filmografía de Stanley Kubrick, considerado por una inmensa mayoría como el cineasta más grande de todos los tiempos. Empleada no sólo para alejar o acercar, sino también para realizar el recorrido horizontal de un escenario, fue el director francés Jean-Luc Godard quien dotara la estética de ésta a una gran cantidad de sus filmes, convirtiendo el trazo *Dolly* de lado a lado en un sello característico de su narrativa cinematográfica.

Hoy en día, cineastas como David O. Russell y Sam Mendes, o los hermanos Joel y Ethan Coen, centran muchos de sus movimientos de cámara hacia el uso del *Dolly*, convirtiendo esta herramienta en una necesidad primaria a la hora de imprimir una idea en pantalla y dotarla del dramatismo narrativo necesario para generar una reacción en el público.

Los tipos de *Dollies* son variados, desde los que se utilizan en estudios televisivos o cinematográficos –más pesados, anchos y de mayor distancia–, hasta las distintas alternativas que se pueden encontrar en el mercado, y que están mayormente enfocadas al creador independiente, con artefactos más compactos, ligeros y económicos.

Al igual que con el *Steadicam* o el trípode, la finalidad del *Dolly*, al tratarse de un aditamento que se utiliza detrás de cámaras, es ser funcional para lo que se está buscando, más allá de ser estético. Por lo tanto, también

existen distintas maneras de emular su cometido de forma independiente o casera, siendo una de ellas la que explicaremos a continuación.

Basándonos en el modelo del *Dolly* propuesto en el artículo “Cómo hacer una *Dolly* sobre rieles”¹⁰⁵, alojado en el sitio *Buildeazy.com*, citaremos un ejemplo de cómo construirlo con herramientas que pueden ser conseguidas de manera sencilla, y desde la comodidad del hogar. De la misma manera que en el apartado de **Construye tu estabilizador**, si no se logra ser demasiado explícito en esta sección, en la cibergrafía correspondiente aparece el enlace al artículo y video mencionado.

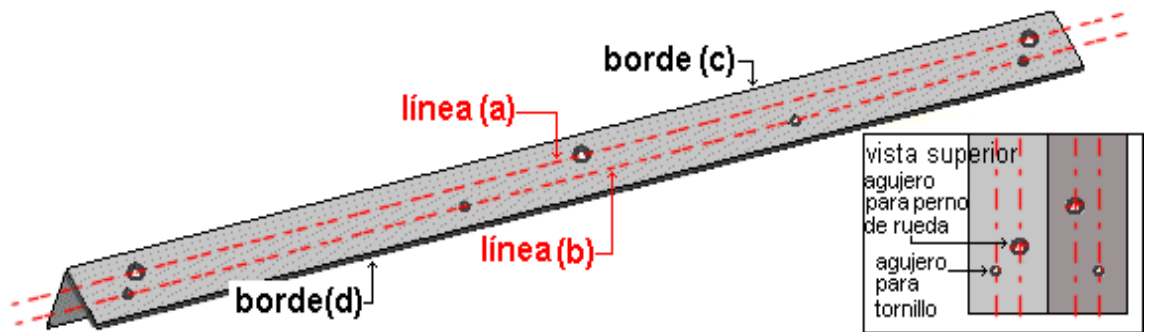
Materiales necesarios:

- Una tabla de madera de 5 cm de espesor, 40 centímetros de ancho y 1 metro de largo.
- Dos piezas de perfil angular de aluminio de 3 mm de espesor y 1 1/2 x 1.5 pulgadas de ala.
- Ocho ruedas de patineta con sus respectivos rodamientos.
- Cuatro piezas de tubo de PVC de 32 mm de diámetro interior y 3000mm de largo.
- Cuatro piezas de tubo para conducción eléctrica de PVC de 32mm de diámetro exterior y 150mm de largo.
- Doce pernos de cabeza hexagonal de 8 mm diámetro y 2 pulgadas de largo.
- Treinta y seis tuercas de 8mm y 24 arandelas.
- Dieciséis tornillos de 40mm de largo.
- Adhesivo para tubos de PVC.

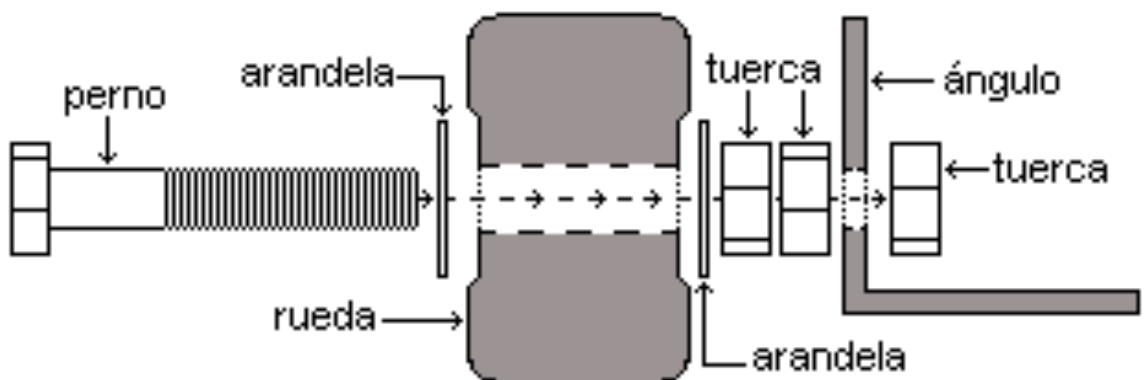
¹⁰⁵ Buildeazy.com; “Cómo hacer una *Dolly* sobre rieles”; <http://goo.gl/fj3SV4>, enero de 2013.

Pasos a realizar:

1. Perfora un agujero de cada lado, a unos 5 centímetros del extremo de cada pieza angular de aluminio. Perfora también otros dos agujeros en puntos calculados a la altura de $\frac{1}{4}$ y $\frac{3}{4}$ de pieza.

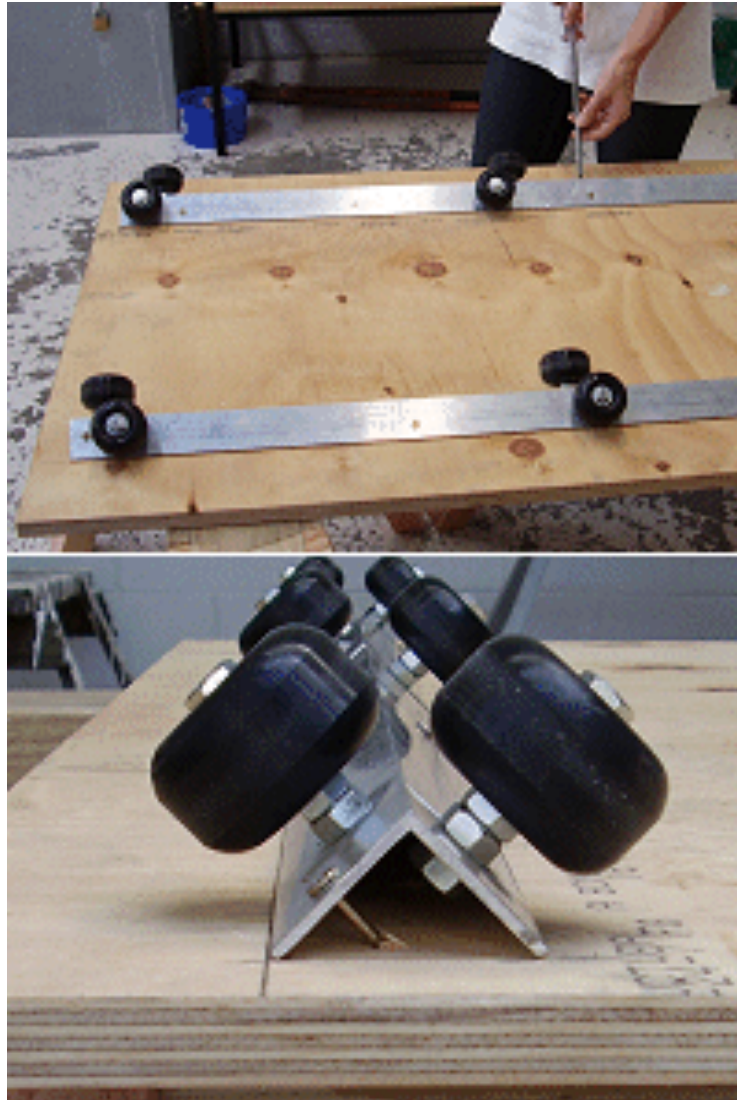


2. A un perno colócale una arandela, seguido por una rueda de patineta, y otra arandela; continuo a ello coloca dos tuercas. Repite esa misma acción para cada una de las ocho ruedas.



3. Ya que tienes las ocho ruedas listas, a través del perno mete cada una de ellas en los agujeros que hiciste en las piezas de aluminio. Asegúralas con una tuerca para que queden fijas a la pieza de aluminio.

4. Perfora la tabla de madera en los extremos horizontales a manera de que puedas colocar ambas piezas de aluminio y de que los agujeros hechos en $\frac{1}{4}$ y $\frac{3}{4}$ concuerden y así puedas atornillar la pieza a la madera y todo quede fijo.



5. Coloca los tubos de conducción adentro de los de *PVC*, a fin de que sólo quede un pequeño tramo por fuera, y así puedas unir los tubos de *PVC* como si estuvieras armándolos.



El *Dolly* casero está terminado. Ahora sólo se necesita colocar la cámara en su debido tripié, y este encima de la tabla de madera, la cual deslizaremos sobre los rieles hechos de *PVC* para así lograr el efecto *Dolly*. Con esto, sólo falta practicar hasta dominar el manejo de este artefacto y obtener un resultado que además puede ser mejorado en el proceso de postproducción

2.3. Iluminación

Uno de los errores más comunes que se cometen cuando alguien comienza a adentrarse en el mundo del video radica en un elemento clave para la producción audiovisual: la iluminación.

Es imposible encontrar en el mercado una cámara, llámese tradicional o *DSLR*, que se comporte de forma perfecta en condiciones de poca luz, y es que no olvidemos que ante todo, una cámara es un artefacto que funciona a través de la entrada de iluminación para registrar lo que se está tomando. Cuando lo primordial para su correcto funcionamiento no es óptimo, nuestro instrumento de trabajo tratará de compensar digitalmente la entrada de luz, lo que causa una alteración en la imagen y le resta calidad al resultado final.

Una iluminación correcta, además de mejorar la calidad de un proyecto, dota de una estética característica al video: da la posibilidad de jugar con la fotografía, generar sombras, realzar algún detalle, esconder alguna imperfección, experimentar con la paleta de colores y ayuda a transmitir esa idea que se quiere plasmar en pantalla.

A diferencia del mecanismo cinematográfico abordado en el segmento pasado, no existen alternativas caseras que suplan los artefactos especializados en iluminación, ni que permitan que el resultado sea similar. No obstante, sí hay opciones económicas que pueden paliar una entrada de luz deficiente y disfrazar el resultado final en conjunción con una mejora en trabajo de postproducción. Eso sí: con el objetivo de elevar la calidad de un trabajo,

siempre se recomienda que parte de la inversión dirigida al equipo de cine digital vaya destinada hacia una buena iluminación.

2.3.1. Luces y artefactos

Para hablar de iluminación se tiene que partir de un punto: al igual que todo el equipo de elaboración de un video, no todas las luces son iguales ni tienen un mismo propósito. Algunas funcionan mejor para exteriores, otras más para resaltar algún objeto específico, muchas otras manejan distintas temperaturas, y por supuesto, en materia de calidad, también existen distintos tipos.

Existe una medida determinada por la CIE (*International Commission On Illumination*) –término anglosajón para Comisión Internacional de Iluminación– denominada como *CRI* –*Color Rendering Index*–, que funciona como parámetro para calificar la fidelidad con la que una luz retrata los colores reales de una imagen. Todo esto, basado en la iluminación más fidedigna que existe en el mundo: la luz solar.

La escala de *CRI* nos da a entender que entre más cercana sea la calidad de tu equipo de iluminación al número 100 (valor establecido en relación a la iluminación solar), mayor similitud va a tener la paleta de colores de tu imagen capturada a la que observas en la vida real. Por el contrario, si el valor del equipo de iluminación es lejano al 100, los colores serán representados de manera poca fidedigna en pantalla.

Cabe mencionar que este tipo de lámparas con un *CRI* cercano a 100, ya forman parte de una gama profesional de artefactos, por lo cual su precio es muy elevado; entre más calidad posean, mayor será el presupuesto que se les debe destinar.

Al tratar de solventar gastos y mantener el costo lo más bajo posible, en caso de que se esté trabajando de manera independiente, se recomienda el uso de lámparas de tungsteno o halógeno, que por un precio significativamente menor brindan la capacidad de retratar los colores de una manera

sobresaliente, a pesar de todos los inconvenientes que esta iluminación conlleva (el uso considerable de energía eléctrica y su sobrecalentamiento).

Entre las diversas tonalidades de luces, existen, en términos generales, dos: la luz suave y la luz dura. La primera se nota cuando el objetivo al cual se dirige la iluminación genera, producto de la fuerte cantidad de luz, sombras perfectamente definidas y remarcadas; usualmente es utilizada para crear los contrastes entre objeto y sombra que otorga la luz solar, simulando este tipo de iluminación cuando no la hay. En contraposición, la luz suave genera sombras difuminadas, que dependiendo del objetivo de la imagen, tienden a ser más agradables a la vista.



Ejemplo de Luz dura y Luz suave. Fotografía: Marcelo Oliver.

Al trabajar en exteriores durante el día, y sobre todo cuando el sol se encuentra en su máximo esplendor, se recomienda suavizar la entrada de iluminación natural utilizando difusores de luz colocados en un punto intermedio entre la dirección del sol y el objetivo a capturar con la cámara. Dicho artículo puede conseguirse en cualquier tienda de fotografía, o bien, recortando presupuesto, suplirlo con cualquier tela blanca.

Por otro lado, si lo que se busca es dotar de luz a un elemento específico, se utilizan reflectores, direccionando la fuente de iluminación hacia tu objetivo como si se tratara de un espejo. En caso de no contar con la posibilidad de hacerse de un llamado rebotador, el papel aluminio puede servir como alternativa económica.



Difusores y reflectores utilizados para aprovechar la luz al máximo. Fotografía: Enrique Velasco.

Artefactos como los mencionados difusores, reflectores y rebotadores (que suelen venderse en paquete por un precio muy económico), son tan importantes como la iluminación misma. Otro de los instrumentos que se recomienda, sobre todo si se planea trabajar con cámaras *DSLR*, es el exposímetro, un pequeño objeto que sirve como indicador automático, cuya labor es señalar cuál es la exposición más recomendable para trabajar dependiendo de la iluminación con la que se cuente al grabar.



Kit de difusores, reflectores y exposímetro. Fotografías: Cinedigital.tv

Existen también una infinidad de métodos caseros para controlar la luz, y aunque el producto final no se acerque a un resultado completamente profesional, permite realizar un proyecto doméstico o independiente. Tres elementos tan simples y económicos como una lámpara de halógeno (que suele encontrarse en cualquier súper mercado), un *kit* de difusores y un exposímetro, en conjunto con un simple cartón blanco, rollos de papel aluminio,

unicel, y hasta alguna sábana blanca, pueden establecer una enorme mejoría entre un video tomado sin iluminación correspondiente y otro que busca una estética más específica.

3. *¡Allá vamos!: Produciendo Andante*

Existe sólo una manera de comprobar los sustentos teóricos: llevarlos a la práctica. Así, después de un recorrido general que se extendió desde los orígenes y raíces del cine digital, pasando por el contexto actual de este formato dentro de la industria tanto independiente como masiva, y el equipo cinematográfico que se recomienda para empezar en este vasto universo, se comenzará con el paso definitivo: emplear en su totalidad el proceso de información (en combinación con complementos que más adelante serán revelados) para comunicar una idea en la pantalla, mediante el uso del lenguaje cinematográfico aprendido y utilizando algunos de los artefactos que se han comentado con anterioridad.

Cabe resaltar que al tratarse de un proyecto completamente independiente, no se cuenta con el apoyo de alguna productora con fines de lucro. Sin embargo, sí se tiene el soporte de una casa productora independiente que colaborará en la logística y en la postproducción. También se reitera que ninguno de los involucrados recibirá una compensación económica por el trabajo realizado, pero sí una enorme satisfacción de haber participado en un proyecto que si bien no es de corte comercial, sí lo es profesional, por lo tanto el resultado podrá ser tomado en cuenta como experiencia y currículum oficial en la trayectoria de todos los participantes.

Por último, un punto que se busca enfatizar sobremanera en este proyecto de titulación es la premisa esencial de toda realización independiente: cuando uno comienza en esta aventura, el equipo cinematográfico es lo de menos, pues las armas más infalibles que el creador tiene son una idea y la iniciativa de llevarla a cabo. Ello sin olvidar que, dado los requisitos que la institución exige, se tuvo que hacer uso de equipo profesional para una estética que será evaluada de manera minuciosa.

3.1. *Preproducción*

Toda producción audiovisual consta de tres etapas: preproducción, producción y postproducción. A grandes rasgos, y siendo lo más simplistas posible, se puede argumentar que la primera corresponde a todo lo que se efectúa antes de la grabación, la planeación de la misma; la segunda se dirige específicamente a la filmación de la historia; y el tercer escalón aborda todo el terreno de edición.

La duración de cada etapa depende de cada proyecto. Hay películas en las cuales la planeación es tanta –principalmente las franquicias de mayor presupuesto–, que esta primera etapa llega a ser la más extensa. Por otro lado, hay cintas cuyo material de grabación pudo haber tardado años en llevarse a cabo –*Boyhood*¹⁰⁶, por citar un ejemplo–. Y también hay algunas que debido a su alta exigencia dentro del terreno de efectos especiales, suelen abarcar mucho mayor tiempo de empleo en su postproducción.

La preproducción abarca desde la elaboración del guión (cuando se trata de una historia por encargo, cuando no, no se considera este paso como parte de esta etapa), reunión del equipo de trabajo (fotógrafo, director, productor, asistentes y todo aquel que vaya a colaborar detrás de cámaras), selección de locaciones, elaboración de *Storyboard* y Guión técnico, ajuste de presupuesto, realización del plan de producción, selección de actores y ensayos.

Entre mejor organizado, elaborado y detallado esté todo lo referente a esta parte del proceso, menos serán los contratiempos a la hora de grabar, lo que a su vez incide en una etapa de postproducción menos complicada. Aunque la preproducción puede ser el paso más tedioso y teórico, es quizá también el más importante, pues apegarse a un buen plan de preproducción ahorra tiempo, esfuerzo y, obviamente, presupuesto.

¹⁰⁶ Linklater, Richard (dir.). *Boyhood* [Videograbación]. [Estados Unidos]: IFC Productions/ Detour Filmproduction, c2014. (168 min.), son., col.

A partir de este momento, y con la finalidad de transmitir de manera fiel, amena y eficaz todo el proceso que se vivió durante el desarrollo del ejercicio práctico, se dejará de lado el lenguaje formal y se comenzará a utilizar la primera persona en toda explicación referente a la elaboración del cortometraje intitulado *Andante*.

3.1.1. Concepción de la idea: Trabajando sobre metas

El creador siempre trabaja con base en metas. Si bien el objetivo principal de todo realizador siempre es superarse a sí mismo y buscar una mejoría técnica y narrativa conforme avanza en sus distintos proyectos, también existe, como en todo, la búsqueda de logros personales que tienen un trasfondo más amplio que el de una mejora general.

Cuando comencé a caminar sobre el terreno del cine independiente digital –en un rubro exclusivamente casero en ese momento–, mi primera meta fue atreverme a intentar algo que siempre me había causado inquietud: la realización cinematográfica. Así, utilizando de pretexto una tarea asignada por un profesor de la universidad, y con un guión muy deficiente y una producción austera, pero guiado por una iniciativa y entusiasmo inigualables, logré sacar adelante una comedia de crimen intitulada *Deus Ex China*, mi primer cortometraje, cuya máxima enseñanza fue que sólo se necesita entusiasmo y valor para comenzar a hacer lo que a uno le apasiona.

Un año más tarde, ya con la experiencia en todos los rubros de producción que me había dejado este proyecto anterior, grabé *AH1N1-3.1416*, comedia de horror cuyo objetivo general era homenajear, a manera de parodia, las cintas independientes de horror de las décadas de 1970 y 1980. En un principio, mi meta personal era aprender a trabajar con un elenco grande y probarme que tenía la capacidad de manejar a un equipo de producción más completo (participaron alrededor de cuarenta personas en este proyecto, desde los actores principales hasta los extras y detrás de cámaras, todos en su mayoría amigos y familiares).

Sin embargo, debido a múltiples contratiempos, eventualmente el logro que buscaba se convirtió básicamente en terminar la película, pues tardó dos años en quedar lista. Ésa es, quizá, una de las más grandes enseñanzas que me ha dejado el cine independiente: jamás rendirme ni dejar un proyecto sin terminar.

Meses más adelante busqué otra meta personal: ya había trabajado en dos historias propias, y ahora tenía la inquietud de adaptar algo previamente escrito, con el fin de transmitirle lo que hasta el momento había aprendido y concebido como mi manera de abordar una narrativa cinematográfica. De tal manera que tomé como punto de partida el cortometraje *Un día más*, original de Miguel Ángel Rodríguez, un compañero de la facultad, para desarrollar *Vign.*

La historia estaba centrada en un personaje que busca la última ración de agua en un mundo post-apocalíptico; todavía de corte totalmente *amateur* pero ya con más idea narrativa, quizá fue este proyecto el que me hizo replantear el uso de los medios caseros, pues consideraba que con un mejor equipo de grabación, locaciones más indicadas y con todo el valioso aprendizaje que me había dejado trabajar con equipo doméstico, quizá era hora de dar un salto dentro de la realización independiente.

En 2012, a través de Dagmar Ruiz, locutora de la estación *Horizonte 107.9 FM* de la Ciudad de México (misma donde yo realizaba en ese momento el servicio social), tuve la fortuna de conocer a Enrique Velasco, director de la casa productora independiente *Loko Image* —empresa especializada en elaboración de videos corporativos e institucionales—. Fue a él a quien le presenté el guión de mi próximo proyecto: *Adagio*, comedia romántica con tintes fantásticos; historia que Enrique, al acabar de leerla, aceptó producir y colaborar en todos los ámbitos posibles.

Al ya tratarse de un proyecto con miras al terreno profesional, mis objetivos cambiaron totalmente. Ahora estaban enfocados en aprender a manejar artefactos de video digital de gama profesional, la correcta

organización de un equipo de trabajo especializado en su rama y, sobre todo, la dirección de actores con estudios dramáticos profesionales.

Hoy, a más de un año de haber realizado mi primera incursión en el video digital profesional, y haciendo uso de todo el aprendizaje que me ha dejado la elaboración doméstica y especializada, así como los conocimientos adquiridos en la carrera de Comunicación y Periodismo, complementados con una pequeña pero significativa incursión en la escritura y puesta de escena en el género de la comedia, mi máxima meta al momento de elaborar *Andante* fue muy específica: aprender a realizar un drama, género que considero mi favorito, y al cual irónicamente nunca me había adentrado.

Ideada como parte de un concepto cinematográfico, *Andante* será la segunda parte de una trilogía de cortometrajes que llevará por nombre *La Sinfonía de los Dulces*; una serie de historias totalmente independientes y protagonizadas por una pareja distinta en cada relato, pero que tendrán como hilo conductor una maleta de dulces que jugará un papel importante dentro de la trama de cada narración, y cuyos nombres –*Adagio*, *Andante* y *Allegro*– hacen referencia a los movimientos musicales de una sinfonía.

3.1.2. A la carretera: La Road Movie

Si bien el género que se busca experimentar es el dramático, *Andante* fue una historia ideada con la intención de crear una *Road Movie*, es decir, una película de carretera, uno de los géneros cinematográficos más populares y explorados en la historia del cine, y que centra su desarrollo en un viaje por la carretera realizado por sus protagonistas, quienes a lo largo de este recorrido, y los contratiempos que usualmente éste les provoca, sufren una transformación psicológica conforme transcurre el relato.

Adaptada con el paso del tiempo a la narrativa cinematográfica, las raíces de la *Road Movie* se remontan hasta los tiempos de la literatura griega,

donde obras como *La Odisea*¹⁰⁷ de Homero ya manejaban este formato episódico, en el cual los personajes superan uno a uno los obstáculos y adquieren una especie de aprendizaje que los guía hacia su objetivo. Siglos más adelante, en 1819, el filólogo alemán Johann Carl Simon Morgenstern denominaría este tipo de narrativa como *Bildungsroman*, término alemán para “novela de aprendizaje”.¹⁰⁸

Historias clásicas como *El Lazarillo de Tormes*¹⁰⁹ y *Los años de aprendizaje de Wilhelm Meister*¹¹⁰, así como relatos contemporáneos como *En la Carretera*¹¹¹ y *En Busca del templo perdido*¹¹², siguen a grandes rasgos este formato narrativo, siendo catalogados con el paso del tiempo como algunos de los exponentes máximos de la novela de aprendizaje.

Por otro lado, cintas como *Paris, Texas*¹¹³; *Mad Max*¹¹⁴, *The Straight Story*¹¹⁵, *Little Miss Sunshine*¹¹⁶, *Thelma and Louise*¹¹⁷, *Vanishing Point*¹¹⁸ y hasta la mexicana *Y tu mamá también*¹¹⁹, son algunos de los ejemplos más populares de este género dentro de la cinematografía moderna.

¹⁰⁷ Homero. “*Odýsseia*”; Ed. Grupo EDAF; Madrid, España, 1990; 557 páginas.

¹⁰⁸ Merriam-Webster.com; “*Bildungsroman*”; <http://goo.gl/C5dmwK>

¹⁰⁹ Anónimo. “*El Lazarillo de Tormes*”; Ed. Magisterio Casals, Madrid, España 1999; 165 páginas.

¹¹⁰ Wolfgang von Goethe, Johann. “*Wilhelm Meisters Lehrjahre*”; Ed. Catedra. España 2008; 704 páginas.

¹¹¹ Kerouac, Jack “*On the Road*”; Ed. Penguin Books, Estados Unidos, 1999; 304 páginas.

¹¹² Proust, Marcel. “*À la recherche du temps perdu*”; Ed. Lumen; España, 2000; 464 páginas.

¹¹³ Wenders, Wim (dir.). *Paris, Texas* [Videograbación]. [Alemania/ Francia/ Estados Unidos/ Reino Unido]: Road Movies/ FilmProduktion/ Argos Films/ Channel Four Films, c1984. 1 DVD (150 min.), son. , col.

¹¹⁴ Miller, George (dir.). *Mad Max* [Videograbación]. [Australia]: Kennedy Miller Productions, c1979. 1 DVD (93 min.), son. , col.

¹¹⁵ Lynch, David (dir.). *The Straight Story* [Videograbación]. [Estados Unidos/ Francia/ Reino Unido]: Walt Disney/ Canal+/ Channel Four Films, c1999. 1 DVD (112 min.), son. , col.

¹¹⁶ Dayton, Jonathan/ Faris, Valerie (dir.). *Little Miss Sunshine* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Big Beach Films/ Deep River Productions/ Bona Fide Productions/ Third Gear Productions, c2006. 1 DVD (101 min.), son. , col.

¹¹⁷ Scott, Ridley (dir.). *Thelma& Louise* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Pathé Entertainment/ Percy Main/ Star Partners III, c1991. 1 DVD (129 min.), son. , col.

¹¹⁸ Sarafian, Richard (dir.). *Vanishing Point* [Videograbación]. [Estados Unidos]: 20th Century Fox, c1971. 1 DVD (98 min.), son. , col.

¹¹⁹ Cuarón, Alfonso (dir.). *Y tu mamá también* [Videograbación]. [México]: Anhele Producciones/ Bésame Mucho Pictures , c2001. 1 DVD (105 min.), son. , col.

3.1.3. Investigación y Construcción de personajes

El guión es la columna vertebral de toda historia cinematográfica. Al final, todo se reduce a una premisa simple: sin un sustento sólido, ninguna construcción permanece estable. La historia es lo primero que se debe de considerar al momento de trazar un proyecto audiovisual, y se conjuga en dos simples sentidos: tener una idea y buscar cómo contarla.

Infinidad de películas, novelas, cuentos, canciones y demás representaciones artísticas que sigan los pasos de un relato, partieron de una idea extremadamente básica. No obstante, su reconocimiento radica en la manera en la cual son transmitidas; la mayoría de veces no se necesita *quebrarse la cabeza* para idear una historia compleja. Uno puede tener la premisa más sencilla, pero si cuenta con una estructura notable, el resultado será digno de llamar la atención. Ello demuestra que lo más importante no es la trama como tal, sino la originalidad a la hora de ejecutarla.

¿Sobre qué escribir? Es una duda que a todos los realizadores nos ha pasado por la cabeza cuando nos sentamos frente a la computadora con el fin de desarrollar una idea. En *Ten Minute Film School (Escuela de cine en 10 minutos)*¹²⁰, uno de sus proyectos de apoyo al cine independiente, el cineasta estadounidense Robert Rodríguez plantea una solución muy práctica para quien apenas comienza a adentrarse en el terreno de lo audiovisual, misma que se reproduce en seguida:

Busca elementos a tu alrededor, ¿qué hay en tu entorno?, ¿tu padre tiene una vinatería? escribe una historia acerca de una vinatería, ¿tienes un perro?, haz una película sobre un perro, ¿tu mamá es enfermera?, desarrolla un relato sobre una enfermera; yo tenía una tortuga, un estuche de guitarra y un pueblo pequeño, y dije: hagamos un

¹²⁰ Phillip Day (7 de mayo de 1996). «Robert Rodríguez: Ten Minute Film School». Moving Pictures. Episodio 3. Temporada 1. BBC Studios .

filme en relación a eso, eventualmente se convertiría en *El Mariachi*, mi ópera prima.¹²¹

Una vez seleccionado el tema, se tiene el primer gran paso para desarrollar una historia, pero recordemos que, si bien se trata del punto de partida inicial, lo más importante es cómo se va a contar: ¿quiénes van a ser tus personajes?, ¿qué conflictos van a vivir?, ¿cuál va a ser la estructura de tu guión?

Vamos a partir de un enunciado simple pero conciso: escribir es reescribir. Toda obra es producto de un largo proceso que implica idea, desarrollo y, principalmente, una extensa labor de análisis. Ningún resultado final es idéntico al primer borrador, así que, antes de adentrarnos en los esquemas narrativos, la construcción de personajes y la estructura de un guión, enfatizamos que la escritura de un libreto es un camino donde la mayor parte del tiempo es destinada a la revisión y reescritura del mismo.

Por ende, lo que más se recomienda es evitar pensar demasiado durante la primera escritura. El verdadero trabajo parte al momento de desentrañar el resultado por medio de lecturas posteriores, mientras uno convive con el texto al pasar de los días, semanas, meses e inclusive, cuando se trata de un largometraje, años.

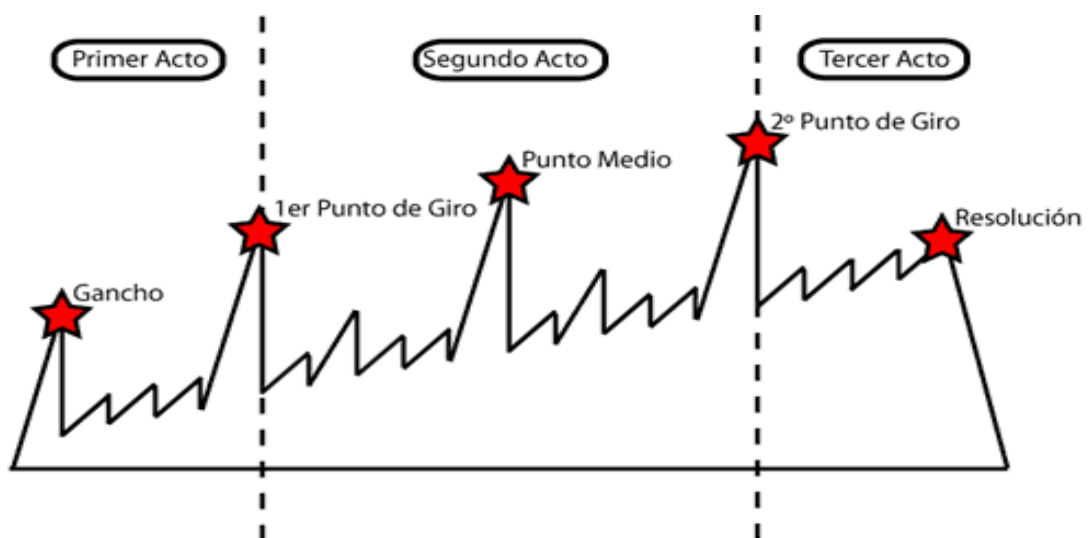
Toda historia debe contar con una premisa básica, un mensaje que el autor quiera transmitir al plasmar una idea: “el mal nunca paga”, “el amor lo cura todo”, entre otras, son ejemplos de las premisas más comunes, no importa si es “buena” o “mala” moralmente hablando, es decir, una premisa que argumente que “el mal siempre triunfa” es totalmente válida si se desarrolla de forma adecuada. La ausencia de una premisa puede significar que la historia no está contando nada trascendente; si esto ocurre, lo conveniente es replantear lo que se está desarrollando y tratar de reescribirlo con el fin de mejorarlo.

¹²¹ *Ídem.*

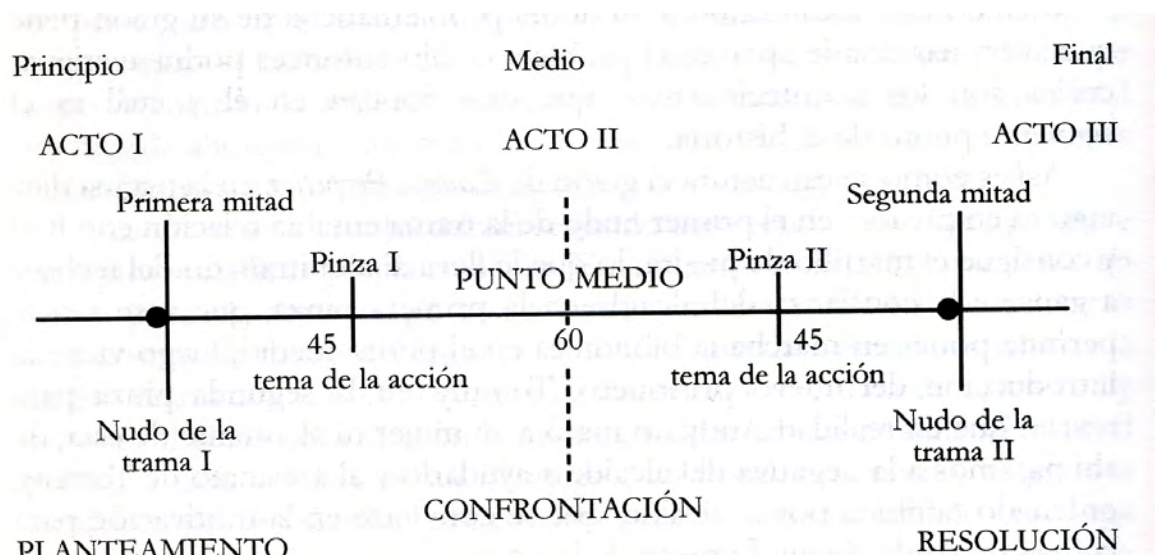
La estructura más común utilizada en cualquier relato es la clásica de tres actos: planteamiento, nudo y desenlace. Propuesta originalmente por Aristóteles, la curva narrativa comienza con el primer acto, donde se hará la presentación de los personajes, su entorno, la relación de estos con su alrededor, y se esclarecerán sus intenciones o búsquedas dentro de la trama principal. Suele terminar con un suceso que será el punto de quiebre que romperá con toda la monotonía dentro del universo del protagonista y lo conducirá a la segunda etapa.

El nudo, acto de mayor duración dentro de la historia, nos mostrará el desarrollo de todos los eventos que desencadenó el primer suceso de crisis dentro del universo narrativo. Igualmente, un segundo giro dramático al final de este escalón hará que la situación para nuestro intérprete se complique más, nutriendo la historia de elementos y manteniendo el interés del espectador.

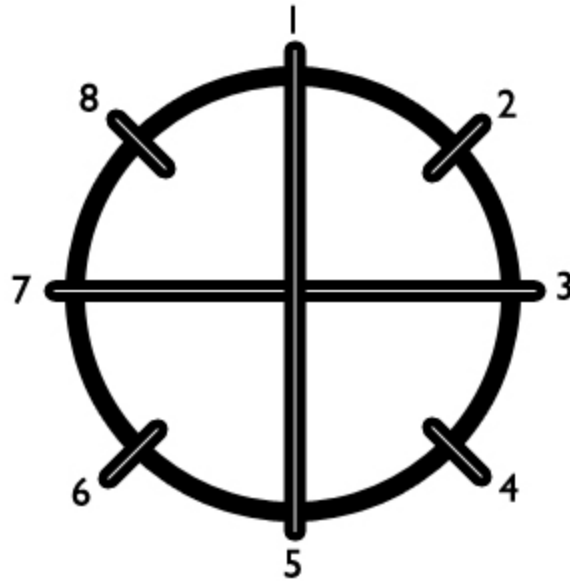
Por último, en el tercer acto llega el momento más climático de la historia, el de mayor trascendencia, mismo que provocará que nuestro personaje tome las decisiones más importantes y definitivas dentro de la narración, encaminándolo a un final donde se cierren, o no, todos los cabos sueltos y se logre una transformación personal que simbolice el mensaje de nuestra premisa.



Gurús guionísticos como Sydney Field llegaron a efectuar ligeras pero importantes variaciones al mencionado arco aristotélico, al implementar el también ahora estandarizado *Paradigma de Syd Field*, que además de los tres actos señalados introduce diversos puntos argumentales estratégicamente acomodados entre el planteamiento, el nudo y el desenlace, con el fin de enfatizar los momentos clave que conducen a un mejor desarrollo de la historia.



A manera de hacer esto todavía más práctico y sencillo, el escritor de televisión Dan Harmon tomó varios puntos de referencia, estudios y paradigmas guionísticos, e ideó una estructura que sitúa ocho puntos narrativos clave dentro de un círculo, tratando de encontrar en este patrón una manera amena y simple de analizar un guión y, por supuesto, servir como esquema base para la elaboración de alguno. A continuación se muestra el bosquejo comentado con su respectiva explicación debajo del mismo.



- 1. Un personaje está en una zona de confort...**
- 2. Pero quiere algo...**
- 3. Entra en una situación que no le es familiar...**
- 4. Y se adapta...**
- 5. Obtiene lo que quería...**
- 6. Pero paga un precio por hacerlo...**
- 7. Regresa a su situación familiar...**
- 8. Habiendo cambiado.**

Robert McKee, estudioso, seminarista y analista profesional en el mundo del guión, cuenta con un libro que es considerado por muchos especialistas como “la biblia del guionismo”, *Story*¹²² (o *El Guión*, nombre con el que se editó en Latinoamérica). Es un título que aunado a la serie de conferencias impartidas por el mismo autor (y que comparten el nombre con la publicación), han servido como punto de partida para el análisis de infinidad de guiones, así como base para el desarrollo de historias que más tarde se convirtieron en clásicos de la cinematografía moderna, tales como *The Truman Show*¹²³, *The Color Purple*¹²⁴, *Forrest Gump*¹²⁵, entre otras.

¹²² McKee, Robert. “*Story*”; Ed. Methuen Publishing Ltd, Estados Unidos 1997; 480 páginas.

¹²³ Weir, Peter (dir.). *The Truman Show* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Scott Rudin Productions, c1998. 1 DVD (103 min.), son., col.

¹²⁴ Spielberg, Steven (dir.). *The Color Purple* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Amblin Entertainment, c1985. 1 DVD (154 min.), son., col.

Entre las múltiples aportaciones argumentales que este autor ha hecho a la narrativa cinematográfica, destaca el mundialmente aclamado segmento denominado *Los 10 mandamientos de Robert McKee*, apartado tomado del capítulo *Estructura Argumental del Guión*¹²⁶, y que se traduce como una serie de consejos sumamente útiles y prácticos que se reproducirán en seguida:

1. *No le quitarás de las manos la crisis/clímax a tu protagonista.*
2. *No le facilitarás la vida al protagonista. En un argumento nada progresa si no es a través del conflicto.*
3. *No harás una exposición porque sí. Dramatízala. Conviene la exposición en munición. Utilízala para girar el final de una escena, para favorecer al conflicto.*
4. *No utilizarás falsos misterios ni sorpresas fáciles. No escondas nada importante que sepa el protagonista. Mantennos al nivel del héroe. Que sepamos lo que él/ella sabe.*
5. *Respetarás a tu público.*
6. *Conocerás tu mundo como Dios conoce éste. Mandamiento pro-investigación.*
7. *No complicarás con nuevos elementos ya que la complejidad de los que dispones es mejor. No multipliques las complicaciones en un solo nivel. Utiliza las tres: intrapersonal, interpersonal y extrapersonal.*
8. *Llevarás las situaciones al límite, negando las negaciones, llevando a los personajes hasta los extremos y la profundidad más lejanos del conflicto imaginables dentro del propio espectro de probabilidades del argumento.*
9. *No escribirás con evidencia. Pon un subtexto debajo de cada texto.*
10. *Reescribirás.*

Aunque se han vertido muchas críticas al trabajo de Robert McKee, siendo la más común el hecho de que jamás ha escrito un guión, recordemos

¹²⁵ Zemeckis, Robert (dir.). *Forrest Gump* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Paramount Pictures, c1994. 1 DVD (142 min.), son., col.

¹²⁶ McKee, Robert. "Story"; Ed. Methuen Publishing Ltd, Estados Unidos 1997; 480 páginas.

que aun cuando existan historias que contradicen los pasados *mandamientos* y que funcionan a la perfección –uno de los casos más conocidos es el filme *Adaptation*¹²⁷, en el que el escritor Charlie Kauffman satiriza, a manera de crítica, la obra de McKee, e incluso rompe todos los esquemas del analista en uno de los guiones más celebrados de los últimos años–, se debe recalcar que de todo consejo uno toma lo que le parece funcional y desecha lo que no.

Como lo hemos reiterado a lo largo de este trabajo, no existe la verdad universal, ya que hay muchos caminos para llegar a un fin. También hay que señalar que todas estas recomendaciones siempre estarán ahí para jugar a favor de la historia que planeamos desarrollar.

Paralelamente, en su obra *Filmmaker's Dictionary (El Diccionario del Cineasta)*¹²⁸, los autores Ralph Stuart Singleton y James A. Conrad enlistan diversos elementos narrativos que pueden contribuir al desarrollo del relato. Dichos principios, conocidos como *Plot Twist (vuelta de tuerca o giro argumental)*, suelen catalogarse en cuatro diversas ramas: *analepsis* o discontinuidad narrativa; *anagnórisis* o descubrimiento; *elementos intrínsecos*; y *elementos circunstanciales*.

Dentro de cada rubro, a pesar de existir un enorme listado de componentes, los más representativos dentro de la cinematografía moderna son:

1. Analepsis o discontinuidad narrativa

a) **Retrospección.** Técnica que consiste en empezar a narrar una historia por el final, terminándola por el suceso que dio origen al relato, es decir,

¹²⁷ Jonze, Spike (dir.). *Adaptation* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Propaganda Films/ Saturn Films/ Good Machine/ Intermedia, c2002. 1 DVD (114 min.), son., col.

¹²⁸ Stuart Singleton, Ralph/ Conrad James A. "*Filmmaker's Dictionary*"; Ed. Lone Eagle, Estados Unidos, 2000; 358 páginas.

contarla al revés. Los ejemplos más populares dentro del cine contemporáneo son *Memento*¹²⁹ e *Irreversible*¹³⁰.

b) **Flashback y Flashforward.** En el primer caso, la historia se va complementando con base en recuerdos de los protagonistas, elementos que influirán en el comportamiento de estos durante el desarrollo de la trama. El segundo principio hace referencia al implemento de vivencias futuras de personajes situados en un tiempo presente; esta premisa es utilizada por lo general en cintas del género de Ciencia Ficción.

2. Anagnórisis o descubrimiento

a) **Disociación de identidad.** Elemento sorpresa donde se descubre que el principal enemigo de algún personaje es él mismo, el ejemplo comúnmente más utilizado es en la película *Fight Club*¹³¹.

b) **No muertos.** Usualmente empleada en relatos de suspenso o terror, es aquel giro de tuerca donde el espectador se percata de que algún personaje en realidad no estaba vivo. *The Sixth Sense*¹³² o *The Others*¹³³ son quizá los representantes más populares de este ámbito.

¹²⁹ Nolan, Christopher (dir.). *Memento* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Newmarket Films/ Team Todd, c2000. 1 *Bluray* (113 min.), son. , col.

¹³⁰ Noé, Gaspar (dir.). *Irreversible* [Videograbación]. [Francia]: Les Cinémas de la Zone/ StudioCanal, c2002. 1 *DVD* (97 min.), son. , col.

¹³¹ Fincher, David (dir.). *Fight Club* [Videograbación]. [Estados Unidos/ Alemania]: Regency Enterprises/ Linson Films, c1999. 1 *Bluray* (139 min.), son. , col.

¹³² Shyamalan, M. Night (dir.). *The Sixth Sense* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Hollywood Pictures/ Spyglass Entertainment/ The Kennedy/ Marshall Company, c1999. 1 *Bluray* (107 min.), son. , col.

¹³³ Amenabar, Alejandro (dir.). *The Others* [Videograbación]. [Estados Unidos/ España/ Francia/ Italia]: StudioCanal/ Las Producciones del Escorpión/ Cruise/ Wagner Productions, c2000. 1 *Bluray* (113 min.), son. , col.

3. Elementos intrínsecos

a) **Red Herring.** Principio que es incluido para distraer al espectador de un elemento clave dentro de la historia; en contraparte del MacGuffin (que más adelante abordaremos), este sí tiene alguna repercusión dentro de la historia. Como ejemplos populares se encuentra el significado real de la frase “We did it”, contradiciendo lo que todos pensaban que significaba a lo largo del desarrollo de la cinta *12 Monkeys*¹³⁴. Asimismo, en la película *Harry Potter and the Philosopher's Stone*¹³⁵, durante gran parte de sus 152 minutos de duración, el espectador promedio fue engañado sobre el antagonista principal, mismo que al final resulta ser alguien completamente distinto.

b) **MacGuffin.** Principio distractor, que contrario al Red Herring, y a pesar de ser un elemento clave dentro de la historia, no tiene relevancia sobre ésta pero sí ayuda a que los personajes avancen en el relato. La maleta que todos quieren en *Pulp Fiction*¹³⁶ pero que nunca se revela qué oculta, o el contenido desconocido del CD que desencadena la trama de *Burn After Reading*¹³⁷, son tesis máximas en el empleo del elemento MacGuffin.

4. Elementos circunstanciales

a) **Deus ex Machina.** Técnica narrativa que hace alusión a la intervención inesperada e injustificada de un personaje o situación, cuya función es resolver un conflicto. El Deus Ex Machina, más que ser un elemento narrativo, significa una falla argumental que debe

¹³⁴ Gilliam/ Terry (dir.). *12 Monkeys* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Atlas Entertainment/Classico, c1995. 1 *Bluray* (127 min.), son., col.

¹³⁵ Columbus, Chris (dir.). *Harry Potter and the Philosopher's Stone* [Videograbación]. [Reino Unido/ Estados Unidos]: Heyday Films/ 1492 Pictures, c2001. 1 *Bluray* (152 min.), son., col.

¹³⁶ Tarantino, Quentin (dir.). *Pulp Fiction* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Miramax Films, c1994. 1 *Bluray* (168 min.), son., col.

¹³⁷ Coen Joel/ Coen Ethan (dir.). *Memento* [Videograbación]. [Estados Unidos/ Reino Unido/ Francia]: Relativity Media/ StudioCanal/ Working Title Films, c2008. 1 *Bluray* (96 min.), son., col.

ser evitada, ya que se traduce como un agujero en la historia. Existen casos muy específicos en los que este fallo puede ser válido: en la cinta *Casablanca*¹³⁸, el diálogo “de todos los restaurantes de todas las ciudades en todo el mundo, ella tenía que entrar en el mío”, reconoce abiertamente el enorme factor de azar de esta acción, justificando así, y quebrando un potencial *Deus ex Machina*. Por otro lado, la lluvia de ranas en *Magnolia*¹³⁹ rompe con este elemento al contar con un trasfondo interpretativo, filosófico y conceptual que va de la mano con la fantasía dramática de la película.

b) Cliffhanger. Empleada en su mayoría en las series de televisión y en las franquicias cinematográficas, se traduce como una acción que coloca a los personajes en una posición de incertidumbre al momento de terminar la historia, esto con el fin de enganchar al espectador para una futura entrega. Franquicias como *The Lord of the Rings*¹⁴⁰, *Back to the Future*¹⁴¹ y *Star Wars*¹⁴², manejan a la perfección el uso del Cliffhanger.

Aunado a todo esto, el autor y estudioso húngaro Lajos Egri trabajó durante mucho tiempo en su consagrado estudio *The Art of Dramatic Writing*¹⁴³ (*El arte de escribir un drama*), donde enfatiza distintos puntos a tomar en cuenta y que son referentes en la construcción de un personaje dramático; mismos estándares que, sin un reconocimiento oficial, han servido a lo largo de los años para la creación y el análisis de intérpretes narrativos.

¹³⁸ Curtis, Michael (dir.). *Casablanca* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Warner Bros, c1942. 1 DVD (102 min.), son., col.

¹³⁹ Anderson, Paul Thomas (dir.). *Magnolia* [Videograbación]. [Estados Unidos]: New Line Cinema/ Ghouardi Film Company, c1999. 1 *Bluray* (188 min.), son., col.

¹⁴⁰ Jackson, Peter (dir.). *The Lord of the Rings (Film Series)* [Videograbación]. [Reino Unido/ Nueva Zelanda/ Estados Unidos]: WingNut Films/ The Saul Zaentz Company, c2001/ c2002/ c2003. 6 *Bluray* (726 min.), son., col.

¹⁴¹ Zemeckis/ Robert (dir.). *Back to the Future (Film Series)* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Amblin Entertainment, c1985/ c1989/ c1990. 3 DVD (337 min.), son., col.

¹⁴² Lucas, George/ Kershner, Irvin/ Marquand, Richard (dir.). *Star Wars (Film Series)* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Lucasfilm, c1977/ c1980/ c1983/ c1999/ c2002/ c2005. 6 *Bluray* (792 min.), son., col.

¹⁴³ Egri, Lajos. “*The Art of Dramatic Writing*”; Ed. Bell, Estados Unidos 1947; 338 páginas.

Adequando uno de los *mandamientos* de los que se habló con anterioridad, “conocerás tu mundo como Dios conoce éste”, el paso más importante al comenzar el desarrollo de algún personaje es la investigación exhaustiva tanto del tema a tratar, como del entorno y personalidad del o los actuantes del relato.

Para Egri, la elaboración de una biografía detallada de cada personaje es esencial y primordial, pues ayuda a comprender perfectamente el contexto, las intenciones y las características que le permitirán al actor darle forma dentro de un universo personal.

En términos muy generales, se trabaja con base en dos elementos:

1. La visión esencial del personaje, misma que se dicta a través de la definición de su ser: rasgos físicos, psicológicos, esencias.
2. La visión dinámica del personaje, la cual se va descubriendo a través de sus decisiones y derivadas acciones conforme enfrenta el conflicto establecido en la trama.

Ambos rasgos generales nos ofrecen un panorama más amplio cuando se analizan a profundidad. Al tomar en cuenta las tres dimensiones del ser humano, se establecen como base en el desarrollo de un intérprete: el plano psicológico, el fisiológico y el social, que derivan en las siguientes especificaciones:

1. **Plano Fisiológico:** *sexo, edad, complexión, rasgos característicos, vestimenta, salud, entre otras características referentes al físico del personaje.*
2. **Plano Psicológico:** *normas morales, temperamento, actitud, manías, cualidades, complejos, entre otras características referentes a la psicología del personaje.*

3. **Plano Sociológico:** *clase, ocupación, educación, vida en sociedad, religión, entre otras características referentes a su relación en torno a su alrededor.*

Asimismo, en su ensayo denominado *The Technique of Screen & Television Writing*¹⁴⁴, el novelista Eugene Vale nos habla de tres importantes factores que incitan a nuestros personajes a actuar dentro de la historia: la motivación, la intención y el objetivo. Es de enorme importancia que el intérprete conserve un mismo rango de personalidad, aun con la evolución que vivirá durante el relato; así como dotarlo de una fuerza de voluntad que soporte los arcos climáticos, con el fin de mantener la acción hasta su última consecuencia. Lo anterior complementa una edificación integral del actor.

¹⁴⁴ Vale, Eugene. "*The Technique of Screen & Television Writing*"; Ed. Focal Press, Estados Unidos 1998; 232 páginas.

3.1.4. Escritura del guión.

Una vez que se tiene seleccionada la historia y los personajes, el siguiente paso es la escritura del guión cinematográfico, formato que se debe de conocer para trabajar de manera adecuada, pues cabe resaltar que es muy distinto al esquema de elaboración para una obra de teatro, una producción radiofónica, o un libreto televisivo.

El patrón estándar de todo guión para cine es la tipografía denominada *Courier*, cuyo tamaño de fuente debe situarse en los 12 puntos tipográficos. Bajo estas características, el cálculo aproximado de extensión equivale a una página por minuto en pantalla.

Aunque existen diversas especificaciones dentro de un libreto, las cuatro partes esenciales son:

1. **Cabeza de escena.** Marca el inicio de una escena, así como el número de ésta, además de especificar si se desarrolla en algún interior o exterior, la locación donde se llevará a cabo y el momento del día en que toma lugar. A continuación, un ejemplo de una cabeza de escena:

4. INT. SALA DE ESTAR- DÍA.

2. **Acción.** Describe lo que ocurre en pantalla, las acciones que vemos transcurrir en la historia. A continuación un ejemplo de acción:

Estamos en una sala vacía, pareciera una casa deshabitada. A un lado de la puerta se encuentra un perchero con varias mochilas. Miguel toma una tras otra hasta colocarse cuatro. Abre la puerta, le da un vistazo al interior de la casa, sale de ella y cierra.

3. **Personajes y diálogo.** Como su nombre lo menciona, involucra al personaje y el diálogo que está expresando. El nombre del intérprete se enuncia de forma mayúscula y debajo de éste se localiza su texto; ambos se colocan en un texto centrado con relación al libreto. Por otro

lado, cabe señalar que si se tienen varias ideas en un mismo diálogo, pueden separarse con un punto, a manera de enunciados independientes. A continuación un ejemplo de personaje y diálogo:

MIGUEL

En este planeta no se registra esa temperatura en alguna ciudad. Es imposible estar a 90 grados.

Ahora, observaremos un ejemplo de los tres elementos anteriores, condensados en una misma secuencia.

10. INT. CAFETERÍA- DÍA.

Miguel y Cipa están sentados en una mesa dentro de una cafetería, tienen una taza de café enfrente de cada uno. Miguel, inexpresivo, observa lo que Cipa hace. El radio está en medio de ellos. Ella se encuentra haciendo una flor con una servilleta, al acabarla se la entrega a Miguel (no regalándosela, sólo para que él la vea).

CIPA

Me gusta mucho el *Origami*.

MIGUEL

Esto no es *Origami*.

CIPA

Ya sé que no es *Origami*, pero también se hace doblando el papel. ¿A ti no te gusta?

MIGUEL

No me llama la atención, no me sale, no me gusta, es muy complicado.

CIPA

Eres muy raro. Pero no raro loco, sino como raro de esos como interesantes. ¿Casi siempre estás solo verdad?

Miguel no sabe que responder e ignora la pregunta.

Se recomienda la lectura de guiones cinematográficos con el fin de comprender completamente el formato de un libreto. Páginas como *IMSDB*¹⁴⁵ o *Drew's Script-o-Rama*¹⁴⁶, son catálogos virtuales gratuitos donde se encuentran alojados cientos de libretos cinematográficos y televisivos, tanto comerciales como independientes. Aunado a esto, existen distintos *software* como *Celtx* o *Adobe Story*, cuya función es ofrecer una plantilla predeterminada de formato guionístico, dando al autor la posibilidad de concentrarse únicamente en la escritura del texto, sin preocuparse demasiado por el patrón obligado.

A continuación se incluye el guión cinematográfico de *Andante* para luego dar paso al análisis del mismo, con base en todas las características y elementos que se han explicado hasta este momento.

¹⁴⁵ <http://www.imsdb.com>

¹⁴⁶ <http://www.script-o-rama.com>

Andante

Escrito por Yasser Trujillo

Copyright 2014.

Yasser Trujillo
044-55-54-04-97-52
imyassertrujillo@gmail.com

INT. BAÑO- NOCHE

1

Consternada, Mayté (36) se ve a sí misma en el espejo del baño. Contiene el llanto mientras pensativa mueve las pupilas. Ansiosa, le da ritmo a su pie como si una canción sonara de fondo. Nerviosa, con su mano juega a manera de baqueta con un objeto parecido a un cepillo de dientes. Una lágrima se asoma y ella la limpia, mira su reflejo de manera reflexiva.

Fade a negro, aparece el título: **Andante.**

INT. HABITACIÓN- DÍA

2

MÚSICA: SECURITY BALLET- ROLFE KENT

Los ojos de Óliver se abren (37), espantado mira el celular que tiene en el buró. Se encuentra acostado en la cama a lado de Mayté quien con los ojos entreabiertos se nota pensativa. El teléfono marca las 8:27, Óliver hace una expresión de preocupación y en un sorpresivo acto reflejo se levanta.

ÓLIVER

¡Mayté ya son las ocho y media!

MAYTÉ

¿Eh?

ÓLIVER

¡MAYTÉ SON LAS OCHO Y MEDIA!

Mayté se levanta en estado *zombie*, ambos buscan ropa en el armario para vestirse.

ÓLIVER

No escuché el despertador.

MAYTÉ

No pues no sonó ¿qué no lo pusiste?

Óliver checa el despertador y ve que está apagado, enojado lo avienta contra la pared.

ÓLIVER

Pensé que lo ibas a poner tú ¿Ya estabas despierta no? ¿Por qué no te fijaste?

Mayté lo ve sin reaccionar.

(CONTINUED)

ÓLIVER

¡Apúrale!

Se hacen rápidos planos a detalle de ellos cepillándose los dientes, cargando sus maletas, apagando el *switch* de la luz, saliendo de la casa y cerrando con llave, la toma se queda fija en la foto de un niño en el desayunador.

3 **INT. DEPARTAMENTO- DÍA**

3

Cambia la iluminación, se hacen distintas tomas de detalle a ellos entrando a la casa, Óliver prendiendo la computadora, buscando en *Google Maps* e imprimiendo el trayecto. Mayté llenando botellas de agua. Él marca por teléfono.

ÓLIVER

Hola Zoé. Oye vamos a llegar hasta la noche, es que perdimos el vuelo y ya no hay disponibles, entonces nos vamos a ir en carro.

Se escuchan gritos del otro lado del auricular.

ÓLIVER

Sí, sí llegamos, en serio, ahí vamos a estar a más tardar en la madrugada.

Óliver cuelga, salen de la casa, la cierran bien y meten sus maletas al auto.

4 **INT. CARRO- DÍA**

4

MAYTÉ

¿Seguro que sí cerraste bien? Si no para regresarme y cerrar, no vaya a ser la de malas.

Óliver hace un gesto de extrañeza mientras la ve.

ÓLIVER

Sí, sí cerré bien.

MAYTÉ

Hay que pasar a comer, si no nos va a dar hambre en el camino.

ÓLIVER

No, ya es bien tarde, por allá encontramos dónde.

Mayté, poco satisfecha con la respuesta, ignora.

5 **EXT. CALLE- DÍA**

5

Suena *Fare Thee Well (Dink's Song)* de *Oscar Isaac & Marcus Mumford*. Se muestra un mapa donde vamos a ver el recorrido, comienzan a avanzar en *Playa del Carmen*; asimismo, se observa cómo ellos pasan a cargar gasolina y empiezan su viaje por la carretera.

6 **INT. CARRO ANDANDO- DÍA**

6

ÓLIVER

... estaba pensando igual y quedarnos un poco más... estar unos tres- cuatro días.

MAYTÉ

Tengo que regresar el lunes al trabajo.

ÓLIVER

¿Quién te va a regañar? ¿Tu jefa?

MAYTÉ

Tengo un paciente a las 10.

ÓLIVER

Pues llámalo y cancelale.

Mayté comienza poco a poco a llorar.

MAYTÉ

No puedo, ¿cómo crees que voy a cancelar las citas? Se supone que por eso se hacen, para pactar un día específico y que pase lo que pase sea algo fijo...

ÓLIVER

¿Qué te pasa? ¿Qué tienes? Cálmate.

MAYTÉ

¡No me digas que me calme!

ÓLIVER

Pues es que no sé porqué te pones así, fue una simple sugerencia, tampoco es para que...

MAYTÉ

Óliver estoy embarazada.

Óliver queda helado.

(CONTINUED)

ÓLIVER

¿Eh?

MAYTÉ

Estoy embarazada Óliver, y no sé qué vamos a hacer, no creo que sea el momento indicado para...

ÓLIVER

¿Desde cuándo sabes? ¿Cuándo planeabas decírmelo?

MAYTÉ

Te lo estoy diciendo ahora. ¿Qué vamos a hacer?

Mayté llora desconsolada.

ÓLIVER

No sé, no sé... ¿Por qué no me lo habías dicho? ¿Desde cuándo me ocultas ese tipo de cosas?

Mayté con extrañeza ve el cofre, el cuál está exhalando humo.

MAYTÉ

Óliver ¿se está quemando el carro?

ÓLIVER

¿Eh?

MAYTÉ

¡Óliver se está quemando el carro!

7 **EXT. CARRETERA- DÍA**

7

Óliver orilla el auto, molesto baja del vehículo, abre el cofre lleno de humo y maldice, pateo el carro y el cofre se cierra de golpe, Mayté baja también.

MAYTÉ

¿Qué tiene?

ÓLIVER

Se le salió la manguera de agua.

MAYTÉ

¿Y eso por qué?

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

ÓLIVER

Por el calor o por viejo, no sé ¿No traes una botella de agua?

Mayté va por la botella de litro, la cuál sólo tiene ya 1/4.

MAYTÉ

Sólo hay esta.

Óliver frustrado trata de gritar pero se contiene, en otro arranque de coraje avienta las llaves del carro hacia el barranco que hay a su lado, reaccionando ante lo que él acaba de hacer, Mayté sube al auto y, llorando, desde su asiento observa a Óliver.

En ese momento, de la nada, aparece un hombre vestido completamente de negro y con sombrero, va arrastrando una carretilla con una sábana encima, Óliver lo ve extrañado y el hombre se para a su lado.

REY MISTERIO

¿Todo bien?

ÓLIVER

Sí, nomás es la manguera.

El hombre abre la sábana y toma una maleta, de ella saca una botella de un litro, Mayté los observa pensativa.

REY MISTERIO

¿Para dónde van?

ÓLIVER

A la Ciudad de México.

Rey Misterio hace una expresión de sorpresa y le entrega la botella a Óliver.

REY MISTERIO

Ya con esto tienen.

ÓLIVER

Muchas gracias. ¿Y usted vive por aquí?

El señor sólo hace expresión de lejanía, saca una maleta y se la entrega a Óliver.

REY MISTERIO

Miren, llévense esta. La van a necesitar.

(CONTINUED)

ÓLIVER

No, cómo cree, ahí traemos maletas,
ya con el agua tenemos, muchas
gracias.

Rey Misterio se encoge de hombros a manera de resignación.

REY MISTERIO

Bueno, pues que lleguen bien.

El hombre continúa su camino, Óliver extrañado le grita
agradeciéndole, Mayté lo observa alejándose por el
retrovisor. Óliver toma el agua y comienza a ponerla en el
radiador.

Mayté voltea de nuevo hacia el retrovisor y no observa al
señor, extrañada, gira hacia todos lados y sigue sin
encontrarlo, sin embargo, en el asiento trasero del carro ve
la maleta que este le ofrecía. Desconcertada, la toma y la
abre, dentro de ella halla dulces (Llavecitas, gelatinas,
etc), sorprendida agudiza su llanto.

Óliver termina de poner el agua, cierra el cofre y tras el
cristal observa a Mayté llorando, cambia el semblante de
enojo y lo convierte en resignación y empatía. Con el fin de
tranquilizarla, se acerca a ella.

ÓLIVER

Perdón, *May*; sé que no es fácil
enterarnos, no es sencillo para mí
tampoco, pero al final lo hecho,
hecho está, y...

Óliver desconcertado observa la maleta.

ÓLIVER

¿De dónde sacaste esto? ¿Quién te
lo dio? ¿Por qué lo tienes?

Óliver toma la maleta, voltea con extrañeza a su alrededor,
y se pregunta dónde está el señor, sin comprender lo que
pasa realmente, saca de ahí las llaves del carro, en ese
momento Mayté irrumpe.

MAYTÉ

¿Por qué pasó esto? No hicimos nada
mal. Yo no quiero tener un hijo
todavía. No es justo, en serio no
es justo, Óliver.

Óliver la abraza.

(CONTINUED)

ÓLIVER

Tranquila ¿Y estás segura?

MAYTÉ

Sí.

ÓLIVER

Quizá es una nueva oportunidad para empezar. ¿No queríamos dejar todo atrás e irnos? Playa del Carmen fue... ha sido un reto. Ahora este es... otro.

Pero ahorita preocupémonos por llegar allá ¿va? Ya en unos días, estando en casa pensamos y platicamos todo con calma ¿OK?

MAYTÉ

No quiero ir, Óliver.

ÓLIVER

Ay, Mayté.

Óliver la besa en la cabeza, ella sigue llorando.

ÓLIVER

Son sólo dos días ¿va? Se lo prometimos a Zoé.

Mayté se tranquiliza y limpia sus lágrimas mientras asiente, Óliver le da las llaves.

ÓLIVER

A ver, préndele.

Mayté prende el carro y este enciende, ambos ríen con empatía.

8 **EXT. CARRETERA- DÍA/TARDE**

8

Con *In my Life* de *Johnny Cash* musicalizando la secuencia, vemos el auto avanzar en la carretera, a ellos comiendo en una fonda y el atardecer mientras se avanza en el mapa.

9 **INT. CARRO ANDANDO- ATARDECER**

9

ÓLIVER

¿Nunca te he contado de mi vecino que siempre arreglaba su carro por las mañanas?

(CONTINUED)

MAYTÉ

Creo que no.

ÓLIVER

Vivía enfrente de mi casa, y nunca podía llevar a sus hijos a la escuela porque siempre se le descomponía el carro.

Mayté sonríe ligeramente.

ÓLIVER

Era chistoso porque diario tenía a los niños listos para irse con uniforme y todo, y cuando el papá por fin subía al carro, jamás prendía.

Mayté pierde su mirada en la ventana, como si no prestara atención a lo que Óliver dice.

ÓLIVER

Se escuchaba al señor gritando groserías a las ocho de la mañana por toda la calle.

Óliver sonríe ligeramente consigo mismo pero no voltea a ver a Mayté, quien como por acto reflejo sigue la conversación.

MAYTÉ

Una vez venía con mi mamá de regreso del aeropuerto. Tomamos mal una salida y nos perdimos. Acabamos dando con la carretera pero ya eran como las 12 de la noche en domingo.

Óliver observa el paisaje e interrumpe.

ÓLIVER

Creo que ya estamos en Coatzacoalcos.

Mayté ignora el comentario y prosigue con el relato.

MAYTÉ

Entonces se nos ponchó la llanta en medio de la nada y estaba todo obscuro, además de que no pasaba ni un alma. Yo pensé que ahí nos íbamos a morir porque aparte no había señal del celular y no sabíamos cambiar una llanta.

(CONTINUED)

ÓLIVER

¿Y luego?

MAYTÉ

Creo que es común que pase eso por ahí porque como a los 10 minutos llegó una grúa del estado, nos cambió la llanta y hasta nos sacó a la ciudad.

ÓLIVER

Hasta suerte tuvieron.

MAYTÉ

¿Y si buscamos un hotel?

ÓLIVER

No, ¿para qué? Si le meto llegamos ya en unas 4-5 horas.

Mayté no contesta, Óliver la voltea a ver y le toma la mano, ella la quita.

10

INT. HABITACIÓN- NOCHE

10

En el baño de un hotel él cepilla sus dientes, acabando sale a la habitación donde Mayté está sentada viendo la tele.

ÓLIVER

Mañana salimos como a las 9, ¿va?

MAYTÉ

Óliver no puedo hacerlo.

ÓLIVER

¿Y qué le vamos a decir a Zoé?

MAYTÉ

Supongo que ella va a entender, o si quieres ve tú, yo me regreso, en serio no hay problema.

ÓLIVER

¿Cómo no va a haber problema? No te voy a dejar ir sola, se supone que iríamos los dos, ya lo habías decidido. Creo que ya pasó un tiempo considerable para...

MAYTÉ

¿Considerable para qué, Óliver? ¿Qué quieres que te diga? No, aún

(MORE)

(CONTINUED)

MAYTÉ (CONT'D)

no quiero regresar, es más, si fuera por mí jamás volvería. Odio la Ciudad de México, odio sus edificios, su ruido, su tráfico... Odio que nos haya quitado a nuestro hijo. La única razón por la que estoy aquí es porque pareciera que te mueres de ganas por ir a la graduación de tu hermana.

ÓLIVER

Claro que me duele, también era mi hijo y no, no estoy feliz de volver pero aún tengo familia, y si algo aprendí fue valorar los pocos momentos que tengo con ellos.

MAYTÉ

Ay, Óliver, no me hables de dolor porque yo fui quien estuvo ahí cuando se fue, y yo soy quien ahorita está embarazada y no sé qué voy a hacer porque no quiero un hijo nuevo, quiero a Andrik... quiero a mi hijo.

ÓLIVER

¿Y tú crees que yo no lo extraño? Todas las noches duermo preguntándome por qué pasó lo que pasó. ¿Y obtengo respuesta? No. Y jamás la voy a tener, y tampoco tengo con quien hablarlo porque siempre estás ausente.

¿No querías irte lejos de la ciudad para olvidarte de todo? Me fui contigo con tal de salvar lo nuestro. Pero a veces pareciera que ni siquiera estás, llevas en este estado casi dos años Mayté. ¿Cuándo vas a dejar de evadir la realidad?

MAYTÉ

Tú elegiste mudarte conmigo en primer lugar, ¿te acuerdas? Si tanto te molestó mi falta de atención pudimos haber terminado en ese momento y te quedabas a vivir allá, pero no me echas en cara mi ausencia porque fue tu decisión.

(MORE)

(CONTINUED)

MAYTÉ (CONT'D)

Y sólo para que lo sepas, lo hiciste para probarte que podías salir más rápido que yo, que todo es superable, que puedes necesitar un día a alguien y al otro desapegarte fácilmente.

ÓLIVER

Mayté, era mi hijo ¿Cómo puedes decir eso? Además si según tú, así pienso ¿por qué sigues conmigo?

MAYTÉ

¡Porque te amo Óliver!... O te amaba o ya no sé ni siquiera qué estoy sintiendo en este momento. Ya no sé si siempre lo he pensado o acabo de descubrirlo hace tres minutos.

Óliver la escucha, se desespera y se dirige a la puerta, ella lo sigue.

MAYTÉ

¡Sí, si quieres puedes irte, eh! Nadie te obliga a quedarte, y tampoco estoy en una edad donde tenga un gran rango de decisión para empezar una familia de nuevo, así que independientemente de todo, nada nos ata.

ÓLIVER

Claro, nada nos ata porque pareciera que para ti lo único que nos ha mantenido es el dolor de haber perdido a Andrik.

¿Sabes qué? Si quieres regrésate, prefiero ir yo solo antes que andar arrastrando a todos lados tu expresión depresiva, porque ya me cansé. Sufrimos lo mismo, pasamos por lo mismo, y aunque sé que cada quien lo afronta de manera distinta yo sí quiero mi vida de regreso. Y piénsalo bien porque ahí tienes una nueva razón para replantearte todo.

Óliver se dirige a la puerta y la abre.

(CONTINUED)

ÓLIVER

O simplemente puedes quedarte encerrada llorando mientras esperas la muerte.

MAYTÉ

Wow, ¿hace cuánto que piensas eso de mí?

ÓLIVER

No sé... no sé si siempre lo he pensado o acabo de descubrirlo hace tres minutos.

Óliver sale de la habitación y Mayté se queda llorando.

**A PARTIR DE ESTE MOMENTO TODA LA SECUENCIA VA MUSICALIZADA
POR ONE LAST VOW DE DEVOTCHKA**

- | | | |
|----|---|----|
| 11 | EXT. CALLE- NOCHE | 11 |
| | Óliver enojado toma el carro y se va. | |
| 12 | INT. HABITACIÓN- NOCHE | 12 |
| | Mayté llora pensativa, toma sus maletas y se marcha. | |
| 13 | EXT. MUELLE- NOCHE | 13 |
| | Óliver reflexivo mira el mar, marca en su celular y este le avisa que no tiene señal, enojado, frustrado y con impotencia lo avienta al agua. | |
| 14 | INT. TERMINAL DE AUTOBUSES- NOCHE | 14 |
| | En la terminal de autobuses, Mayté se encuentra sentada en la sala de espera. Escucha que llaman el número de su camión con dirección hacia Playa del Carmen y voltea. | |
| 15 | INT. CUARTO DE HOTEL- NOCHE | 15 |
| | Sorprendido, Óliver yace en la puerta de su habitación, se da cuenta de que Mayté se ha ido, toma el teléfono del cuarto, marca y no obtiene respuesta. En otro arranque de coraje pica con mucha fuerza los números del teléfono, acaba golpeando el buró donde este se encuentra. | |

16 **INT. AUTOBÚS- NOCHE** 16

Sentada en el autobús, Mayté ve cómo un pasajero abre una bolsa con dulces y se las da a sus hijos, ella mira fijamente, pensativa toca su vientre y cambia su expresión de nostálgica a reflexiva, se para de su asiento.

17 **INT. LOBBY DEL HOTEL- NOCHE** 17

Óliver entra al lobby del Hotel y se dirige al recepcionista.

ÓLIVER

Hola, ¿puedo usar su teléfono? es que el de nuestra habitación está como roto o algo así, no sé qué le hicieron.

RECEPCIONISTA

¿Roto? Sí, úselo.

Óliver marca y de nuevo no obtiene respuesta, comienza a golpear el teléfono con el auricular.

RECEPCIONISTA

¡Oiga qué le pasa!

ÓLIVER

Perdón, perdón.

Óliver saca su cartera y le deja varios billetes, se retira del lugar y el recepcionista queda extrañado.

18 **EXT. CALLE- DÍA/NOCHE** 18

Desde la calle, en cámara rápida se ve el transcurso entre la noche y el amanecer.

19 **INT. CUARTO DE HOTEL- AMANECER** 19

Acostado en la cama, Óliver tiene los ojos abiertos. No ha dormido, toda la noche ha estado pensando, voltea y observa con atención y curiosidad cómo en una silla está la maleta del señor.

- 25 **EXT. PARQUE- TARDE (7 AÑOS ANTES)** 25
 Óliver y Mayté platican en ese mismo parque, ambos denotan felicidad, ese aire de frescura que una pareja nueva exhala.
- 26 **EXT. PARQUE- TARDE/NOCHE (AHORA)** 26
 Mayté voltea y lo ve, él la mira fijamente, abre la maleta y le muestra el contenido con dulces.
- 27 **EXT. PARQUE- DÍA (2 AÑOS ANTES)** 27
 Mayté observa en el lago a Óliver, quien a la distancia juega con un niño de 3-4 años que trae una maletita colgando.
- 28 **EXT. PARQUE- TARDE (7 AÑOS ANTES)** 28
 Ambos juegan, se ven con emoción, están enamorados, su viaje apenas comenzará.
- 29 **EXT. PARQUE- TARDE/NOCHE (AHORA)** 29
 Ella sonríe de manera nostálgica, él regresa la sonrisa entusiasmado.
- 30 **EXT. PARQUE- DÍA (2 AÑOS ANTES)** 30
 Óliver le pide la maletita al niño y se acerca a Mayté, abre la maleta y le ofrece a Mayté el contenido, ella saca un dulce, ambos le gritan a Andrik quien sigue jugando a la orilla del lago.
- 31 **EXT. PARQUE- TARDE/NOCHE (AHORA)** 31
 Óliver se acerca y se sienta a lado de Mayté, abre la maleta y ella toma un dulce, a su vez, recarga su cabeza en el hombro de Óliver. Ambos miran hacia el lago con la ciudad y el parque de fondo.

FIN.

Como se mencionó con anterioridad, debido a que el proceso de escritura consta de diversos pasos, se debe recalcar que el guión cinematográfico de *Andante* requirió de cinco meses de elaboración. Si bien el primer borrador quedó listo en sólo una semana, con el paso del tiempo y tras extensas jornadas de análisis, se descubrieron muchos huecos en la historia, inconsistencias narrativas, deficiencias en la construcción de personajes y recurrentes fallas de sintaxis en los diálogos utilizados.

Conforme se vivió el relato, se reescribieron alrededor de diez borradores distintos hasta lograr un guión definitivo, mismo que además de satisfacer al creador y al productor, cumplía con el esquema narrativo estándar y contaba con una naturalidad, autenticidad y agilidad, que jugaban a favor de la historia desarrollada.

Parte de la investigación que se llevó a cabo para la escritura del guión fue la visualización de cintas que abordan argumentos que van desde el duelo por la pérdida de un ser querido, hasta las ya citadas *Road Movies*; películas como *Rabbit Hole*¹⁴⁷, *Away we Go*¹⁴⁸, *The Straight Story*¹⁴⁹, *Bajo California: El límite del tiempo*¹⁵⁰, *The Other Woman*¹⁵¹, *Antichrist*¹⁵², *Ordinary People*¹⁵³ y *Her*¹⁵⁴, así como la serie de televisión *Six Feet Under*¹⁵⁵, entre muchas otras,

¹⁴⁷ Cameron Mitchell, John (dir.). *Rabbit Hole* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Blossom Films/OddLot Entertainment, c2010. 1 *Bluray* (91 min.), son., col.

¹⁴⁸ Mendes, Sam (dir.). *Away we Go* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Big Beach/ Neal Street Productions, c2009. 1 *Bluray* (98 min.), son., col.

¹⁴⁹ Lynch, David (dir.). *The Straight Story* [Videograbación]. [Estados Unidos/ Francia/ Reino Unido]: Walt Disney/ Canal+/ Channel Four Films, c1999. 1 *Bluray* (112 min.), son., col.

¹⁵⁰ Bolado, Carlos (dir.). *Bajo California: El límite del tiempo* [Videograbación]. [México]: IMCINE/ Sincronía Producciones, c1998. 1 DVD (96 min.), son., col.

¹⁵¹ Roos, Don (dir.). *The Other Woman* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Incentive Filmed Entertainment, c2009. 1 DVD (102 min.), son., col.

¹⁵² Von Trier, Lars (dir.). *Antichrist* [Videograbación]. [Dinamarca/ Francia/ Alemania/ Italia/ Polonia/ Suecia]: Zentropa Entertainments/ arte France Cinéma/ Canal+/ Danmarks Radio/ Film i Väst/ Svenska Filminstitutet/ Sveriges Television, c12009. 1 DVD (108 min.), son., col.

¹⁵³ Redford, Robert (dir.). *Ordinary People* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Paramount Pictures, c1980. 1 DVD (124 min.), son., col.

¹⁵⁴ Jonze, Spike (dir.). *Adaptation* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Annapurna Pictures, c2013. 1 *Bluray* (126 min.), son., col.

¹⁵⁵ Ball, Alan (creat.). *Six Feet Under* [Videograbación]. [Estados Unidos]: HBO, c2001-2005. *DVD* (46-60 min.), son., col.

fueron parte de la selección que ayudó a comprender mejor los temas manejados dentro de la premisa de *Andante*.

También se consultaron novelas escritas que giran en torno relaciones desgastadas, dificultades de la vida en matrimonio, pérdida de seres queridos, y transcurso de historias dentro de un viaje en automóvil. La lectura de títulos como *Vía Revolucionaria*¹⁵⁶, *En la Carretera*¹⁵⁷ y *The Lovely Bones*¹⁵⁸, tuvieron influencia en la elaboración del guión.

La investigación de campo correspondiente abarcó desde entrevistas y observación directa a personas cuyo perfil psicológico fuera parecido al de los protagonistas, hasta la recopilación de testimonios de gente que hubiera pasado por una situación similar. Además de la asesoría de especialistas en escritura de libretos cinematográficos.

Bajo el esquema de construcción del autor Lajos Egri, las características de los personajes serían enunciadas de la siguiente manera:

Óliver Arce

1. **Plano Fisiológico:** *hombre, 37 años. Delgado y de estatura promedio. Vestimenta casual (pantalón, tenis, con el detalle de la utilización de playeras de alusiones a la cultura pop). Sano y sin rasgos de haber sufrido enfermedades importantes.*
2. **Plano Psicológico:** *honesto. Bromista y risueño pero con una tendencia a reaccionar de forma impulsiva cuando se ve inmerso en una situación frustrante (mayormente reflejado en su manía por aventar o pegar a los objetos que tiene a su alcance). Su impulsividad se ve también reflejada en las decisiones importantes, pues es dado a tomarlas sin pensarlas lo suficiente. Deja ir el pasado de manera natural, no se aferra*

¹⁵⁶ Yates, Richard. *“Revolutionary Road”*; Ed. Little, Brown, Estados Unidos 1961; 337 páginas.

¹⁵⁷ Kerouac, Jack *“On the Road”*; Ed. Penguin Books, Estados Unidos, 1999; 304 páginas.

¹⁵⁸ Sebold, Alice. *“The Lovely Bones”*; Ed. Little, Brown, Estados Unidos 2002; 328 páginas.

sobremano a él. Eventualmente se da cuenta de los errores causados por su actitud y busca la manera de resarcir los daños ocasionados. Aficionado a la cultura pop, series de televisión, música, libros, cine y arte en general, mismos elementos que solían ser su pasión antes de haber sufrido la pérdida de su hijo; ahora, a través de comenzar a retomar dichos gustos, está empezando a disfrutar de nuevo la vida.

3. **Plano Sociológico:** clase media. Diseñador gráfico. Freelance. Trabaja por su cuenta por lo que tiene total libertad laboral. Estudió la universidad, misma que terminó pero jamás se tituló. Usualmente es a quien alguien consideraría como buena persona, es sociable y agradable (aunque dentro de sí considera que no está inmerso en un círculo social que comparta sus ideas e intereses). Agnóstico. Aprecia a su familia como a pocas cosas en la vida. Al perder a su hijo, siguió a Mayté con el fin de mantener su relación cuando ella decidió mudarse de la Ciudad de México a Playa del Carmen. La mayor lección que le dejó la pérdida de su hijo fue valorar a sus seres queridos y tratar de disfrutarlos cada vez que puede, aprendizaje que lo motiva a regresar a la Ciudad de México, aun con el amargo recuerdo que tiene de dicho lugar.

Mayté Ramírez

1. **Plano Fisiológico:** mujer, 36 años. Delgada y de estatura promedio. Vestimenta informal (falda larga, zapatos bajos y blusa). A pesar de estar sana y sin rasgos de alguna enfermedad importante, luce cansada, desgastada y deprimida. Su expresión denota descuido físico derivado de algún mal emocional que a su vez causa el completo desinterés por su imagen.
2. **Plano Psicológico:** honesta, seria y centrada. Solía ser una persona alegre y risueña hasta que sufrió la pérdida de su hijo. Vive en una constante depresión. Es aislada y está inmersa en una tremenda monotonía, parece no disfrutar de su existencia. Contrario al personaje

masculino, ella no deja ir tan rápido el pasado, está muy aferrada a los recuerdos de cuando se consideraba alguien feliz. Tiene miedo a experimentar un nuevo cambio y se rehúsa a dar un paso adelante, razón por la cual rechaza su embarazo.

3. ***Plano Sociológico:*** *clase media. Dentista. Tiene un consultorio médico propio, por lo que cuenta con total libertad laboral aunque no le gusta romper la rutina. Estudió la universidad y se tituló con honores. Solía ser muy sociable, le encantaba relacionarse con la gente; a raíz de la pérdida del niño se aisló de la sociedad. La situación le afectó tanto, que decidió olvidarse para siempre de la vida agitada en la ciudad y buscó rehacerla en un lugar que muchos considerarían un escaparate de la realidad: el mar; así, Playa del Carmen fue su destino. Ahora sólo saluda por educación. Aunque proviene de una familia creyente, después de su amarga vivencia se definió a sí misma como atea, y comenzó a observar con cierto resentimiento a las personas que creen en algún supuesto ser supremo. Aunque, al igual que Óliver, es a quien alguien consideraría como buena persona, poco a poco se distanció de la gente que conocía. Aprecia a su familia, pero es más fuerte el dolor que tiene dentro de sí, por lo que regresar a la Ciudad de México –lugar al que le tiene coraje y odio por ser el escenario de la muerte de su hijo– no era opción viable hasta que Óliver se lo pidió, y ella, sintiéndose en deuda con él por haberse mudado cuando tuvo la iniciativa, aceptó a regañadientes.*

Complementando a los personajes principales, nos encontramos con el misterioso señor que los ayuda en la carretera, cuya intervención en la historia tuvo que ser manejada con sumo cuidado, ya que debido a sus características narrativas, corría con el peligro de convertirse en un, ya citado, *Deus ex Machina*, deficiencia argumental que se rompió con el uso de tres elementos:

1. La extrañeza que ambos personajes principales denotan al momento de experimentar un encuentro de proporciones surreales, inverosímiles e improbables.

2. El trasfondo que se le otorga al misterioso individuo a través de semas vacíos, es decir, un elemento cuyo significado es explicado por el capital cultural de cada observador. ¿Quién es este hombre? ¿Una deidad? ¿El destino? ¿La muerte? ¿La vida misma? La respuesta quedará abierta a la interpretación del espectador dependiendo de lo que este actor signifique para el receptor en torno a su ideología personal.
3. El manejo de la fantasía y realismo mágico presentes tanto en el intérprete en cuestión como en la maleta que les entrega a los actores líderes, móvil que servirá como elemento clave en la trama, y será el punto de inflexión para la evolución argumental de los personajes principales.

Es de llamar la atención que, a este extraño personaje, también lo podemos observar a la distancia en la secuencia final, donde se hace uso de una de los métodos narrativos antes mencionados: el *Flashback*, utilizado para que el espectador sea testigo de la evolución como pareja de Mayté y Óliver en momentos clave de su relación. Igualmente, a través del uso de esta técnica, se da a conocer la importancia que tiene el escenario final en la vida de los protagonistas.

Después de un extenso y minucioso análisis final, es posible argumentar que la premisa de *Andante* es sencilla pero clara: **Afrontar para seguir adelante.**

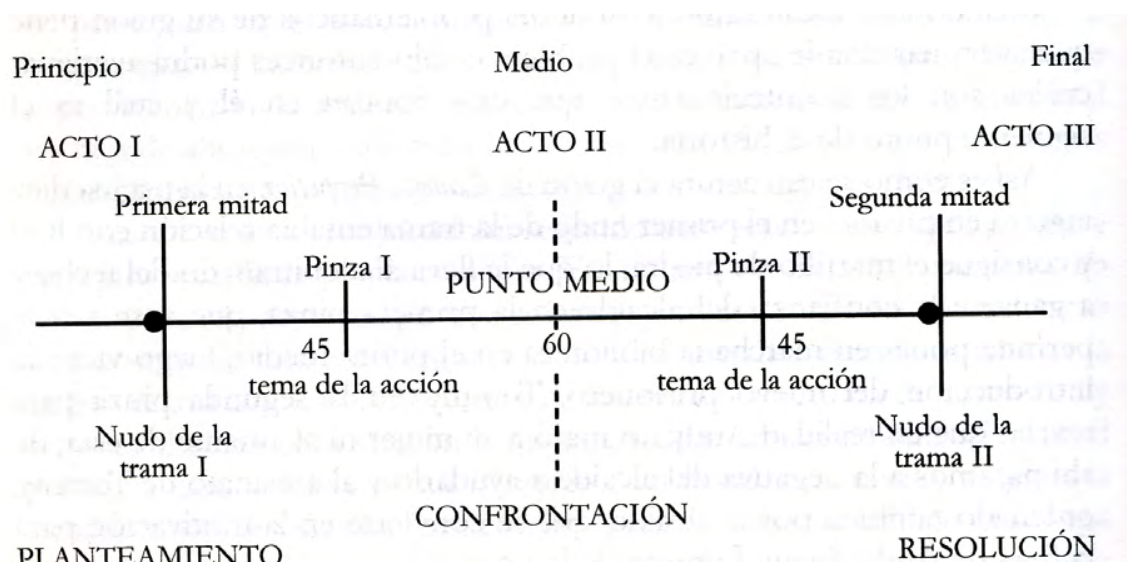
Por otro lado, el cortometraje en cuestión cuenta con una estructura estándar de tres actos. En el planteamiento, los personajes principales son introducidos a la audiencia mientras se identifican grandes rasgos su carácter y motivaciones; culmina en el punto de quiebra donde Mayté confiesa a Óliver que está embarazada.

Durante el nudo de la historia, observamos el avance posterior sobre la carretera al tiempo que ambos lidian con la noticia que Mayté le ha dado a

conocer a Óliver. Más adelante somos testigos de su estadía en el hotel, que deriva en la fuerte discusión que ocasiona la separación de la pareja y la toma de caminos ajenos el uno del otro. Concluye cuando ambos llegan a su destino de manera aislada.

A manera de conclusión, el tercer acto tiene su origen en el momento en que Óliver decide dejar de lado sus arranques impulsivos y observa el contenido de la maleta, acción que lo convencerá de asistir al parque, lugar significativo para ambos personajes, donde se reencontrarán y comenzarán de nuevo su historia, tras experimentar un profundo cambio personal.

Basándonos en el *Paradigma de Syd Field*, previamente citado, la historia quedaría acomodada de la siguiente manera:



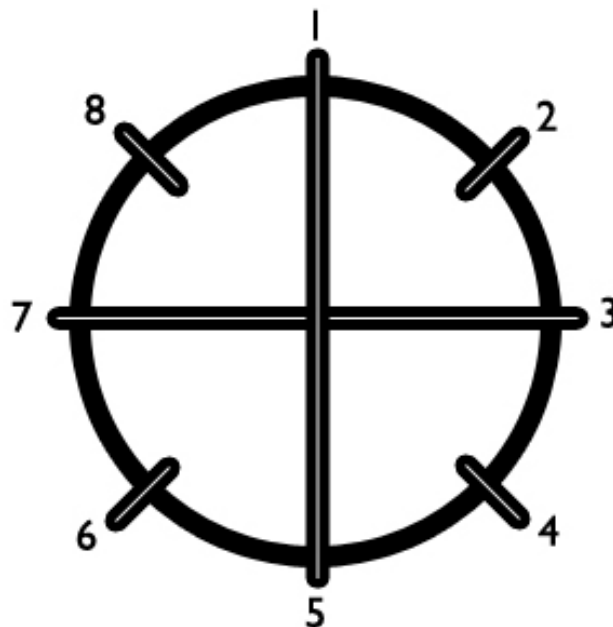
Donde, el *Acto I*, que es definido por la *Primera mitad* y el *Nudo de la trama I*, nos remite al momento en que ambos personajes despiertan y pierden el vuelo, por lo cual deciden trasladarse en automóvil a su destino.

La *Pinza I* se establece cuando ella le hace saber a él sobre el embarazo: el primer punto de quiebra dentro de la historia; momento seguido de la desafortunada parada del vehículo y la circunstancial ayuda de un hombre extraño. El *Acto II*, *Punto Medio* o *Confrontación*, lo encontramos

durante la discusión que se suscita en la habitación del hotel, instante donde ambos personajes deciden externar el uno al otro los sentimientos reprimidos, producto de la manera personal de sobrellevar la pérdida de un hijo.

Así, la *Pinza II* la presenciamos a través de una secuencia donde ambos se separan y toman rutas distintas, ubicando el *Nudo de la trama II* o *Segunda Mitad* donde Óliver llega a casa y trata de desquitar su ira con la maleta, a su vez que se detiene y reflexiona, cambiando por primera ocasión la naturaleza impulsiva que lo ha caracterizado a lo largo del relato. Eso nos dirige al *Acto III*, *Resolución* y *Final*, donde a manera de *flashbacks* entrelazados con el presente vemos la reunión de Óliver y Mayté, quienes establecen un nuevo punto de partida en un lugar simbólico dentro de su relación.

Para concluir con la elaboración y el análisis del libreto de *Andante*, y visto desde otra perspectiva, el ejercicio de adaptar el relato al esquema propuesto por Dan Harmon se efectuaría de la siguiente manera:



1. Un personaje está en una zona de confort...
2. Pero quiere algo...
3. Entra en una situación que no le es familiar...
4. Y se adapta...
5. Obtiene lo que quería...

6. *Pero paga un precio por hacerlo...*

7. *Regresa a su situación familiar...*

8. *Habiendo cambiado.*

1. Óliver y Mayté son una pareja que vive en Playa del Carmen...

2. Su intención es viajar a la Ciudad de México...

3. Durante el recorrido, ella revela que está embarazada...

4. Al conocer la situación tratan de lidiar con ella y aceptarla...

5. Logran avanzar en su viaje hacia la Ciudad de México...

6. Pero esto ocasiona una fuerte discusión que los hará separarse...

7. La pareja se reencuentra después de haber reflexionado...

8. Comienzan una nueva historia después de haber externado sus conflictos internos.

3.1.5. Selección de equipo de trabajo

Pocas expresiones artísticas necesitan tanta colaboración colectiva como una producción cinematográfica, pues aunque todo parte de la idea de un guionista (o varios, en algunos casos), y toma rumbo según las ordenes de un director, hay todo un equipo detrás que se encarga de mantener el proyecto a flote.

Dada la naturaleza independiente del proyecto, y el poco presupuesto con el que se cuenta, se mantuvo un equipo de trabajo pequeño pero esencial, contrario a las grandes producciones cinematográficas, donde incluso llegan a participar cientos de personas que contribuyen con algún elemento dentro de la historia.

Una de las ventajas que nos brinda la tecnología en la actualidad es la proximidad de las redes sociales; portales que facilitan el acceso a grupos enteros donde individuos de distintas características se reúnen por un interés en común. Así, estudiantes o personas recién egresadas de la carrera de cinematografía ingresan a estos sitios con el fin de colaborar en proyectos independientes cuya intención es ampliar conocimientos y adquirir experiencia, además de aprovechar la oportunidad de conocer a sujetos que se muevan en

el mismo ambiente. Ello representa un punto de conexión donde usualmente uno puede encontrar colaboradores que comparten la misma pasión por contar una historia.

Después de hacer uso de las herramientas mencionadas, se integraron al equipo de trabajo los diversos interesados en la producción de *Andante*. Al final, el también denominado *Crew* quedó de la siguiente manera:

- **Guión - Yasser Trujillo.** Escritor del libreto sobre el que se trabajará, usualmente es quien tiene la idea original del proyecto.
- **Dirección - Yasser Trujillo.** Encargado de, como su nombre lo indica, dirigir la producción cinematográfica. Proporciona instrucciones a los actores, decide la colocación de la cámara y sus movimientos, así como el ritmo de la cinta; supervisa y da visto bueno al audio, decoración, maquillaje, etc. Es el principal responsable de que la producción llegue a buen término.
- **Producción – Enrique Velasco/Yasser Trujillo.** Se tiene la idea errónea de que es quien financia el proyecto, cuando en realidad la mayoría de las veces el encargado de eso es la empresa productora y no una persona en específico. A pesar de existir una amplia gama de productores (Ejecutivo, Asociado, Asistente, entre otros), la labor del productor general consiste en la asesoría y concepción de toda la producción. Desde buscar y encontrar las locaciones indicadas, pactar al equipo técnico más adecuado, conseguir los permisos correspondientes, y, sobre todo en producciones pequeñas, fungir como asistente detrás de las cámaras.
- **Dirección de Fotografía – Diana Gutiérrez.** Responsable de la adecuada captura de imágenes a través de la correcta configuración de patrones en el aparato de grabación, tales como el manejo de exposición, iluminación, óptica y encuadre; todo esto, derivado del concepto creativo ideado en colaboración con el director.
- **Sonido directo – Jorge Castellanos.** Encargado de capturar de manera clara el audio directo proveniente de la cámara, situando

correctamente los micrófonos en puntos estratégicos, al tiempo que monitorea el sonido a través de audífonos.

- **Asistencia de Producción – Carmen Rincón.** Responsable de colaborar en todas las áreas donde se les necesite, desde la iluminación, colocación de escenarios, mantención de orden en el set, improvisación de soluciones cuando algo falla, localización de objetos a utilizar, entre otras tareas de asistencia.

3.1.6. Búsqueda de locaciones

Una vez definido el equipo de trabajo, se continuó con el *Break Down*, paso también conocido como *Desglose*, que consiste en reunir a todo el equipo de producción para la lectura del libreto, a su vez que se enlista el número de escenas, locaciones y artículos que se necesitarán (automóvil, maletas, etc.).

Al terminar la sesión de *Desglose*, quedaron establecidas tres locaciones generales, que a su vez fueron divididas en diversos sets particulares. Cabe mencionar que con el fin de economizar tanto en gasolina, casetas, hospedaje, y a manera de compactar el tiempo de grabación, se dejó de lado la opción de trasladar la producción a Playa del Carmen.

A pesar de que existen escenas clave en dicha ciudad, jamás se realiza una toma general de ella, si no solamente a calles. Por lo tanto, se buscó algún lugar dentro de la Ciudad de México que contara con un clima cálido y cuya estética estuviera caracterizada por la presencia de palmeras.

Al tratarse de una *Road Movie*, misma que cuenta con una escena que involucra el mar, se buscó la playa más cercana a la Ciudad de México, a la cual se pudiera arribar vía carretera y así grabar todas las escenas que involucraran este escenario. Eventualmente se seleccionó Tecolutla, Veracruz, como destino definitivo, ya que aunado a la proximidad geográfica, uno de los participantes en el área de producción tenía un conocido que administra un hotel en dicha zona, lo que solucionó la búsqueda de dicha locación.

Como se trata de un proyecto de titulación sin fines de lucro, se debe mencionar que sólo bastó con la petición a los encargados de estos escenarios (hotel, departamento, casa), es decir, no se pagó por usarlos. En contraparte, lugares públicos como el parque, la terminal de autobuses, la carretera, el autobús y las calles, son zonas en las que, generalmente, cuando se trata de una producción comercial, deben realizar los trámites correspondientes para la autorización, que se otorga después de liquidar una cuota establecida.

En este caso, y reiterando que se trata de un proyecto estudiantil, se solicitó una carta de justificación a la Universidad Nacional Autónoma de México, escrito que se utilizó para requerir autorización en dichos espacios públicos. Asimismo, se utilizó un equipo pequeño, compacto y discreto que no llamara mucho la atención, esto con el fin de pasar desapercibidos y causar la menor molestia posible al público en general.

Al final, la tabla de locaciones quedó como consta en el siguiente formato:

Locación General	Locación Particular	Locación Específica	Número de Escenas
Ciudad de México	<i>Departamento de Óliver y Mayté</i>	Baño	1
		Sala de estar	1
	Exterior del departamento de Óliver y Mayté y de la casa de Zoé	Calle #1	1
		Calle #2	1
	Terminal de autobuses	Sala de espera	1
	Casa de Zoé	Habitación	1
Parque	Lago de <i>Chapultepec</i>	3	
Carretera México-Veracruz	Carretera	Auto andando durante el día	1
		Orilla de la carretera	1
		Fonda	1
		Auto andando durante el atardecer	1
		Autobús andando	1
		Tomas panorámicas	Varias
Veracruz	Hotel	Baño	1
		Habitación	5
		Lobby	1
	Calle	Calle	2
		Muelle	1

3.1.7. Guión técnico

Uno de los pasos más importantes a realizar en la fase de preproducción, es la elaboración del guión técnico, documento que contiene segmentada toda la información específica sobre la elaboración práctica del proyecto audiovisual, es decir, la grabación. En este escrito se especifican todos los planos, encuadres y secuencias que se capturarán en la totalidad del material *filmico* que conformará el resultado final, cabe mencionar que no existe un formato oficial para un guión técnico, sin embargo, sí debe de ser un documento claro y conciso para que tanto el director como el productor y fotógrafo puedan entenderlo y basarse en él al momento de la grabación.

Con el fin de comprender a la perfección el contenido del guión técnico, se deben establecer los distintos tipos de planos y ángulos que se manejan tanto en el cine como en la fotografía, mismos que son clasificados de la siguiente manera:

I. Tipos de Plano

- a) **Gran Plano General.** Toma completamente abierta que muestra un escenario muy general o un conglomerado de gente; los individuos no se distinguen a detalle, pues el encuadre es hecho con la finalidad de enfatizar una locación en su totalidad.



Monsters University (2013) Fotografía: Matt Aspbury

b) Plano General. Comparte el cometido del Gran Plano General: retratar el ambiente en el que se desarrolla la escena. Sin embargo, sólo se enfoca en el escenario próximo al individuo, a quien muchas veces se le alcanza a apreciar sin necesidad de prestar tanta atención.



***Gone with the Wind* (1939) Fotografía: Ernest Haller**

c) Plano Entero. Encuadra la figura completa del sujeto en la acción desarrollada.



***We Bought a Zoo* (2011) Fotografía: Rodrigo Prieto**

- d) **Plano Americano.** Se enfoca en $\frac{3}{4}$ de cuerpo del sujeto, abarca de la cabeza a las rodillas.



The Dark Knight (2008) Fotografía: Wally Pfister

- e) **Plano Medio.** Imagen tomada desde la cintura hasta la cabeza del individuo dentro del cuadro.



Taxi Driver (1976) Fotografía: Michael Chapman

- f) **Plano Medio Corto.** Encuadra al individuo desde la cabeza hasta la altura de los codos.



The Lovely Bones (2010) Fotografía: Andrew Lesnie

- g) **Primer Plano.** Abarca los hombros y el rostro del personaje, enfatiza el semblante del actor.



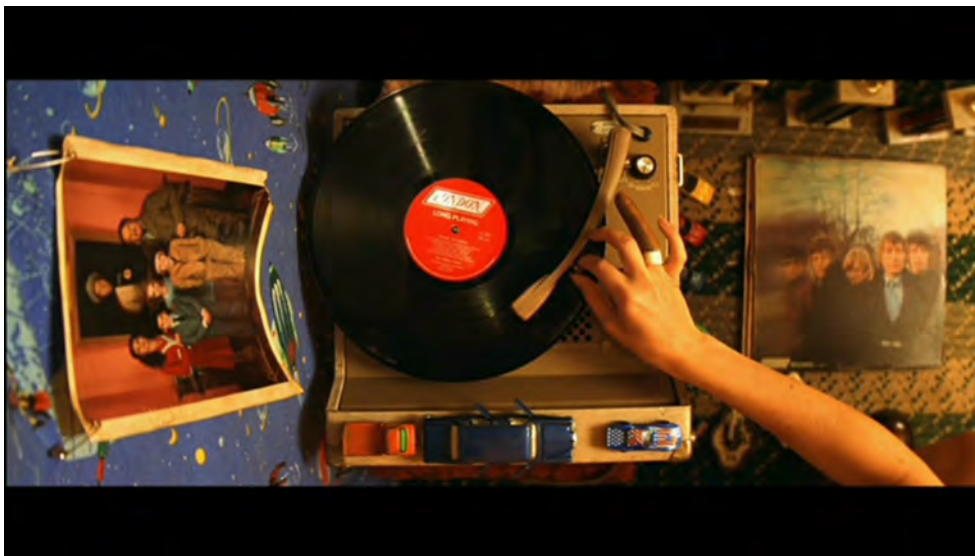
Magnolia (1999) Fotografía: Robert Elswit

h) Primerísimo Plano. Enfoca una parte del cuerpo en específico.



Vanilla Sky (2001) Fotografía: John Toll

i) Plano Detalle. Destaca un elemento dentro de la escenografía del acto.



The Royal Tenenbaums (2001) Fotografía: Robert Yeoman

II. Tipos de Ángulo

- a) **Plano Cenital.** Imagen capturada desde las alturas en un ángulo de 90 grados.



The Grand Hotel Budapest (2014) Fotografía: Robert Yeoman

- b) **Plano picado.** Desde una altura media, la cámara se orienta parcialmente hacia el suelo.



Big Fish (2003) Fotografía: Philippe Rousselot

c) **Plano Contrapicado.** Desde altura baja, la cámara se orienta parcialmente hacia el cielo.



Queens Boulevard (2002) Fotografía: Billy Walsh

d) **Over Shoulder.** Durante una plática cara a cara, se muestra el rostro de un personaje, al tiempo que se observa parcialmente el hombro y cabeza del otro actuante, pero visto de espaldas.



Silver Linings Playbook (2012) Fotografía: Masanobu Takayanagi

e) **Plano Lateral.** La cámara se sitúa a un lado del personaje.



Her (2014) Fotografía: Hoyte van Hoytema

f) **Plano Frontal.** El ángulo es paralelo al suelo y el personaje en escena es capturado de frente.



American Beauty (1999) Fotografía: Conrad L. Hall

g) Plano Holandés. La cámara se inclina a 45 grados; se transmite una sensación de inestabilidad.



Do the Right Thing (1989) Fotografía: Ernest R. Dickerson

h) Plano Subjetivo. El material capturado nos muestra lo que el sujeto está observando.



Inglourious Basterds (2009) Fotografía: Robert Richardson

i) **Plano Indirecto.** Se aprecia la acción mediante el reflejo en algún objeto.



Henry: Portrait of a Serial Killer (1986) Fotografía: Charlie Lieberman

Una vez comprendidos estos conceptos, se adjunta a continuación de forma íntegra el guión técnico que se utilizó para la grabación de *Andante*.

Guión Técnico: Andante

Toma	Escena	Lugar	Plano	Movimiento de cámara	Acción
1	1	INT	Indirecto	Estable	Consternada, Mayté se ve a si misma en el espejo del baño.
2	1	INT	Detalle	Estable	Ansiosa, le da ritmo a su pie.
3	1	INT	Cenital	Estable	Camina alrededor del baño.
4	1	INT	Indirecto	Estable	Contiene el llanto mientras pensativa mueve las pupilas.
5	1	INT	Lateral	Estable	Nerviosa, con su mano juega a manera de baqueta con un objeto parecido a un cepillo de dientes.
6	1	INT	Indirecto	Estable	Una lágrima se asoma y ella la limpia, mira su reflejo de manera reflexiva.
7	2	INT	Detalle	Estable	Las manecillas de un reloj caminan.
8	2	INT	Frontal	Dolly In	Los ojos de Óliver se abren.
9	2	INT	Cenital	Estable	Espantado, mira el celular que tiene en el buró.
10	2	INT	Lateral	Estable	Acostada, Mayté con los ojos entreabiertos se nota pensativa.
11	2	INT	Detalle	Estable	El teléfono marca las 8:27.
12	2	INT	Contrapicado	Estable	Óliver hace una expresión de preocupación.
13	2	INT	Lateral	Estable	En un sorpresivo acto reflejo se levanta.
14	2	INT	Lateral	Estable	Mayté sigue acostada con los ojos entreabiertos.
15	2	INT	Medio	De Mano	Óliver busca ropa en el armario.
16	2	INT	Medio	De Mano	Mayté le responde en estado <i>zombie</i> .
17	2	INT	Medio	De Mano	Óliver checa el despertador y ve que está apagado, enojado lo avienta contra la pared.
18	2	INT	Medio	De Mano	Mayté lo ve sin reaccionar.

19	2	INT	Medio Corto	Traveling rápido	¡Apúrale!
20	2	INT	Detalle	Estable	Mayté cepilla sus dientes.
21	2	INT	Detalle	Estable	Óliver cierra las maletas.
22	2	INT	Detalle	Estable	Las ruedas de la maleta giran y la voltean.
23	2	INT	Detalle	Estable	Se apaga el <i>switch</i> de la luz.
24	2	INT	Detalle	Estable	La perilla de la puerta principal se gira.
25	2	INT	Detalle	Estable	Las llaves cierran la casa.
26	2	INT	Detalle	Estable	Se toma el desayuno lleno de cosas, donde se aprecia la foto de un niño.
27	3	INT	Detalle	Estable	Con una iluminación como de dos horas más tarde, se queda la misma toma.
28	3	INT	Detalle	Estable	Las llaves abren la casa.
29	3	INT	Detalle	Estable	La perilla abre la casa.
30	3	INT	Detalle	Estable	Se prende el <i>switch</i> de la luz.
31	3	INT	Detalle/ Plano medio	Dolly Out	Óliver prende la computadora.
32	3	INT	Detalle	Estable	Mayté llena una botella de agua.
33	3	INT	Detalle	Estable	Captura de pantalla donde Óliver busca en <i>Google Maps</i> .
34	3	INT	Detalle	Estable	La impresora procesa la hoja.
35	3	INT	Medio Corto	Estable	Mayté con la botella en la mano, mira por la ventana.
36	3	INT	Medio	Dolly In	Óliver marca por teléfono.
37	3	INT	Medio	Dolly In (desde el otro lado)	Óliver hablar por teléfono.
38	3	INT	Detalle	Estable	Se cuelga el teléfono.
39	3	INT	Detalle	Estable	Se gira la perilla.
40	3	INT	Detalle	Estable	Se cierra la puerta con llave.
41	3	EXT	General	Dolly In	Meten sus maletas al auto.
42	4	EXT	Detalle	Estable	Ambos suben al carro.

43	4	INT	Lateral	Estable	Mayté pregunta.
44	4	INT	Lateral	Estable	Óliver contesta.
45	4	EXT	Frontal	Estable	El carro arranca.
46	5	EXT	General	Estable	El auto avanza.
47	5	EXT	General	Estable	Pasan a cargar gasolina.
48	5	EXT	General	Estable	El auto avanza.
49	5	EXT	Gran General	Estable	Se toma el paisaje.
50	5	EXT	General	Estable	El auto avanza.
51	6	INT	Lateral	Estable	Óliver conversa.
52	6	INT	Lateral	Estable	Mayté conversa.
53	6	INT	Lateral/ Primer Plano	Estable	Óliver conversa.
54	6	INT	Lateral/ Primer Plano	Estable	Mayté conversa.
55	6	INT	Frontal	Estable	Ambos conversan.
56	6	INT	Trasero	Estable	Ambos conversan.
57	6	INT	Trasero/ Lateral	Estable	Óliver conversa.
58	6	INT	Trasero/ Lateral	Estable	Mayté conversa.
59	7	EXT	Lateral	Estable	El auto se orilla.
60	7	EXT	Contrapicado	Estable	Desde el cofre vemos cómo Óliver abre.
61	7	EXT	Lateral/ Entero	Estable	Óliver maldice y pateo el carro.
62	7	EXT	Medio	De mano	Mayté baja del auto.
63	7	EXT	Over Shoulder	De mano	Óliver conversa con Mayté.
64	7	EXT	Over Shoulder	De mano	Mayté conversa con Óliver.
65	7	EXT	Frontal	De mano	Óliver mira al sol.
66	7	EXT	Over Shoulder	De mano	Mayté muestra la botella.
67	7	EXT	Medio	Travelling	Óliver se enoja y avienta las llaves.
68	7	EXT	Contrapicado	Estable	Desde el barranco se ve cómo caen las llaves.

69	7	EXT	Lateral	Estable	Mayté se mete al carro.
70	7	EXT	Medio Corto	Steadicam	Un extraño se aparece.
71	7	EXT	Medio	De mano	Óliver extrañado lo ve.
72	7	EXT	Medio	De mano	El hombre conversa con Óliver.
73	7	EXT	Medio	De mano	Óliver conversa con el hombre.
74	7	EXT	Medio Corto	De mano	Mayté los observa.
75	7	EXT	Lateral	De mano	El hombre y Óliver conversan.
76	7	EXT	Over Shoulder	De mano	Óliver conversa con el hombre.
77	7	EXT	Over Shoulder	De mano	El hombre conversa con Óliver.
78	7	EXT	Indirecto	De mano	Mayté observa en el retrovisor.
79	7	EXT	Lateral	De mano	Óliver pone el agua en el radiador.
80	7	EXT	Indirecto	De mano	Mayté observa en el retrovisor.
81	7	EXT	Trasero	De mano	Mayté busca al señor.
82	7	EXT	Frontal	De mano	Mayté encuentra la maleta y la toma.
83	7	EXT	Primer Plano	De mano	Mayté extrañada toma la maleta.
84	7	EXT	Lateral	Dolly	Mayté encuentra los dulces y comienza a llorar.
85	7	EXT	Medio	De mano	Óliver cierra el cofre y ve a Mayté por el parabrisas.
86	7	EXT	Frontal	De mano	Óliver cambia su expresión y camina hacia Mayté.
87	7	EXT	Lateral	De mano	Óliver pide perdón a Mayté.
88	7	EXT	Primer Plano	De mano	Óliver extrañado mira la maleta.
89	7	EXT	Lateral	De mano	Óliver toma la maleta y saca el contenido de esta.
90	7	EXT	Primer Plano	De mano	Óliver desconcertado observa las llaves.
91	7	EXT	Medio	De mano	Mayté llora desconsolada.
92	7	EXT	Medio Corto	De mano	Óliver comprende a Mayté.
93	7	EXT	Lateral	De mano	Óliver la abraza y tranquiliza.
94	7	EXT	Trasero	De mano	Mayté conversa con Óliver.
95	7	EXT	Trasero	De mano	Óliver conversa con Mayté.
96	7	EXT	Lateral	De mano	Óliver y Mayté conversan.
97	7	EXT	Frontal	De mano	Ambos conversan.

98	8	EXT	General	Estable	El auto avanza.
99	8	EXT	General	Estable	Se toma el paisaje.
100	8	EXT	General	Estable	El auto avanza.
101	8	EXT	General	Travelling	Ambos comen en una fonda.
102	8	EXT	Gran General	Estable	Se observa el atardecer.
103	8	EXT	General	Estable	El auto avanza.
104	9	INT	Lateral	Estable	Óliver conversa.
105	9	INT	Lateral	Estable	Mayté conversa.
106	9	INT	Lateral/ Primer Plano	Estable	Óliver conversa.
107	9	INT	Lateral/ Primer Plano	Estable	Mayté conversa.
108	9	INT	Frontal	Estable	Ambos conversan.
109	9	INT	Trasero	Estable	Ambos conversan.
110	9	INT	Trasero/ Lateral	Estable	Óliver conversa.
111	9	INT	Trasero/ Lateral	Estable	Mayté conversa.
112	10	INT	Indirecto	Estable	Óliver cepilla sus dientes.
113	10	INT	Frontal/Medio	De mano	Óliver conversa.
114	10	INT	Frontal/Medio	De mano	Mayté responde.
115	10	INT	Frontal/Medio	De mano	Óliver discute.
116	10	INT	Frontal/Medio	De mano	Mayté discute.
117	11	EXT	Trasera	Estable	Óliver se va al carro.
118	11	EXT	Detalle	Estable	Las llaves encienden el auto.
119	11	EXT	Trasera	Estable	El auto avanza.
120	12	INT	Detalle	Estable	Mayté cierra su maleta.
121	12	INT	Detalle	Estable	Las ruedas de la maleta giran.
122	12	INT	Medio Corto	Estable	Mayté apaga la luz de la habitación y se va.
123	13	EXT	Entero	Travelling	Óliver en el muelle marca su celular y no tiene señal.

124	13	EXT	Detalle	Estable	Desde el agua se ve cómo avienta su teléfono.
125	14	INT	Trasero/Medio	Estable	Mayté se encuentra en la terminal de autobuses.
126	15	INT	Americano	Travelling	Óliver se da cuenta que Mayté se ha ido.
127	15	INT	Medio	Dolly In	Óliver marca por teléfono y frustrado comienza a azotarlo.
128	16	INT	Primer Plano	Estable	Mayté observa a un pasajero.
129	16	INT	Lateral	Estable	Un hombre le da dulces a su hijo.
130	16	INT	Primer Plano	Tilt	Mayté cambia su expresión y toca su vientre, se levanta.
131	17	INT	Entero	Estable	Óliver entra al <i>Lobby</i> del Hotel.
132	17	INT	Over Shoulder	Estable	Óliver conversa con el encargado.
133	17	INT	Over Shoulder	Estable	El encargado conversa con Óliver.
134	17	INT	Lateral	Estable	Óliver y el encargado conversan.
135	18	EXT	Gran General	Estable	Se observa el transcurso de la noche al amanecer.
136	19	INT	Lateral	Estable	Óliver despierta y voltea.
137	19	INT	Detalle	Dolly In	Se hace acercamiento a la maleta.
138	19	INT	Primer Plano	Dolly In	Óliver observa reflexivo la maleta.
139	20	INT	Primer Plano	Estable	Mayté observa el paisaje.
140	21	EXT	General	Estable	Se ve el auto avanzando sobre la carretera.
141	21	EXT	Frontal	Estable	Óliver conduce el auto.
142	21	EXT	Lateral	Estable	A su lado lleva la maleta.
143	21	EXT	Frontal	Estable	Se toma un letrero de bienvenida a la Ciudad de México.
144	21	EXT	Contrapicado	Estable	Se toman los árboles de la carretera.
145	21	EXT	Frontal	Estable	Se toman los carros al frente.
146	21	EXT	Lateral	Estable	Se toma la Ciudad entrando por Insurgentes Norte.
147	21	EXT	Frontal	Estable	Se toman letreros de vialidades.
148	21	EXT	Trasero/ Lateral	Estable	Óliver va manejando.
149	21	EXT	Lateral	Estable	Se ve un avión llegando.
150	21	EXT	Lateral	Estable	Se ve el Foro Sol.

151	21	EXT	Detalle	Estable	La mano de Óliver conduciendo.
152	21	EXT	Lateral	Estable	Se ve el Ángel de la Independencia.
153	21	EXT	Lateral	Estable	Se observa el Circuito Interior.
154	21	EXT	Indirecto	Estable	Se ven los ojos de Óliver en el retrovisor.
155	21	EXT	Entero	Estable	Se ven personas caminando.
156	21	EXT	Frontal	Estable	Se ve la casa de Óliver.
157	21	EXT	Frontal	Estable	Óliver estaciona y se baja.
158	22	EXT	Medio	Pan	Óliver baja del auto y Zoé corre a recibirlo.
159	22	EXT	Primer Plano	Estable	Óliver recibe el abrazo.
160	22	EXT	Lateral	Estable	Zoé y Óliver conversan.
161	22	EXT	Over Shoulder	Estable	Zoé habla con Óliver.
162	22	EXT	Over Shoulder	Estable	Óliver habla con Zoé.
163	22	EXT	Americano/ Trasero	Estable	Ambos entran a la casa.
164	23	INT	Entero	Dolly In	Óliver le pega a la maleta, descubre el contenido y reflexiona.
165	24	EXT	Medio Corto/ Trasero	De mano	Óliver llega al bosque de Chapultepec.
166	24	EXT	Medio Corto/ Frontal	De mano	Óliver comienza a buscar a alguien.
167	24	EXT	Entero/ Trasero	De mano	Óliver camina hacia el lago.
168	24	EXT	Lateral	De mano	A la orilla de este, Mayté pensativa mira el lago, voltea.
169	25	EXT	General	De mano	Óliver y Mayté están recostados en el pasto.
170	25	EXT	Over Shoulder	De mano	Ella saca de su mochila unas llavecitas y le ofrece una.
171	25	EXT	Over Shoulder	De mano	Él la toma y la abre.
172	26	EXT	Frontal	De mano	Mayté voltea y observa a Óliver.
173	26	EXT	Frontal	De mano	Óliver busca en la maleta y le enseña los dulces.
174	27	EXT	Lateral	De mano	Mientras lee un libro, Mayté observa a la distancia.

175	27	EXT	General	De mano	Óliver juega con un niño que trae una maletita colgando.
176	28	EXT	Primer Plano	De mano	Él le avienta la basura de una llavecita.
177	28	EXT	Primer Plano	De mano	Ella ríe e ilusionada lo ve.
178	28	EXT	Primer Plano	De mano	Él ilusionado le regresa la mirada.
179	29	EXT	Frontal	De mano	Ella nostálgica sonríe.
180	29	EXT	Frontal	De mano	Él entusiasmado, le regresa la sonrisa.
181	30	EXT	General	De mano	Óliver juega con el niño y le pide la maleta.
182	30	EXT	Lateral	De mano	Mayté los observa, Óliver llega y le ofrece el contenido de la maleta, ella saca un dulce, él se sienta y le gritan a Andrik.
183	30	EXT	General	De mano	Andrik sigue jugando a la distancia.
184	31	EXT	Lateral	De mano	Él se acerca y le ofrece lo que hay en la maleta, ambos quedan sentados juntos, ella toma un dulce.
185	31	EXT	Lateral	De mano	Desde el otro lado vemos a ella comiendo un dulce mientras recarga su cabeza en el hombro de Óliver.
186	31	EXT	General/ Trasero	De mano	Ambos miran hacia el lago.

FIN

3.1.8. Storyboard

Para abundar a la comprensión de la idea que se pretende reflejar, complementando al guión técnico, y con el fin de compactar el tiempo de grabación, también es recomendable la elaboración de un *Storyboard*, definido como el conjunto de ilustraciones, a manera de secuencia, cuya labor es proporcionar una guía gráfica de las imágenes que se tienen en mente conforme lo especifica el guión técnico.

Es importante reiterar que no necesitan ser ilustraciones perfectas, pues aunque sean rudimentarias, lo importante es comprender este documento como una previsualización básica de la historia que se tiene en mente.

En las siguientes páginas se presenta el *Storyboard* que se elaboró para la producción de *Andante*.

Director: Yasser Trujillo	Storyboard
1er. Asistente: Diana Gutiérrez/ Carmen Rincón	U.P.M
	Page: <u>1</u> / <u>8</u>

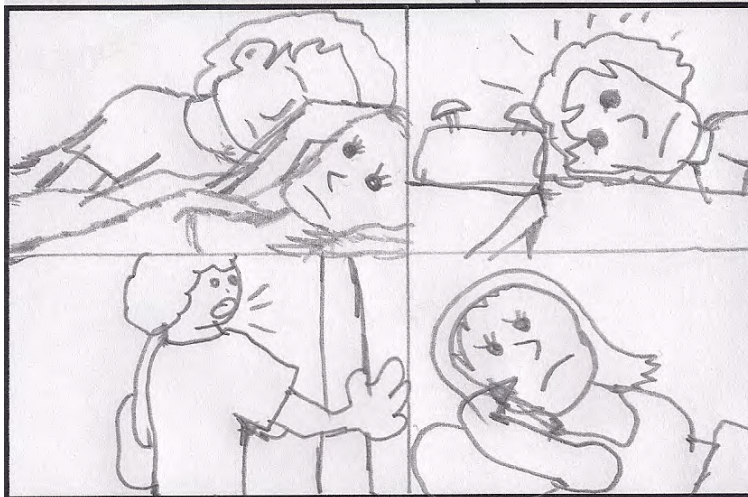


Escena: 1 Toma: 1-4

Descripción:

Escena 1

Locación: Baño

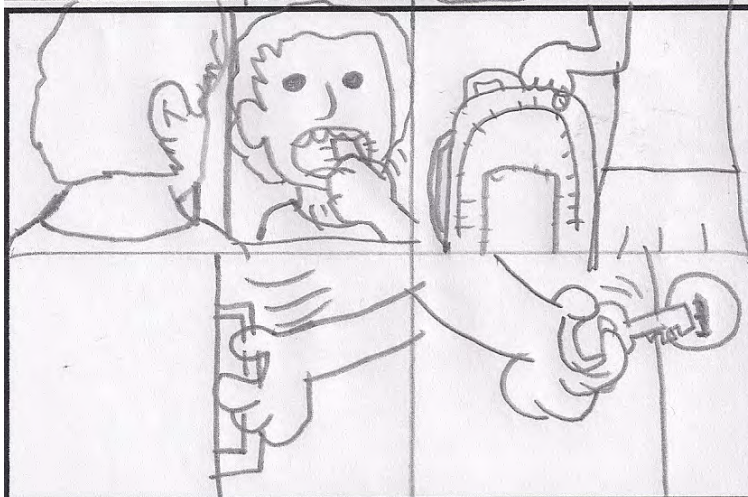


Escena: 2 Toma: 1-2

Descripción:

Escena 2

Locación: Habitación



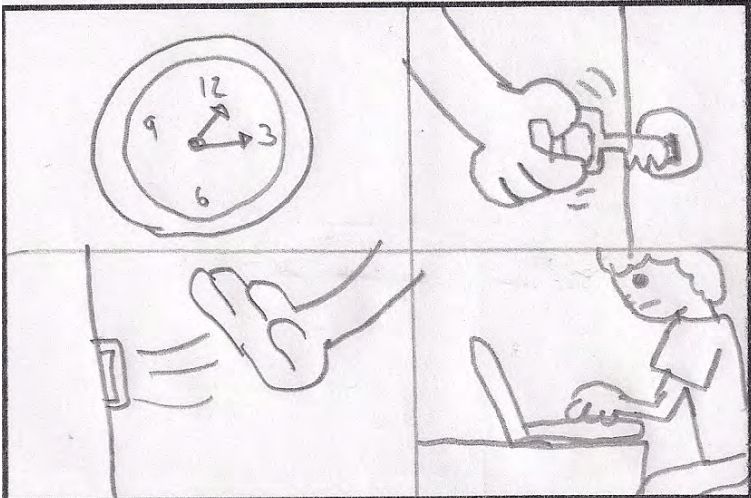
Escena: 2 Toma:

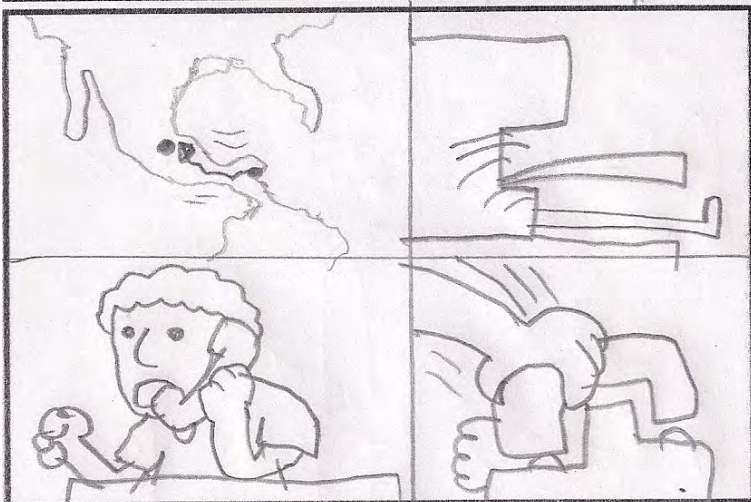
Descripción:


Escena 2

Locación: Casa



Director: Yasser Trujillo	Storyboard
1er. Asistente: Diana Gutiérrez/ Carmen Rincón	U.P.M
	Page: <u>2 / 8</u>



	Escena: <u>3</u> Toma:
	Descripción: <u>Escena 3</u>
	Locación: <u>Casa</u>

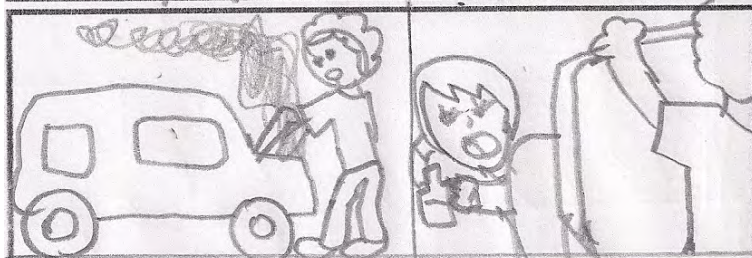

	Escena: <u>3</u> Toma:
	Descripción: <u>Escena 3</u>
	Locación: <u>Casa</u>

	Escena: <u>4</u> Toma:
	Descripción: <u>Escena 4</u>
	Locación: <u>Calle</u>

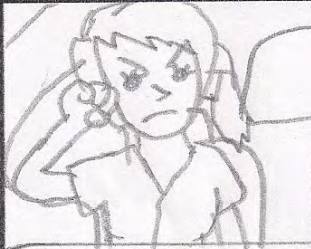
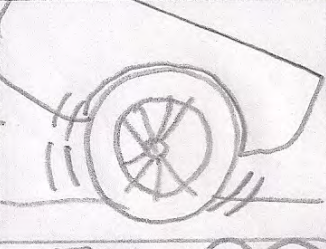


Director: Yasser Trujillo	Storyboard
1er. Asistente: Diana Gutiérrez/ Carmen Rincón	U.P.M
	Page: <u>3 / 8</u>

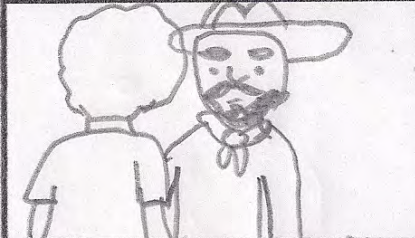
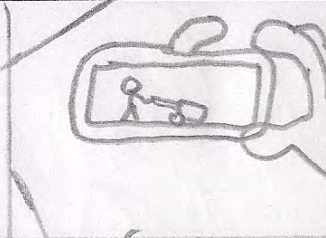


	Escena: <u>5</u> Toma:
	Descripción: <u>Escena 5</u>
	Locación: <u>Carretera</u>

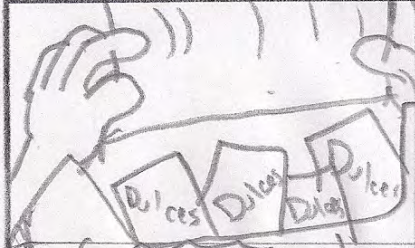



	Escena: <u>6</u> Toma:
	Descripción: <u>Escena 6</u>
	Locación: <u>Carretera</u>

	Escena: <u>7</u> Toma:
	Descripción: <u>Escena 7</u>
	Locación: <u>Carretera</u>

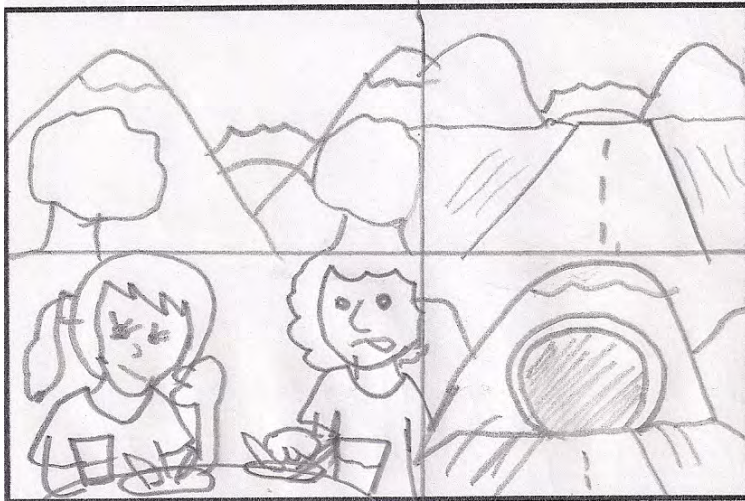
Director: Yasser Trujillo	Storyboard
1er. Asistente: Diana Gutiérrez/ Carmen Rincón	U.P.M
	Page: <u>4 / 8</u>

		Escena: <u>7</u> Toma:
		Descripción: <u>Escena 7</u>
		Locación: <u>Callejera</u>

		Escena: <u>7</u> Toma:
		Descripción: <u>Escena 7</u>
		Locación: <u>Callejera</u>

		Escena: <u>7</u> Toma:
		Descripción: <u>Escena 7</u>
		Locación: <u>Callejera</u>

Director: Yasser Trujillo	Storyboard
1er. Asistente: Diana Gutiérrez/ Carmen Rincón	U.P.M
	Page: <u>5 / 8</u>

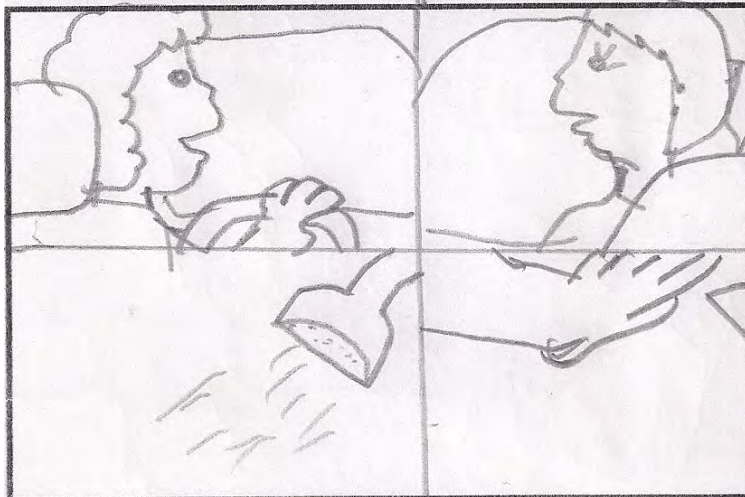


Escena: 8 Toma:

Descripción:

Escena 8

Locación: Campsite



Escena: 9-10 Toma:

Descripción:

Escena 9-10

Locación: Campsite/ Hotel





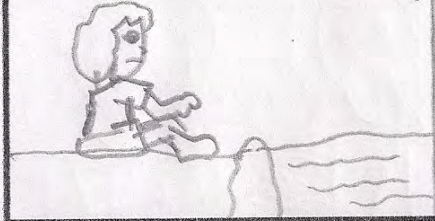

Escena: 10 Toma:


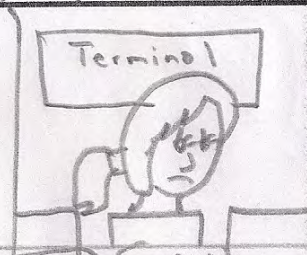


Descripción:

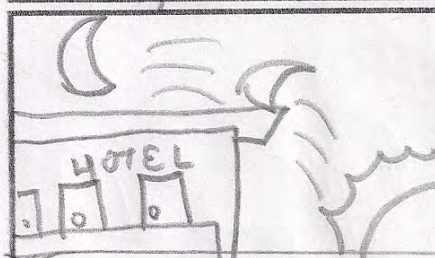
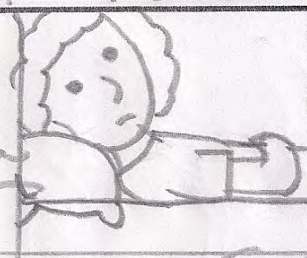
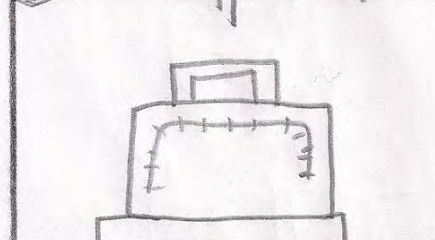

Escena 10

Locación: Hotel

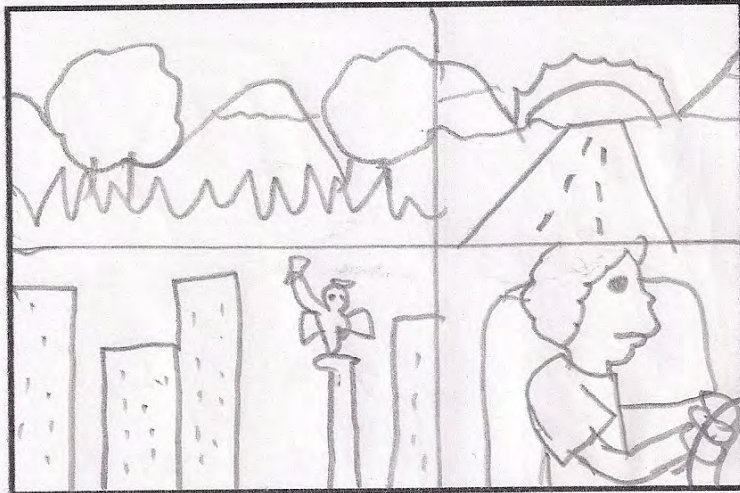
Director: Yasser Trujillo	Storyboard
1er. Asistente: Diana Gutiérrez/ Carmen Rincón	U.P.M
	Page: <u>6 / 8</u>

		Escena: <u>11-13</u> Toma:
		Descripción: <u>Escenas 11-13</u>
		Locación: <u>Calle/Hotel/Playa</u>

		Escena: <u>14-16</u> Toma:
		Descripción: <u>Escenas 14-16</u>
		Locación: <u>Hotel/Terminal Autobús</u>

		Escena: <u>18-20</u> Toma:
		Descripción: <u>Escenas 18-20</u>
		Locación: <u>Hotel/ Autobús</u>

Director: Yasser Trujillo	Storyboard
1er. Asistente: Diana Gutiérrez/ Carmen Rincón	U.P.M
	Page: <u>7 / 8</u>

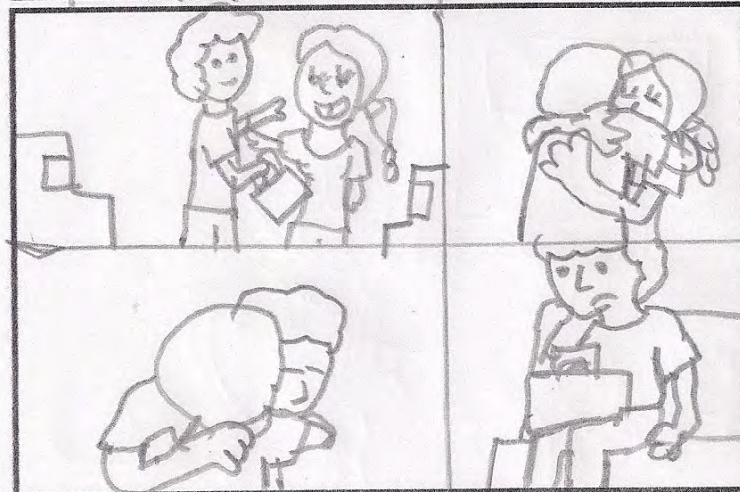


Escena: 21-22 Toma:

Descripción:

Escenas 21-22

Locación: Calle 12 / Ciudad



Escena: 22-23 Toma:

Descripción:

Escenas 22-23

Locación: Calle / Casa



Escena: 23 Toma:

Descripción:

Escena 23

Locación: Casa

Director: Yasser Trujillo	Storyboard
1er. Asistente: Diana Gutiérrez/ Carmen Rincón	U.P.M
	Page: <u>8 / 8</u>

	Escena: 24-31 Toma:
	Descripción:
	Escenas 24-31
	Locación: <u>Parque</u>

	Escena: 24-31 Toma:
	Descripción:
	Escenas 24-31
	Locación: <u>Parque</u>

	Escena: 24-31 Toma:
	Descripción:
	Escenas 24-31
	Locación: <u>Parque</u>

3.1.9. Casting y Selección de actores

Uno de los pasos en los que más cuidado debe tenerse es la selección de actores, pues una buena historia puede verse afectada por una elección equivocada de sus intérpretes en la pantalla. Si bien en los proyectos caseros lo más práctico es la colaboración entre amigos, familiares y conocidos – recordemos que la primera meta que un realizador debe proponerse es grabar una historia sin exigirse demasiado en cuanto a calidad técnica, ya que lo más importante es atreverse a dar ese primer paso–, cuando ya se trata de un proyecto más adelantado, sí se recomienda buscar a gente que dote de mayor credibilidad al resultado final.

En la actualidad, el no contar con un amplio presupuesto en una cinta completamente independiente, no es limitante para conseguir intérpretes de calidad, ya que existe una enorme cantidad de escuelas teatrales donde la mayoría de los estudiantes o egresados lo que buscan, en un principio, es colaborar en producciones de este tipo, a cambio de la obtención de experiencia, currículum y el intercambio de ideas que se dan en toda relación con gente afín a los intereses creativos de una comunidad artística.

Para la grabación de *Adagio* –cortometraje anterior a *Andante*– se imprimieron y pegaron anuncios con información sobre el *Casting* para dicha obra. En ellos se hacía un llamado a actores con ciertas características físicas, requeridas por los personajes, y se abordaba a grandes rasgos la temática del proyecto. Los afiches fueron colocados en los tableros de anuncios de distintas escuelas de actuación –con la previa autorización de algún responsable de la institución–. Aunado a esto, se publicaron mensajes similares en foros y páginas por medio de redes sociales.

La respuesta fue mejor de lo esperado, pues aunque los interesados estaban conscientes de que no iba a existir remuneración económica de por medio, les entusiasmaba la idea de formar parte de un proyecto encaminado hacia su pasión artística. Eventualmente, y tomando en cuenta su desempeño

en el *Casting*, fueron seleccionados los actores que mejor se adecuaban a lo que se deseaba reflejar en pantalla.

Pero a todo esto... ¿por qué se enfatiza tanto en el *Casting de Adagio* y no de *Andante*?

La razón es muy simple: al tratarse de una producción independiente realizada prácticamente por desconocidos dentro de la industria cinematográfica masiva, y debido a la edad de los personajes principales en *Andante* (36 y 37 años), es más complicado encontrar a alguien con esas características que ofrezca colaborar esperando como retribución sólo la satisfacción de haber participado en este proyecto, así que, de forma alternativa, se utilizó la enorme puerta que nos abrió el *Casting de Adagio*.

Los frutos que dejó aquella selección de actores no sólo fue encontrar a los dos intérpretes que participarían en esa obra, sino una amplia gama de posibilidades actorales de todos los interesados que asistieron a la prueba y que dejaron sus datos para ser considerados en próximos proyectos. También cabe resaltar que el colaborar con intérpretes formales abre un mundo de alternativas, ya que por lo general se crean ciertos vínculos algunos colegas de profesión y gente inmersa en círculos actorales.

Así, después de varias deliberaciones, evaluaciones, pruebas y pláticas con distintos preseleccionados, se designó a los dos actores principales que darían vida a Óliver y Mayté, a quienes presentamos en la siguiente página.

Enrique Nieto (38 años). Su trayectoria de 18 años en el medio abarca el conocimiento de técnica histriónica, desarrollado a través de la asistencia a seminarios y talleres de actuación, así como la participación dentro de este rubro en diversos proyectos independientes.



Enrique Nieto. Fotografía: Ricardo Velazco



Azyadhe Chávez. Fotografía: Obed Rojas

Azyadhe Chávez (39 años). Locutora profesional tanto de radio como de anuncios publicitarios. Cuenta con una licenciatura en Ciencias de la Comunicación, además de una carrera en estudios de arte dramático. Ha participado en distintas obras de teatro y cortometrajes independientes.

3.1.10. Plan de producción

Una vez reunido el equipo que participará en *Andante* es necesario determinar el calendario exacto bajo el cual se regirá la fase de producción. Es muy importante recordar que a diferencia de las producciones comerciales –donde el plan de producción se realiza hasta medio año antes de la puesta en escena–, en el caso de un proyecto de estas características, la selección de fechas puede hacerse hasta un mes antes de comenzar el rodaje.

No obstante, se recomienda elaborar el calendario cuanto antes, para contar con un amplio margen de error. Además, si de antemano se sabe que no habrá retribución económica, lo menos que uno como organizador puede ofrecer, en el plano logístico, es acoplarse a las fechas de los involucrados.

Después de reunir a los implicados en el proyecto, y con un cómodo margen de un mes considerado para prevenir compromisos inesperados (agosto de 2014), el Plan de Producción fue elaborado de la siguiente manera:

Mes	Día	Locación	Escena a realizar	Horario
Agosto	Viernes 15	Casa Productora	Ensayo	12:00-
	Domingo 17			16:00
	Viernes 29			
Septiembre	Sábado 6			
	Viernes 12			
	Domingo 14	Departamento Ciudad de México (Aragón)	2, 3, 4, 1	07:00-16:00
	Viernes 19	Carretera/Veracruz	5, 6, 7, 9, 17, 13	11:00-22:00
	Sábado 20	Veracruz	18, 19, 10, 12, 15, 11	07:00-09:00/ 20:00-24:00
	Domingo 21	Carretera	8, 21	12:00-18:00
	Viernes 26	Ciudad de México (Coyoacán/ Terminal de autobuses)	22, 23, 14, 16, 20	14:00-16:00/ 04:00-07:00
	Lunes 29	Ciudad de México (Chapultepec)	24, 26, 29, 31	17:00-20:00
Octubre	Miércoles 1			15:00-
	Viernes 3			18:00

3.1.11. Plan de presupuesto

Ya que se tienen las fechas y lugares específicos donde se efectuará la producción, es necesario elaborar un plan de presupuesto que enliste todos los gastos considerados, con el objetivo de conocer el monto total de la inversión a realizar.

Descripción	Cantidad	Precio Unitario	Total
<i>Crew</i>	7 personas	\$0.00	\$0.00
<i>Gasolina</i>	2 Automóviles (2 tanques llenos por cada uno)	\$550.00	\$2,200.00
<i>Casetas</i>	2 Automóviles (Ida y Vuelta)	\$150.00	\$600.00
Alimentos	60 comidas para todo el <i>Staff</i>	\$50.00	\$3,000.00
Pasaje de Autobús	3 (Ida y vuelta)	\$100.00	\$600.00
Hospedaje en Veracruz	2 noches, 2 días, 2 habitaciones	\$1,000.00	\$2,000.00
Costo Total de la Producción			\$8,400.00

Aclaración importante: no se erogó nada en cuanto a equipo de grabación se refiere, pues dicha inversión ya se había llevado a cabo en un proyecto anterior. Así mismo, todos los vestuarios y artículos personales fueron proporcionados por elementos del *Staff*.

3.1.12. Ensayos

Contrario al cine comercial, donde predominan los intereses monetarios y las agendas suelen estar llenas, una de las ventajas que nos otorga el cine independiente, cuando se trabaja con gente dedicada a esto –sobre todo si se lidera el proyecto–, es la posibilidad de dedicar ciertos momentos al ensayo durante la fase de preproducción.

En producciones comerciales no existe el ensayo (salvo algunas excepciones donde la producción de arte debe de manejarse con una precisión digna de llamar la atención). Lo que vemos en pantalla muchas veces es producto del primer contacto de los actores, lo que indica una destreza admirable tanto de su parte como del director.

Si cabe la posibilidad, se recomienda sobremanera efectuar varios ensayos antes de comenzar con la segunda fase cinematográfica, ya que estos nutren el relato y ayudan a los actores a comprender mejor el personaje que el director quiere ver reflejado en pantalla.



**Primera sesión de ensayo: Lectura del guión entre el director y la actriz principal.
Fotografía: Adán Pacheco.**

Acorde al plan de producción se realizaron cinco ensayos, del 15 de agosto al 12 de septiembre de 2014, en los cuales el guión se analizó diálogo por diálogo, con el fin de comprender las intenciones de cada uno de los enunciados escritos en el mismo. Por otro lado, se hicieron propuestas de actuación, se marcaron los trazos, movimientos y reacciones de los actores.

También se habló sobre los personajes y su construcción, se despejaron las dudas que los intérpretes tenían sobre el desarrollo del escrito, pues debemos recordar que entre más claro se tenga el papel que se llevará a cabo, un mejor resultado nos espera, además de un menor tiempo en el momento de la grabación.

En el último ensayo general se citó a todos los involucrados en el proyecto y se realizaron distintas pruebas con la cámara, así como algunos de los encuadres a realizar, contemplando los espacios que serían utilizados durante la producción –tales como el automóvil, la habitación y la orilla de la carretera.

La importancia de estos ensayos radica, por un lado, en que los actores comprendan en su totalidad el personaje que interpretarán, se familiaricen con todo el equipo de producción y la forma de trabajo, y logren definir todos los movimientos y reacciones que tendrán a cámara. Por otro lado, se esclarecen muchos de los movimientos visuales y se analizan ya más en la práctica el guión técnico y el plan de producción, con la finalidad de que, al momento de entrar en la fase de producción, se marquen espacios reales en el set y se grabe lo más pronto y rápido posible, dejando detrás la preproducción y entrando lleno al terreno de la producción.

3.2. Producción

Así llegamos al segundo paso de la elaboración de nuestro cortometraje: la producción, etapa en la cual toda la planeación previa comenzará a cobrar sentido; es decir, se pondrá en práctica toda la planeación que realizamos en la primera etapa.

La producción es la fase más cansada físicamente hablando, pues no sólo se trata de grabar a los actores, sino de llegar a la locación, acomodar el set, medir la luz, hacer pruebas con la cámara y demás planeación técnica y práctica antes de dar el primer *claquetazo*.

Se recomienda que el *crew* llegue varias horas antes para que ya esté todo preparado cuando los actores arriben y el director sólo afine con ellos los últimos detalles. La grabación debe comenzar cuanto antes, pues las jornadas de grabación suelen ser extensas, monótonas, repetitivas y exhaustivas – recordemos que ya los ensayos se esclareció lo referente a la historia y a las interpretaciones.

Asimismo, se requiere de una coordinación total entre el equipo de trabajo, puesto que la grabación de un proyecto, en tanto maquinaria perfecta – compuesta por actores, sonidista, cinefotógrafo, asistentes, director y demás miembros del *crew*– debe funcionar como un todo para sacar a flote un trabajo de semejante magnitud, nunca exento de contratiempos que se deben solucionar en el momento para evitar demoras en una fase de por sí extenuante.

Paciencia, tranquilidad, cordura, pero sobre todo orden, confianza y seguridad en lo que se está haciendo, son las características con las que todos los involucrados deben contar, más que nunca, en esta segunda etapa de la realización cinematográfica.

3.2.1. Grabación en la Ciudad de México

3.2.1.1. Día 1

La primera locación que se utilizó fue el departamento de Óliver y Mayté, casa de uno de los participantes del proyecto. Se adaptó y acomodó para que diera la ilusión de ser habitada por un matrimonio adulto de clase media.

Al tratarse de una locación cerrada y privada, se pudo utilizar todo el equipo que teníamos a nuestra disposición, conformado por los siguientes artefactos:

1. Cámara *réflex Canon Rebel T5i*.
2. Grabadora de audio *Juiced Link Riggy Assist*.
3. Lámparas para manejar la iluminación.
4. Reflectores y rebotes para manipular las sombras y luz.
5. Tripié.

La primera escena que se grabó fue la de la habitación. Se aprovecharon los rayos de sol que entran por la ventana para, a través del empleo de esa luz natural, enfatizar la escena descrita en el guión, misma que se desarrolla a las 8 de la mañana.



Grabación en la habitación. Fotografía: Diana Gutiérrez.

Tras dos horas de grabación desde distintos ángulos donde la luz cambió continuamente, orillando a que se emplearan rebotes de luz y lámparas, el equipo de producción se dirigió al siguiente set: la sala de estar, donde se utilizó iluminación artificial, ya que no se contaba con una ventana que se asomara directamente a una fuente de luz natural.



Grabación en la Sala. Fotografía: Diana Gutiérrez.

En una hora y media se culminó esa escena; y es que aun cuando incluía más planos por desarrollar que la anterior, fue más sencillo manipular la luz artificial que la natural usada en la primera secuencia.

Tras un breve descanso –cinco horas y media después del llamado– comenzó la grabación en el último set del día: el baño, escenario donde Mayté se enfrenta consigo misma, frente al espejo, al momento de enterarse de su embarazo. Cabe mencionar que esta escena es de vital importancia, ya que abre la película y presenta al personaje principal ante la audiencia.



Grabación en el baño. Fotografía: Diana Gutiérrez.

Esta última secuencia fue relativamente sencilla, ya que, al igual que en la pasada, se utilizó iluminación artificial –fácil de manipular–, y aunque todo el equipo de producción se encontraba un poco exhausto, cabe destacar que la actriz logró la interpretación correcta en tan sólo unos minutos.

3.2.1.2. Día 2

Después del avance en producción que representó el primer día de grabación, continuamos con el plan a desarrollar en esta etapa, ahora en la casa de un familiar, que servirá como el exterior del departamento de Óliver y Mayté e interior para la casa de la familia de Óliver. Por otro lado, la zona –Bosques de Aragón– y el clima nos favorecen: el sol y la abundancia de palmeras en los alrededores dan la sensación de pertenecer a un lugar como el que se busca ambientar en un principio, estilo de Playa del Carmen.



Grabación en el auto. Fotografía: Diana Gutiérrez.

La grabación comenzó a las 10 de la mañana. Se capturó una secuencia que en pantalla dura alrededor de 30 segundos; sin embargo, por todas las tomas necesarias para lograr una edición ágil, se ocupó alrededor de una hora y media para terminarla. El principal problema en este acto fue el reflejo de la cámara en el parabrisas del auto cuando las tomas eran frontales, contratiempo resuelto de manera satisfactoria gracias a un difusor de luz.



Grabación en el exterior de la casa. Fotografía: Diana Gutiérrez.

Terminando de grabar esa escena, la producción se movió al interior de la casa, donde se grabó el momento en el que Óliver llega a su hogar en la Ciudad de México y desquita todos sus sentimientos con la maleta, para detenerse en el momento de la anagnórisis, cuando por primera vez encuentra los dulces en el interior de ésta. Las paredes coloridas que transmiten un escenario cálido y familiar se contraponen con el juego psicológico que el personaje está experimentando en ese momento.



Grabación en casa de la familia de Óliver. Fotografía: Diana Gutiérrez.

Así culminó el segundo día de grabación, que representó otro gran avance, pues ya sólo faltaba un día más de producción en la Ciudad de México antes de partir hacia una aventura nueva para todo el equipo de producción: la grabación en la carretera.

3.2.1.3. Día 3

El llamado ahora fue en el Bosque de Chapultepec. Ahí sucede una de las escenas trascendentales de la película: la última secuencia, que alterna flashbacks y situaciones en tiempo presente, en donde Óliver y Mayté se reencuentran y reconcilian luego de una dura batalla con sus demonios internos.

Es importante mencionar que se minimizó el equipo cinematográfico para no tener que tramitar los permisos administrativos necesarios en caso de una producción mayor. Sacando provecho de las características del guión y la visión que se tenía para el resultado, el único instrumento que se utilizó para ese día de grabación fue una cámara réflex. Lo mismo con el *crew*: sólo constó de los dos actores, la directora de fotografía y el director.



Grabación en el parque. Fotografía: Diana Gutiérrez.

En tres horas quedó la secuencia entera. Por un lado se facilitó gracias a que las acciones de esta última escena no contienen diálogos; aunque por otro lado, recordemos que al incluir una serie de flashbacks, los actores debían ser caracterizados con distintos peinados y vestuarios, proceso en el cual se invirtió la mayor parte del tiempo.



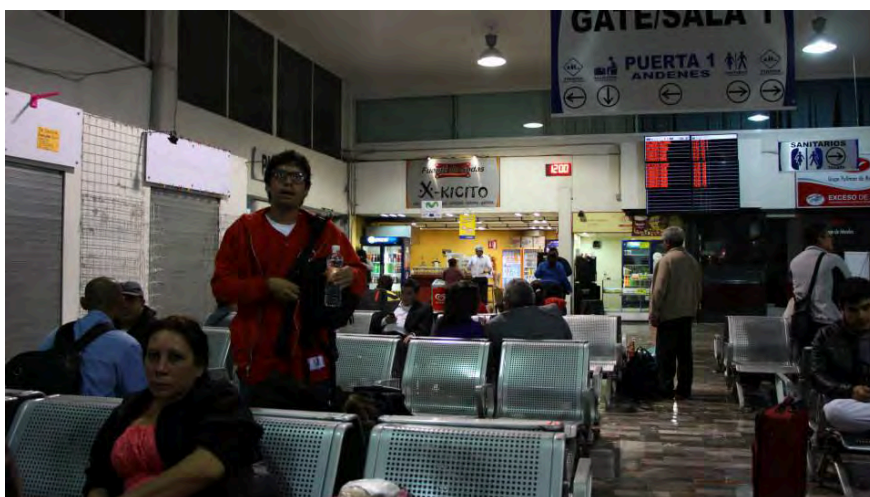
Grabación en el parque. Fotografía: Diana Gutiérrez.

Una vez culminada la grabación de esta secuencia, la siguiente locación fue la Terminal de autobuses del Sur de la Ciudad de México, donde se abordó un camión hacia Cuernavaca, el destino más económico y cercano, con el fin de llevar a cabo la grabación de la escena donde Mayté regresa en autobús a la Ciudad de México.

Aunque no hubo contratiempos y el material fue capturado de manera satisfactoria en poco tiempo, por error del director una toma quedó fuera de foco y no pudo arreglarse en post producción. Eso nos recuerda que no obstante todo esté perfectamente planeado, uno nunca está exento de errores, sobre todo en el rubro técnico, y que si bien un pequeño descuido no es tan notorio ni afecta a la trama, lo ideal es que se cuide hasta el más mínimo detalle.



Grabación en autobús. Fotografía: Diana Gutiérrez.



Grabación en terminal de autobuses. Fotografía: Diana Gutiérrez.

De esta manera se concluyó con el tercer y último día dentro de la grabación de la Ciudad de México. Con el 50 por ciento del material terminado, el equipo de producción estaba a punto de adentrarse en una aventura desconocida –en la carretera y en Veracruz–, que causaría más problemas de los esperados...

3.2.2. Grabación en Veracruz

3.2.2.1. Día 1

Aunque se conozca o intuya que el tráfico puede ser un factor, nunca se conoce contra qué otros contratiempos tendrá uno que batallar cuando se adentra en un terreno tan impredecible como lo es la carretera.

Para la producción de *Andante* no fue una excepción, pues una falla en el geolocalizador provocó que el traslado original de 3 horas y 25 minutos – recordemos que se eligió como locación Tecolutla, Veracruz, por su proximidad con la Ciudad de México– se convirtiera en un viaje de más de 8 horas: dejamos la Ciudad de México a las 2 de la tarde, y arribamos a nuestro destino a las 10:30 de la noche.

Sin embargo, se aprovechó el traslado para ensayar algunos diálogos que Mayté y Óliver tendrían en la carretera al día siguiente, así como para capturar una diversa variedad de tomas contemplativas del camino, aprovechando que el recorrido brindó todo tipo de escenarios y climas. Eso benefició a la estética final del cortometraje.



Grabación en la carretera. Fotografía: Carmen Rincón.

Ya en el hotel, se adecuó la habitación a las características descritas en el guión y se hicieron pruebas de audio e iluminación, para adelantar un poco el trabajo del día siguiente. Una vez terminadas esas tareas, los miembros del *Staff* se dispusieron a descansar, pues les esperaba un segundo día muy ajetreado, y el llamado era a las 9 de la mañana.

3.2.2.2. Día 2

Además de las dos principales razones por las cuales se eligió a Tecolutla como el destino para rodar *Andante* –la cercanía y el contacto que se tenía con el dueño del hotel–, la tranquilidad del pueblo y la poca afluencia de gente en sus playas abonaron a que la producción decidiera realizar ahí el proyecto.

Dentro de los motivos secundarios quizá el más relevante fue que el acceso a las orillas de este lugar es a través de una pequeña carretera, rodeada de selva, que cuenta con una nula carga vehicular. Por ende este camino fue el escenario principal para las escenas donde Óliver y Mayté platican mientras avanzan en su trayecto. Así los actores dialogaron libremente, y nosotros, las personas detrás de cámaras, jugamos con distintas tomas en el carro andando, sin preocuparnos en demasía por el tránsito vehicular.



Grabación en la carretera. Fotografía: Carmen Rincón.

La producción de *Andante* se encontraba manejando un automóvil en el corazón de Veracruz, bajo el sol, a casi 40 grados de temperatura ambiental, con la humedad altísima; en consecuencia, los aparatos electrónicos fallaron, retrasando la grabación por pequeños lapsos que poco a poco fueron extendiéndose. En contraparte, el clima ayudó a que los personajes transmitieran esa sensación de hartazgo, cansancio y tedio por viajar en tales condiciones sobre la carretera –aunado a la situación que estaban viviendo en ese momento.



Grabación en la carretera. Fotografía: Carmen Rincón.



Grabación en la carretera. Fotografía: Carmen Rincón.

Al final, el trabajo planeado de 10 de la mañana a 2 de la tarde concluyó tres horas después de lo previsto. Los contratiempos derivados del clima y su efecto en la cámara y la grabadora de audio significaron piedras en un camino que parecía fácilmente transitable. Sin embargo, el material quedó registrado de forma satisfactoria. Luego de una merecida comida y un momento de descanso, la siguiente parada era la habitación del hotel, donde aguardaba toda una noche de trabajo.

Tras adecuar con anterioridad el set, a las 10 de la noche inició la grabación de la escena de la habitación, un punto de quiebre dentro del guión: Óliver y Mayté tienen la pelea crucial donde harán saber el uno al otro todos los sentimientos y pensamientos que habían guardado durante años, y que culminará con su separación cuando cada uno se dirige a su destino personal.



Grabación en el hotel. Fotografía: Carmen Rincón.

Después de casi dos horas de grabación, había algo que no convencía. Al meditarlo y observar el material capturado, se llegó a la conclusión de que el tono actoral –guiado por una dirección errónea en ese momento– no era el atinado para esta escena. Por lo tanto se trabajó de una manera diferente la secuencia, cambiando todo el enfoque que se había implementado en los ensayos, ejemplo de que muchas veces, aunque se vaya muy bien preparado, siempre cabe la posibilidad de que ya en el set y con la captura real del material se descubra que no va por ahí la dirección pensada. Gajes del oficio.



Grabación en hotel. Fotografía: Carmen Rincón.

El equipo tomó un breve descanso mientras se platicaba con los actores el nuevo tono a realizar. Después de una serie de breves ensayos, comenzó la grabación, teniendo lista la nueva captura una hora después. Así culminó el segundo día de grabación. Había que descansar siquiera un poco, porque nuevamente a las 9 de la mañana sería la salida para el tercer y último día de trabajo en Tecolutla, Veracruz.

3.2.2.3. *Día 3*

Hay veces en que uno planea todo y aun así existen contratiempos –ya lo vimos en los días pasados–, pero hay ocasiones en las cuales, por un golpe de suerte, las cosas funcionan mejor de lo que se esperaba. La producción se dirigió a buscar un lugar en medio de la carretera en el cual el carro pudiera orillarse para filmar la última –aquella donde la manguera de agua se rompe y Óliver y Mayté encuentran al misterioso personaje que les entrega la maleta–. A los pocos minutos encontraron a la mitad del camino un terreno casi baldío, donde el auto se podía orillar. Contaba con tal espacio que incluso se tuvo la oportunidad de estacionar el otro auto, transportar ahí todas las cosas, ensayar, trazar planos y hasta descansar.



Grabación en la carretera. Fotografía: Carmen Rincón.

La grabación comenzó a las 11 de la mañana. Se efectuó la escena donde la manguera de agua se rompe y la pareja se ve obligada a detener el trayecto con el fin de arreglar la descompostura del automóvil. Para el efecto de humo se utilizaron bombas de humo, que pueden conseguirse en cualquier mercado por un precio muy módico. Se grabaron alrededor de siete tomas distintas, intercaladas en la edición, que dieron un efecto totalmente convincente y real sin la necesidad de aplicar este humo en post producción.



Grabación en la carretera. Fotografía: Carmen Rincón.

A las 2 de la tarde concluyó sin contratiempos esta secuencia. En seguida se dio pie a la siguiente escena: la del hombre misterioso. Guillermo Pérez, director de la escuela de cine independiente *Cinespacio 24*, quien cuenta con estudios profesionales de cinematografía y actuación, accedió a colaborar con el equipo después de haber leído el guión.

Esto apuntala el argumento expuesto anteriormente: las personas relacionadas con este medio –actores, productores, músicos y demás– son muy accesibles sin importar si no hay paga de por medio, siempre y cuando el guión los convenza; así que hay que quitarse el miedo de pedirles ayuda cuando se tiene bajo la manga un proyecto en el que se cree firmemente.

Guillermo tomó el atuendo e interpretó de gran manera al personaje en cuestión. Cabe resaltar que al ser un realizador cinematográfico con amplia experiencia, colaboró de manera muy amable y asesoró al equipo de producción en todos los ámbitos, además de actor fungió como asistente y asesor durante el viaje a Veracruz.



Grabación en la carretera. Fotografía: Carmen Rincón.

A las 4 de la tarde, ya con el cansancio y el tedio de estar nuevamente bajo el sol, con una temperatura ambiental de casi 40 grados y la humedad en su máxima expresión, por fin llegó la última escena: Óliver convence a Mayté de que sigan su camino, una vez que ambos saben que ella está embarazada. No obstante, los contratiempos surgieron poco antes de comenzar la grabación –cual obra dramática, justo cuando uno está más cerca de la meta.

Y es que, inesperadamente, la lluvia hizo su aparición; la producción se detuvo por algunos momentos. El drástico cambio de clima volvió a afectar a los aparatos electrónicos: la cámara no funcionaba y la grabadora capturaba un audio muy sucio. Como solución se utilizó una cámara de emergencia, que se llevaba en caso de que surgiera un caso como éste, y a la grabadora se le adaptó un micrófono externo para que funcionara. Una hora después de la lluvia, y ya con el tiempo en contra –la iluminación natural era muy distinta y ese mismo día se tenía planeado el regreso a la Ciudad de México–, se realizó una grabación exprés, limitada a pocas tomas, con el fin de ahorrar tiempo y lograr rápidamente la última escena del plan de producción.



Grabación en la carretera. Fotografía: Carmen Rincón.

A las 6:30 de la tarde acabó la grabación de *Andante*. Tras un descanso que incluyó una comida para todo el *crew*, a las 8 de la noche partimos rumbo

a la Ciudad de México. Esta vez sí seguimos la ruta por la autopista de cuota, logrando, ahora sí, las 3 horas y media previstas para el recorrido.

El reloj marcaba las 11:40 de la noche cuando el equipo de producción estaba de regreso en el Distrito Federal. Exhaustos, insolados, llenos de piquetes de hormiga, hartos por el momento de todo aquello relacionado con una producción cinematográfica, los integrantes volvieron a sus casas. Empero, trajeron consigo algo muy valioso –además del material filmado de forma satisfactoria–: una experiencia laboral y de vida que, cual enseñanza dentro de una *Road Movie*, enriqueció su percepción del trabajo en equipo.

3.3. Post- Producción

El tercer gran paso de la realización cinematográfica es la post-producción: lo realizado hasta el momento toma forma y sentido de relato a través de la unión lógica, estética, artística e incluso ética de las imágenes. Muchos realizadores consideran que en esta fase se hace la película.

Se trata de la etapa más extensa, pues se debe observar todo el material capturado, seleccionar las mejores tomas, y tratar de unirlos para brindarle agilidad a la historia. Por lo general, editar una escena que comprende dos minutos requiere de toda una sesión de post-producción, pues además de ver todos y cada uno de los videos capturados y elegir los mejores, se intercalan tomas para lograr una narrativa visual que beneficie al resultado final.

Para algunos realizadores éste es el momento en el que la paciencia se pone a prueba, ya que en este punto sólo el director, el productor y el editor siguen formando parte del proyecto, en tanto los actores, el sonidista, el fotógrafo, los asistentes y demás integrantes del *crew* siguen adelante con su carrera laboral.

Editar no es fácil, ya que no sólo consta de armar las secuencias grabadas, sino de buscar la forma más concisa, ágil y práctica de dar concreta la idea plasmada en el guión. Una de las guías que servirán para este proceso es el *Storyboard*, elaborado en la fase de pre-producción.

3.3.1. Selección de Material

Para la post-producción de *Andante* se utilizaron los servicios de la casa productora independiente *Loko Image*, quienes proporcionaron una de sus computadoras capaces de soportar una edición pesada, puesto que el material de origen está conformado por videos con la mayor definición en la actualidad: 1920x1080 pixeles, también conocida como *Full HD*.

Enrique Velasco, con 18 años de experiencia en el campo de la edición, fungió como editor de la obra. Aportó de manera sobresaliente sus conocimientos e ideas a la visión que el director iba plasmando conforme *Andante* cobraba vida. A Enrique también se le convenció de participar mediante la presentación clara y convincente del proyecto y la lectura del guión. Saber comunicar una idea que se tiene en mente, y transmitirla de forma clara, es la clave para convencer a un profesional de colaborar en tu proyecto.

La primera etapa consistió en la selección de material. Se observaron alrededor de 10 horas de grabación capturadas en un aproximado de 800 archivos de video, de los cuales se descartaron poco más de 200 debido a fallas técnicas o creativas –tales como el audio, la iluminación, el movimiento de cámara, las actuaciones, o la misma dirección.

Ya con el material seleccionado se procedió a sincronizar los audios. Recordemos que se capturó el audio con una grabadora externa para lograr un resultado profesional, sistema del cual carecen las cámaras réflex. Para la sincronización se utilizó el *software* de edición *Adobe Premiere*.

3.3.2. Primer corte

Darle un sentido lógico a un proyecto cinematográfico consiste en imprimirle una narrativa clara, concisa y ágil. Por supuesto, es una ardua labor, de extensas jornadas de análisis y visualización del material filmado. En la edición se busca que cada imagen seleccionada para el corte final sea la mejor de

todas las que se capturaron originalmente. Para ello se prueban todos los archivos existentes y se observa cómo interactúan con el resto.



Captura de pantalla de la línea de tiempo de la edición de *Andante*

El primer corte de *Andante* fue producto de casi un mes de arduas jornadas de edición. En este caso es válido el adagio que dicta “una imagen dice más que mil palabras”, pues ahí se pueden visualizar los muchísimos y pequeños cortes de audio y video que debieron conjuntarse de forma precisa para obtener el resultado final de 22 minutos de duración –con todo y créditos.



Captura de pantalla de la línea de tiempo de la edición de *Andante*



Captura de pantalla de la línea de tiempo de la edición de *Andante*

Ahora bien, recordemos que ésta no es la versión final del cortometraje. Aunque narrativamente hablando contiene el ritmo definitivo de la obra, es sólo el armado inicial, una maqueta que se embellecerá a través de la corrección de color y el diseño de audio.

3.3.3. Corrección de Color

Contrario a lo que se podría pensar, la corrección de color no consiste exclusivamente en mejorar la imagen a través de filtros para darle un toque más artístico. También funge como catalizador dramático en ciertas secuencias, pues muchas veces el tono de color dicta el dramatismo de una cinta. Las sensaciones que transmite una imagen suelen depender de si está oscura, sepia, o muy iluminada.



Captura de pantalla de corrección de color del proyecto

Tres correcciones de color jugaron un papel clave dentro de *Andante*. La primera fue la corrección general. Se usaron dos tonalidades: una media/oscura y plana en interiores, otra colorida en exteriores, con la finalidad de envolvernos en el universo de Óliver y Mayté. Los escenarios interiores, sea el departamento o la habitación del hotel, reflejan esa oscuridad y monotonía que rodea sus vidas, causada por la pérdida de su hijo y el tedio de su relación como pareja. Los colores brillantes en el exterior nos transportan al viaje en carretera, cuyos escenarios llenos de vida contrastan con la situación que los envuelve.



Captura de pantalla de corrección de color del proyecto

La segunda fue la conversión del día en noche/madrugada. Como la playa carecía de luz eléctrica, fue imposible grabar de noche, así que la escena se efectuó a las 7 de la mañana, con la luz natural que nos ofreció el amanecer. A través del ejercicio de corrección de color, se trató de convertir ese día en una captura nocturna, y después de varias pruebas, el resultado fue el siguiente. Nada mal para haber provocado de forma digital una noche donde no existía realmente.



Captura de pantalla de corrección de color del proyecto

La tercera y última fue quizá la más importante en el sentido narrativo, porque se trata de la última secuencia del cortometraje. Con el objetivo de enfatizar los saltos en el tiempo y brindarles un matiz dramático, a cada *flashback* se le asignó un filtro distinto. Para los momentos que se desarrollan en el presente se usó el más neutro, mientras que el recuerdo de cuando ambos personajes juegan con su hijo se disfrazó con un tono sepia, dotando de nostalgia a un momento muy preciado para Óliver y Mayté. Por otro lado, la remembranza de cuando ellos eran jóvenes se pintó de un tono blanco y destellante, enfatizando los instantes llenos de felicidad y esperanza que irradia una pareja que acaba de establecer una relación.



Captura de pantalla de corrección de color del proyecto



Captura de pantalla de corrección de color del proyecto

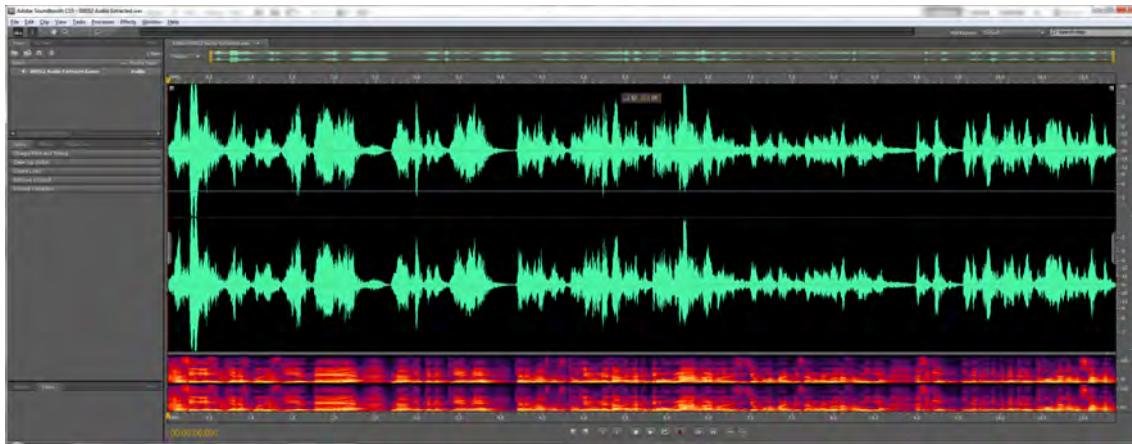


Captura de pantalla de corrección de color del proyecto

3.3.4. Diseño de Audio

Con el video terminado, sigue el audio, la mitad de una producción cinematográfica, y tal vez la más importante en el sentido de que, como se mencionó en un apartado anterior, una persona puede soportar un encuadre fuera de foco o una iluminación un poco ausente, sin embargo, si el audio de un proyecto no se entiende, la atención de ese espectador se perderá por completo a los pocos momentos de haber comenzado a visualizarlo.

Emparejar los niveles de volumen durante los diálogos, buscar que el sonido ambiente se aprecie sin rebasar las voces, dotar de un volumen adecuado a la música y enfatizar los sonidos incidentales –en caso de ser necesario– son las tareas de quien edita el audio de la producción.



Captura de pantalla de corrección de audio del proyecto

Aun cuando se capturó el audio con una grabadora profesional, para *Andante* el mayor problema fue limpiar el ruido que el motor del carro metió cuando se grabaron las escenas de diálogo mientras los personajes manejaban en la carretera. Fuera de ese detalle, podría decirse que el trabajo de diseño de audio fue sencillo, especialmente gracias a utilizar una buena grabadora y, por supuesto, a sincronizar con exactitud los videos y audios capturados de forma independiente.

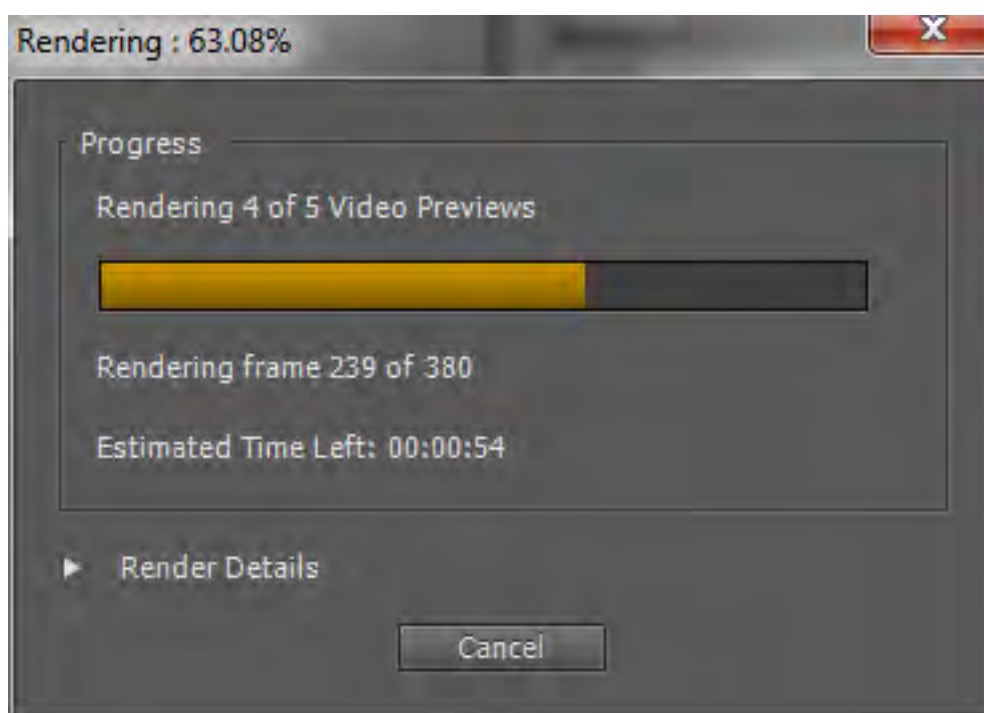
Las inserciones de sonidos incidentales o ambientales fueron bien manejadas. Por ejemplo, cuando Óliver llama a Mayté y la contestadora lo dirige al buzón de voz, o cuando en la terminal de autobuses se escucha que en los altavoces mencionan a Playa del Carmen entre sus siguientes destinos.

3.3.5. Render

El *render* es el proceso final de toda edición audiovisual. Consiste en juntar y comprimir todo el material en un solo archivo final de video. El *render* es como el secado de una pintura, y hasta que dicho proceso no está listo, el trabajo no queda terminado. Se trata de la fase más tardada del proceso de edición. Uno no puede intervenir en este paso, la máquina procesa de manera independiente la información.

La duración del *render* está sujeta a qué tan pesado es el archivo a convertir, lo que a su vez depende del número de cortes dentro de la edición, el peso de los videos capturados, la magnitud de corrección de color y efectos, por mencionar los factores principales. Entre más pesado sea el proyecto, más tardado será este proceso. Un video de alrededor de un minuto de duración requiere una espera de 5 a 10 minutos por parte del *render* –claro, también influye qué tan potente sea la máquina con la que se está trabajando.

Tomando en cuenta que *Andante* es un proyecto cuya duración total fue de 22 minutos, y la computadora utilizada está acondicionada para procesar en tiempo real archivos de video en *Full HD*, el *render* tardó alrededor de 8 horas, durante las cuales se cerró cualquier *software* que pudiera interferir o alentar el trabajo de la máquina.



Captura de pantalla del *render* del proyecto

Luego de varios meses de trabajo arduo y laborioso, se concretó un proyecto que nació como una idea, después pasó al papel y al final evolucionó en un material audiovisual. Pese a costar mayor trabajo, tiempo y dedicación de lo esperado, nunca se abandonó. Frente a la ausencia de grandes instrumentos de producción se esgrimió el arma más grande e infalible que tiene el realizador: una idea –y la iniciativa de llevarla a cabo.

Conclusiones

A lo largo del desarrollo de este documento se ha tratado de dar a conocer el contexto actual de la cinematografía mundial y el avance, no sólo tecnológico sino también creativo, que ha significado la digitalización de los proyectos audiovisuales, lo cual permitió una apertura global en el terreno de realización cinematográfica.

Aunque para muchos en un principio sólo era una pequeña moda pasajera, ahora es una realidad innegable: el cine digital marca el futuro de la comunicación audiovisual, prueba de ello es que la escena emergente del cine independiente está más activa que en cualquier otro momento histórico, llegando incluso a dictar algunas de las pautas que se manejan en la industria cinematográfica masiva.

Esta modalidad de concebir el cine ha contribuido al crecimiento exponencial de artistas que de haber vivido en otra época se hubieran visto imposibilitados de perseguir ese sueño, debido a la complejidad y al enorme monto monetario requerido para sacar adelante un proyecto fílmico. El desarrollo tecnológico ha convertido esa experiencia en algo relativamente barato y práctico, además de eficaz y aceptado en cualquier plataforma audiovisual.

No obstante, esto no significa la muerte del rollo fílmico –la principal herramienta de los cineastas durante más de un siglo–, pues como se recalcó en este trabajo, tanto el filme como el video van más allá de la etapa de producción, también constan de la pre-producción y la post-producción. Por ende, la enseñanza más grande del filme radica en la importancia de una meticulosa planeación, pre-producción y ensayos, con el objetivo de ahorrar el mayor presupuesto posible, utilizando la menor cantidad de rollo cinematográfico.

Si bien con la digitalización uno no se preocupa por este hecho, el ahorro de tiempo y esfuerzo es prioritario. ¿Cómo se logra? Efectuando una

planeación extremadamente organizada, tal y como solía hacerse cuando el filme era el método único de realización audiovisual.

Nuestro viaje comenzó en los primeros años de la película fílmica, para luego aterrizar en la actualidad del formato digital en la industria cinematográfica – independiente y comercial–. Después ejecutamos un análisis de los instrumentos necesarios para involucrarse en el universo técnico del cine digital. Por último ocupamos los avances computacionales para armar nuestro proyecto en video, plasmando una idea a través de una pantalla –mediante el empleo de un lenguaje cinematográfico.

Mediante el ejercicio práctico intitulado *Andante*, cortometraje de 22 minutos de duración –incluyendo créditos–, se cumplió uno de los grandes objetivos de este recorrido teórico: usar todo el contenido aquí compilado y desarrollado para la realización de un proyecto audiovisual, plasmando en imágenes en movimiento una idea que nació como una pequeña chispa en la mente de quien escribe estas líneas.

La realización de dicho proyecto no fue fácil, incluso se tornó aún más complicada de lo que se pensaba, y es que el hecho de trasladar al papel una idea que se tiene en la cabeza, y de ahí transmitirlo de manera eficiente a todos los involucrados, implica un gran ejercicio de comunicación. Cualquier intercambio erróneo en el canal de información puede provocar una interpretación distinta de la que se quería lograr, y por ende un resultado diferente al presupuestado en un principio.

El empleo de las ventajas que brinda el cine digital facilitó en demasía el desarrollo del cortometraje. Sin embargo, el resultado satisfactorio no se hubiera logrado sin una puntual planeación, misma que se consigue a través del ejercicio teórico antes descrito y explicado, cuya importancia es igual, o quizá muchas veces superior, al de la realización. No olvidemos que en la planeación están los cimientos de esta construcción.

El aprendizaje adquirido durante la realización de este trabajo deja una nueva forma de observar el panorama que nos rodea, e interactuar con él. Cada etapa vivida para sacar adelante este trabajo –desde la investigación, pasando por la escritura de los primeros capítulos, hasta la producción de *Andante*– brindó una enseñanza que nutre y complementa, de forma productiva, el aprendizaje adquirido durante los cuatro años de preparación universitaria.

Para terminar me gustaría insistir en algo reiterado durante el presente documento, la premisa esencial de toda realización independiente: cuando la aventura comienza, el equipo es lo de menos, pues las armas más infalibles que un creador tiene son una idea y la iniciativa de llevarla a cabo.

Fuentes de consulta

Fuentes Bibliográficas

- Abramson, Albert; “*The History of Television, 1880 to 1941*”, ed. McFarland,, Estados Unidos, 1987.
- Daniel, Eric; “*Magnetic Recording: The First 100 Years*”; ed. IEEE Press, Estados Unidos, 1998.
- Egri, Lajos. “*The Art of Dramatic Writing*”; Ed. Bell, Estados Unidos 1947; 338 páginas.
- Israel, Paul; “*Edison: A Life of Invention*”, Ed. John Wiley & Sons, 2006.
- McKee, Robert. “*Story*”; Ed. Methuen Publishing Ltd, Estados Unidos 1997; 480 páginas.
- Monaco, James. “*How to Read a Film: The Art, Technology, Language, History and Theory of Film and Media*”; Ed. Oxford University Press, 1981.
- Orihuela, José Luis y Santos, María Luisa; “*Introducción al Diseño Digital*”, ed. Anaya Multimedia, 1999.
- Stuart Singleton, Ralph/ Conrad James A. “*Filmmaker’s Dictionary*”; Ed. Lone Eagle, Estados Unidos, 2000; 358 páginas.
- Vale, Eugene. “*The Technique of Screen & Television Writing*”; Ed. Focal Press, Estados Unidos 1998; 232 páginas.

Fuentes Cibergráficas

- Abramson, Albert; “*The History of Television, 1880 to 1941*”, ed. McFarland,, Estados Unidos, 1987.
- Arts Alliance Media; “*Financing Media*”; <http://goo.gl/DRvFjb>
- Blog de Cine.com; “*Nolan contra el Cine Digital*”, <http://goo.gl/cuA3ne>, junio de 2012.
- Buildeazy.com; “*Cómo hacer una Dolly sobre rieles*”; <http://goo.gl/fj3SV4>, enero de 2013.

- Cantú, Reynaldo; “*Construye tu estabilizador*”, Teleplot.com; <http://goo.gl/cAQQiB>, enero de 2013.
- Centrodeartigos.com; “*Historia del Steadicam*”; <http://goo.gl/MqxeCw>, septiembre de 2012.
- Cinedigital.tv; “*La BBC autoriza el uso de las HD SLR*”, <http://goo.gl/mkY6vg>, septiembre de 2010.
- Cinedigital.tv; “*Lo indispensable para filmar con DSLR*”, <http://goo.gl/s0DnN2>, marzo de 2012.
- Cinematographes; “*Cinématographe Projecteur*”, <http://goo.gl/nmOLxX>, diciembre de 2013.
- CinesArgentinos.com; “*¿Cuál es la diferencia entre una película "normal" y una digital?*”, <http://goo.gl/QfNYsB>, octubre de 2012.
- Claqueta.es; “*Cine Digital*”, <http://goo.gl/kDurjR>, mayo 2004.
- Digital Photography Review; “*Canon 5D Mark II In- Depth Review*”, <http://goo.gl/twCXX5>, febrero de 2009.
- Disse, Diane; “*The Birth of IMAX*”, <http://goo.gl/0VnXPe>, mayo de 2012.
- Editorial Cines Digitales; “*Producto e Instalación de Cines Digitales*” <http://goo.gl/k0WzYz>, septiembre 2011.
- Editorial DLP Cinema; “*Qué es Cine Digital*”; <http://goo.gl/D1pIQr>, 2010, septiembre 2010.
- Entertainment Weekly; “*The Cult 25: The Essential Left-Field Movie Hits Since '83*”, <http://goo.gl/nDBQQy>, septiembre de 2008.
- Glover Smith, Michael; “*The VCR Generation*”, <http://goo.gl/RlvrCR>, julio de 2013.
- Ikegami.com; “*DGN Products*”, <http://goo.gl/2iloKZ>, 2014.
- IMAX Corporate; “*Corporate Overview*”, <https://www.imax.com/corporate/>, marzo de 2014.
- Klenk, Matthias; “*El cine digital en el siglo XXI: La transformación del cine hollywoodense y del consumo cultural a causa de la digitalización*”, <http://goo.gl/a8XB8w>, diciembre de 2011.
- Lindsay, David; “*George Eastman: The Wizard of Photography*”, <http://goo.gl/tCQGKS>, agosto de 2005.

- Lussier, Germain; “*IMAX Executives Talk ‘The Hunger Games: Catching Fire’ and IMAX Misconceptions*”, Film: Bloggin the Real World, <http://goo.gl/anbml1> /, diciembre de 2013.
- Manovich, Lev; “*What is digital cinema?*”, <http://goo.gl/F4QnCU>, Rusia, 2006.
- Mayo, Virginia; “*Tarantino: Con el formato digital, el cine como yo lo conocía está muerto*”, El País, <http://goo.gl/VhEZMq>, mayo de 2014.
- Morales, Iván; “*La Cámara y la Idea*”, <http://goo.gl/YrmsXP>, abril de 2013.
- Museo de Nacional de Historia Americana, “*Capturing the Moment*”, <http://goo.gl/OYk3PN>, abril de 2012.
- News.au; “*World's biggest movie screen - 29.7m high and 35.7m wide - installed at Sydney Imax*”, <http://goo.gl/jVJ9e>, febrero de 2012.
- Nofilmschool.com; “*Like Crazy, the DSLR-shot Indie Dream Come True*”, <http://goo.gl/qTcWX2>, febrero de 2011.
- Oset Romera, Daniel; “*George Lucas: "Con el cine digital dispones de libertad total"*”, Noticine, <http://goo.gl/z77p3A>, abril de 2001.
- Ricart, Carles; “*La proyección Digital*”, Carles Ricart Website; <http://goo.gl/GPOYPp>, sin fecha.
- Santamaría Aldana, Arturo; “*Cómo se utiliza un tripié*”, Televisión Educativa; <http://goo.gl/sQnQoy>, septiembre de 2010.
- Superscope Technologies; “*About Us: Superscope Technologies Co.*”; <http://goo.gl/SMJopv>
- The Internet Movie Database; “*The Dark Knight: Trivia*”, <http://goo.gl/imGIYz>, 2008.
- TotalRewind.org; “*Betamax Room 4*”, <http://goo.gl/UexaZG>, 2001.
- Treadway, Antoinette; “*This is 16 mm film*”, <http://goo.gl/fZa9ww>, 2011.
- View Askew Productions; “*Clerks Info*”, <http://viewaskew.com/clerks/info.html>, febrero de 1996.

Fuentes hemerográficas

- Dempewolf, Richard F; "Movies on a Curved Screen Wrap You in Action", *Popular Mechanics* No. 47, agosto de 1952.
- Lobban, Grant; "Preserving Wide Film History", *Journal of the BKSTS* Vol 67 No.4, abril de 1985.
- Megan Geuss ; "Anchorman 2 was Paramount's final release on 35mm film". *Los Angeles Times*. Enero 20, 2014.
- Samuelson, David W. "Golden Years", *American Cinematographer Magazine* No.78, septiembre de 2003.

Filmografía

- Kenneally, Christopher (dir.). *Side by Side* [Videograbación]. [Estados Unidos]: Company Films, c2012. 1 DVD (99 min.), son. , col.
- Kirby, Dick (dir.). *This film is not yet Rated* [Videograbación]. [Estados Unidos/ Reino Unido]: Independent Film Chanel/ Netflix/ British Broadcasting Corporation/ Chain Camera Pictures/ Red Envelope Entertainment, c2006. 1 DVD (98 min.), son. , col.
- Mény, Jacques (dir.). *Méliès, le cinémagicien* [Videograbación]. [Francia]: Arte Éditions, c2008. 1 DVD (181 min.), son. , col.
- Phillip Day (7 de mayo de 1996). «Robert Rodríguez: Ten Minute Film School». Moving Pictures. Episodio 3. Temporada 1. BBC Studios.
- Tarantino, Quentin (dir.). *Inglourious Basterds* [Videograbación]. [Estados Unidos/ Alemania]: Universal Pictures/ A Band Apart, c2009. 1 DVD (153 min.), son. , col.

Fuentes vivas

- **Entrevista con:** Cortijo, Sara
Actividad: Realizadora Cinematográfica
Lugar: Escuela de cine *Cinespacio 24*

- **Entrevista con:** González, Francisco

Actividad: Director de la asociación cinematográfica *Los Realizadores*

Lugar: Museo *Soumaya*

- **Entrevista con:** Morales, Iván

Actividad: Realizador Cinematográfico

Lugar: Centro de Capacitación Cinematográfica

- **Entrevista con:** Oliver, Marcelo

Actividad: Productor audiovisual

Lugar: Instituto Mexicano de la Radio

- **Entrevista con:** Pérez, Guillermo

Actividad: Realizador Cinematográfico

Lugar: Escuela de cine *Cinespacio 24*

- **Entrevista con:** Tamez, José Luis

Actividad: Productor audiovisual

Lugar: Casa Productora *Cine Digital.tv*

- **Entrevista con:** Velasco, Enrique

Actividad: Productor audiovisual

Lugar: Casa Productora *Loko Image*